

100-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

| | | | |
|-----------|---------------|------------|----------------|
| 課程名稱 | 媒體傳達理論及實踐 | 科目序號 / 代號 | 1184 / DAR5074 |
| 開課系所 | 設計暨藝術學院碩士班 | 學制 / 班級 | 研究所碩士班1年1班 |
| 任課教師 | 李淑貞 | 專兼任別 | 專任 |
| 必選修 / 學分數 | 選修 / 3 | 畢業班 / 非畢業班 | 非畢業班 |
| 上課時段 / 地點 | (三)567 / G111 | 授課語言別 | 中文 |

課程簡介

本課程將以兩個單元進行:

- 一. 帶領研究生藉由文本與影像 / 圖像的閱讀, 思辯藝術以各類型的媒體形式傳達作品的創作理念與社會意義的隱形形成, 課程將以議題的共辯, 提出各自的觀點, 培養作研究與思考論文的方向.
- 二. 選擇任一形式的媒體, 思考創作的雛形, 提出作品的可行策略.






課程大綱

- 一. 時間媒體
 1. 靜態影像的本質
 2. 動畫世界彰顯的社會意義
 3. 電影的美學語境
- 二. 平面多媒體
 1. 圖像的思維與符號
 2. 新媒體藝術的發軔
- 三. 主題創作
 1. 計劃書(proposal)
 2. Ongoing project

基本能力或先修課程

視覺傳達設計研究

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  理論實務化能力
-  設計藝術與人文整合能力
-  設計管理統合能力
-  理論研究與論述能力
-  溝通協調能力

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 】 |
|-----------------|--------------|--|---|--|---------------------|---------------------------|
| 理論實務化能力 | 30% | 發掘並定義設計議題之 能力 具備動手發展與完成創 作計畫之能力 具備建立解決設計議題 程序的能力 | 講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報 告 專題演講 | 期中考: 30% 期末考: 40% 課堂討論: 10% 口頭報告: 20% | 加總: 100 | 30 |
| 設計藝術與人文 整合能力 | 30% | 具備藝術思辨力與美學 力 兼具美學涵養與人文素 養 建立多元之藝術觀，具 有設計藝術鑑賞力 | 講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報 告 專題演講 | 期中考: 30% 期末考: 40% 課堂討論: 10% 口頭報告: 20% | 加總: 100 | 30 |
| 設計管理統合能 力 | 10% | 具備邏輯思辨的能力 跨領域整合專業知識， 創新研發能力 瞭解設計程序與方法， 管理專案設計 | 講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報 告 專題演講 | 期中考: 30% 期末考: 40% 課堂討論: 10% 口頭報告: 20% | 加總: 100 | 10 |
| 理論研究與論述 能力 | 20% | 參與實務專案，培養設 計實作力 具備廣度與深度的理論 研究能力 輔以理論進行藝術創作 ，具備完整論述的能力 | 講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報 告 專題演講 | 期中考: 30% 期末考: 40% 課堂討論: 10% 口頭報告: 20% | 加總: 100 | 20 |
| 溝通協調能力 | 10% | 具備以各種表現法工 具(2D,3D)呈現設計構想 的能力 培養語言溝通的態度與 技巧 培養以精準文字表達設 計思維的能力 | 講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報 告 專題演講 | 課堂討論: 50% 口頭報告: 50% | 加總: 100 | 10 |

成績稽核

期末考: 36%

期中考: 27%

口頭報告: 23%

課堂討論: 14%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

| 書名 | 作者 | 譯者 | 出版社 | 出版年 |
|--------|----|----|-----|-----|
| 無參考教科書 | | | | |

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

| 書名 | 作者 | 譯者 | 出版社 | 出版年 |
|--|--------|-------|------|-----|
| 蘇珊．桑塔格 文選 | 陳耀成 編 | 黃燦然等譯 | 一方出版 | 0 |
| 迎向靈光消逝的年代 Walter Benjamin Essais | 華特．班雅明 | 許綺玲 | 台灣攝影 | 0 |

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 分配時數(%) | | | | |
|----|---|---------|----|----|----|----|
| | | 講授 | 示範 | 習作 | 實驗 | 其他 |
| 1 | 課程簡介 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 2 | 影像的本質探討 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 3 | 影像的本質探討 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 4 | 影像的本質探討 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 5 | 次文化彰顯的時代脈絡 - 以動畫為例 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 6 | 次文化彰顯的時代脈絡 - 以動畫為例 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 7 | 次文化彰顯的時代脈絡 - 以動畫為例 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 8 | 設計與品牌行銷 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 9 | 產業創意文化或文化創意產業 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 10 | 設計與跨領域整合 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 11 | 動畫裡的聲音樣貌 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 12 | 廣告影片的藝術性與商業考量 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 13 | 談符號的文化意義 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 14 | 新媒體藝術的演進:From Wagner to Virtual Reality | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 15 | 新媒體藝術的演進:From Wagner to Virtual Reality | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 16 | 電影裡的美學語境 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 17 | 電影裡的美學語境 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |
| 18 | 期末發表: 研究計畫的方向 | 50 | 0 | 0 | 0 | 50 |