

# 100-2 大葉大學 完整版課綱

## 基本資訊

課程名稱	數位媒體導論	科目序號 / 代號	2472 / VDB1005
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	進修學士班1年1班
任課教師	吳宏信	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	必修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(四)CD / G505	授課語言別	中文

## 課程簡介

數位內容之主要範疇，在於將圖像文字影像語音等資料運用資訊技術加以數位化並整合應用之產品或服務，而數位媒體設計則是數位內容產業的重要基礎。各種數位媒體設計需要不同的數位技術進行製作，如影像處理、數位音效、或動畫製作等等，因此，本課程將引導同學認識多種數位媒體技術，並建立廣泛的正確觀念，藉以協助同學日後深入各種數位媒體領域。

## 課程大綱

數位藝術、電腦動畫、數位影音、數位遊戲、數位學習、數位出版與典藏、網路服務、行動應用。

## 基本能力或先修課程

無

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  宏觀視野
-  媒體整合能力
-  社會關懷
-  獨特創造力
-  主動積極的態度
-  E化時代的知識學習
-  負責任的團隊

## 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 】
--------	--------------	------------------	------	---------------	---------------------	---------------------------

宏觀視野	20%	設計藝術類外語之聽讀說寫能力 國際設計藝術相關新知之涉獵 國際設計藝術相關競賽之參與 具備基本藝術人文素養	小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 學生上台報告	分組報告: 20% 期中考: 30% 期末考: 40% 書面報告: 10%	加總: 100	20
媒體整合能力	10%	媒體實作能力 專案分析與企劃能力 跨領域整合能力 作品展示與行銷能力 具備視覺藝術思辨能力與美學判斷力	小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	分組報告: 20% 期中考: 30% 期末考: 40% 書面報告: 10%	加總: 100	10
社會關懷	10%	社會議題觀察與思辨能力 對社會公益活動的關注與支持 重視並參與人文關懷之態度 重視並參與本土在地關懷之態度 重視並參與藝術生態關懷之態度 尊重多元文化與族群融合之態度	小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告 專題演講	分組報告: 20% 期中考: 30% 期末考: 40% 書面報告: 10%	加總: 100	10
獨特創造力	10%	想像力與創意思考 執行與表現能力 具備構思、發展與完成創作計畫之能力 具備藝術創作之觀念與思辨能力	小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	分組報告: 20% 期中考: 30% 期末考: 40% 書面報告: 10%	加總: 100	10
主動積極的態度	20%	上課出席率 主動發現問題與解決問題的能力 抗壓性	小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞	分組報告: 10% 期中考: 30% 期末考: 40% 書面報告: 20%	加總: 100	20

E化時代的知識學習	20%	了解社會脈動的能力 數位科技學習與應用的能力 數位創新與發展能力 具備基本資訊處理能力	小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 影片欣賞 學生上台報告	分組報告: 10% 期中考: 30% 期末考: 40% 書面報告: 20%	加總: 100	20
負責任的團隊	10%	與人溝通表達的能力 課中與教師同儕互動的能力 人際關係相處的能力 團隊合作的能力	小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作 學生上台報告	分組報告: 20% 期中考: 30% 期末考: 40% 書面報告: 10%	加總: 100	10

### 成績稽核

期末考: 40%

期中考: 30%

分組報告: 16%

書面報告: 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
數位藝術概論：電腦時代之美學、創作及藝術	葉謹睿		藝術家	2005

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程綱要介紹	30	30	20	10	10
2	媒體的演進/數位藝術定義	30	30	20	10	10
3	數位藝術源流	30	30	20	10	10
4	數位藝術源起較有淵源或影響的派別(1.)	30	30	20	10	10
5	數位藝術源起較有淵源或影響的派別(2.)	30	30	20	10	10

6	數位藝術媒材特性	30	30	20	10	10
7	分組報告	30	30	20	10	10
8	問題檢討	30	30	20	10	10
9	網路服務應用	30	30	20	10	10
10	Adobe Acrobat.com以及相關服務概況	30	30	20	10	10
11	數位內容的縮影---PDF	30	30	20	10	10
12	互動內容的製作	30	30	20	10	10
13	多媒體內容的設計與載入	30	30	20	10	10
14	PDF文件夾的應用	30	30	20	10	10
15	線上會議的使用與導入	30	30	20	10	10
16	線上文件的製作	30	30	20	10	10
17	互動數位履歷製作	30	30	20	10	10
18	問題檢討	30	30	20	10	10

---