

112-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	總整專題(一)	科目序號/代號	1273 /MDI3039
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(三)34 /PX309
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃懷德 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 /3年2班		
Office Hour / 地點	(一) 12:00~13:20、(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20 / PX305		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

此課程為學生製作畢業專題之企劃課程，原則上學生需以3至6名同儕一組完成畢業專題製作，並自行尋找專題指導老師。學生需定時與指導老師討論製作內容，並報告專題執行進度與所遭遇之問題及可能解決方案，以利未來畢業專題之完成。

課程大綱

- 1.無固定課程大綱。各教師可根據所指導專題需求，訂定各別所需之討論主題與執行內容。
- 2.專題分組藉以訓練學生團隊默契與合作觀念。
- 3.需上台提報討論專題內容，習得禮儀規範，展場佈置與風格統籌。

基本能力或先修課程

課程上並無特別規定需先修何種課程，皆以各教師根據所指導學生欲執行之專題內容，要求學生需具備相關基本能力與技能，以利各團隊專題之完成。

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
具備多媒體設計專業知識的能力	10	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等。 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等。	小組討論 講述法 專題報告	課程參與度: 30% 期末考: 30% 分組報告: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	10	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧。 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。	小組討論 講述法 專題報告	課程參與度: 30% 期末考: 30% 分組報告: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	培養學生整合理論知識與實務技術之能力。 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力。	講述法 小組討論 專題報告	分組報告: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。	講述法 小組討論 專題報告	分組報告: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10

具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	15	培養學生專案規劃、執行及管理之能力。 培養學生尊重多元觀點之能力。 培養學生溝通協調與團隊合作之能力。	講述法 小組討論 專題報告	分組報告: 30% 期末考: 30% 小組合作狀況: 10% 課程參與度: 30%	加總: 100	15
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	10	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養。 培養學生具備專業領域社會責任之素養。	小組討論 講述法 專題報告	課程參與度: 30% 期末考: 30% 分組報告: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	10	培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備創新設計之能力。	小組討論 講述法 專題報告	課程參與度: 30% 期末考: 30% 分組報告: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
具備持續學習的習慣與能力。	10	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力。	講述法 小組討論 專題報告	分組報告: 30% 期末考: 30% 課程參與度: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	10
具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。	15	培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。 培養學生具備前瞻性與國際觀。 培養學生解決產業實際問題之能力。	講述法 小組討論 專題報告	分組報告: 30% 課程參與度: 30% 期末考: 30% 小組合作狀況: 10%	加總: 100	15

成績稽核

分組報告: 30%

課程參與度: 30%

期末考: 30%

小組合作狀況: 10%

書籍類別

書名

作者

自編教材

自編教材

本人

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	設藝總整專題課程簡介。【專題組員確認】& 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法、 小組討論、 影片欣賞
2	專題主題分析、研究動機與重要性。【專題分組及主題確認】	講述法、 小組討論、 影片欣賞
3	專題目標與工作分配。【專題個人工作分配】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
4	重要參考文獻之評述。【各組專題文獻探討】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
5	實作方法 - 創作理念、流程、工具。【各組專題主軸討論】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
6	研究方法、進行步驟_1(劇情)。【專題劇情結構討論】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
7	研究方法、進行步驟_2(角色)。【專題角色草圖討論】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
8	研究方法、進行步驟_3(場景)。【專題場景草圖討論】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
9	期中作業 - 專題製作執行與報告。【專題初步提報】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 學生上台報告、 專題報告
10	探討可能遭遇之困難及解決途徑。【專題角色討論】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
11	解決應用的技術並說明使用的目的。【專題場景討論】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
12	歷屆專題範例參考_1。【專題畫面構圖討論】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞
13	歷屆專題範例參考_2。【專題畫面構圖討論】	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 影片欣賞

- | | | |
|----|-------------------------|------------------------------------|
| 14 | 預期完成之工作項目及成果_1。【專題分組討論】 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 15 | 預期完成之工作項目及成果_2。【專題分組討論】 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 16 | 預期完成之工作項目及成果_3。【專題分組討論】 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 17 | 分組觀摩與討論。【提報預演】 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞 |
| 18 | 期末考。【專題正式提報&企畫書】 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞、專題報告 |