

101-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位內容加值應用實作	科目序號 / 代號	3062 / VDD4037
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	大學日間部4年1班
任課教師	吳宏信	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	畢業班
上課時段 / 地點	(三)789 / G505	授課語言別	中文

課程簡介

1. 認知數位內容的轉換。由傳統列印的數位內容製作到電子書之間的關係研究。
2. 實際操作了解製作端的需求與知識。
3. 了解目前市場對於電子書數位內容的關係

課程大綱

以INDESIGN為主要工具。配合DPS系統，實作電子書、電子雜誌等。輔以muse、edge網頁、Html5製作工具建立web基礎內容補強電子書的不足

基本能力或先修課程

具備平面設計基礎:

須能操作illustrator、photoshop等瞭解組版、排版觀念。多媒體整合如影片網頁等技術為輔。

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  媒體整合能力
-  獨特創造力
-  宏觀視野
-  主動積極態度
-  社會關懷
-  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 】
--------	--------------	------------------	------	---------------	---------------------	---------------------------

媒體整合能力	30%	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	實務操作(實 驗、上機或 實習等) 學生上台報 告	分組報告: 5% 小考: 10% 期中考: 25% 期末考: 30% 作業: 10% 課堂討論: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	30
獨特創造力	20%	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	分組報告: 15% 小考: 10% 期中考: 25% 期末考: 30% 作業: 10% 課堂討論: 10%	加總: 100	20
宏觀視野	10%	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	講述法 個案討論	小考: 10% 期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 10% 課堂討論: 10% 口頭報告: 10%	加總: 100	10
主動積極態度	20%	上課出席率 主動發現問題與解決問 題的能力 抗壓性	個案討論	小考: 10% 期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	20
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)	小考: 10% 期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 10% 課堂討論: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	10
E化時代的知識 學習	5%	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	講述法 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	小考: 10% 期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 10% 課堂討論: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	5

負責的團隊	5%	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	講述法 小組討論	小考: 10% 期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 10% 成品製作: 10% 書面報告: 10%	加總: 100	5
-------	----	---	-------------	--	---------	---

成績稽核

期末考: 32.5%
 期中考: 25%
 小考: 10%
 作業: 10%
 課堂討論: 7.5%
 書面報告: 5.5%
 分組報告: 4.5%
 口頭報告: 3%
 成品製作: 2%

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
設計的品格：探索 呈現 競演 的InDesign美學	Daphne Shao . Recto 、 Verso Studio 、 Tomas、 Ruiyi 、 Reiyo		悅知文化	2011
設計點子×技巧事典 ：版面	+ DESIGNING編集 部	許郁文	PCuSER電腦人文化	2010
DTP平面設計 的InDesign	井手理繪		PCuSER電腦人文化	2009

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	課綱介紹數位出版近況	20	50	20	10	
2	INDESIGN 實務操作 概觀 樣式導向的工作方向	20	50	20	10	
3	出版前準備--素材特性	20	50	20	10	
4	錨定物件與數位出版	20	50	20	10	
5	書冊運作與目錄形成	20	50	20	10	

6	互動內容的產生	20	50	20	10
7	SWF PDF FOLIO EPUB設計概觀	20	50	20	10
8	輸出EPUB與PDF	20	50	20	10
9	期中與討論	20	50	20	10
10	DPS的安裝與應用	20	50	20	10
11	FOLIO BUILDER的原則運用	20	50	20	10
12	FOLIO 的封裝與FOLIO PRODUCER	20	50	20	10
13	FOLIO OVERLAYS--互動元件的定義	20	50	20	10
14	FOLIO OVERLAYS--互動元件設計	20	50	20	10
15	MUSE--HTML資源的運用	20	50	20	10
16	EDGE--HTML資源的運用	20	50	20	10
17	實做與測試	20	50	20	10
18	期末討論	20	50	20	10
