

102-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	數位空間設計(一)	科目序號 / 代號	2819 / SPB3043
開課系所	空間設計學系	學制 / 班級	進修學士班3年1班
任課教師	江子瑋	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)CD / G313	授課語言別	中文

課程簡介

A.大葉大空間設計學系教育目標：1.具備專業：訓練學生擁有各種不同尺度空間的規劃設計能力，培養三度空間的專業設計人才。2.擁有新思：廣泛吸收新藝術、新技術、新設計思維，統整各種環境行為需求，作為整體規劃設計之基礎。3.重視統合：藉由Co-Studio課程的實施，培養學生對整體設計過程的有效管理能力。4.活用科技：因應資訊數位化的時代需求，設計工具的改變，整合設計與數位媒材的應用，以培養學生擁有三度空間，甚至跨越3D限制的專業設計人才。5.講求務實：培養學生理論與設計實務上做平實與均衡發展，具有發掘與解決設計問題的能力。

B.大葉大學空間設計學系培育之核心能力：1.空間思維創新能力 2.設計議題解決能力 3.整體構成設計能力 4.數位媒材應用能力 5.設計統整管理能力

C.大葉大學空間設計學系課程特色：1.設計整合基礎養成 2.設計構成思維前瞻 3.數位媒材創作運用 4.設計協同倫理強調 5.產學合作實案實習 6.資源共享院系連結

課程目標：培養學生對下列主題之認知 1. 景觀生態學概論(A1、A2、B2、C1) 2. 景觀結構與生態功能(A1、A2、B1、B2、B3、C1) 3. 生態規劃設計(A1、A2、A5、B1、B2、B3、C1、C2)

sketch up為工具應用基礎，課堂上對每一案例進行基本空間構成的講解，以體現空間設計的基本原理。將延續空間設計導論對實質性的物理現象探討，因此，將於本階段中，檢視空間中的材質與光影現象。輔以3DS MAX的操作應用。

課程大綱

- 01: 模型建構之基本認知
- 02: 3D模型建立與2D圖檔的關係
- 03: 檢視3D空間中的物件
- 04: 物件構成的基元
- 05: 3D座標系統
- 06: 3D複合實體
- 07: 3D模型的建立程序
- 08: 消點視圖的建立
- 09: 畫面分割

10: 圖紙空間與多重視景的配置

11: 後製作及圖面的表現

基本能力或先修課程

電腦繪圖

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 空間思維創新能力
- 設計議題解決能力
- 整體構成設計能力
- 數位媒材應用能力
- 設計統整管理能力

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 】
空間思維創新能力	20%	多元創意空間之思考與 實例探討 具有合理的思考邏輯並 能提出獨立自主的見解 跨界學習之觀念與操作 訓練	講述法 學生上台報 告 專題報告	期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	20
設計議題解決能力	20%	探討、發掘並定義設計 議題之能力 具有解決設計議題程序 的能力 能靈活運用所學專業知 識	講述法 學生上台報 告 專題報告	期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	20
整體構成設計能力	20%	能整合空間中不同尺度 間設計層面的議題 能組織空間相關專業之 課題間的邏輯架構與構 成銜接 能統整空間設計專業及 設計支援性專業之作業 流程與結果	講述法 學生上台報 告 專題報告	期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	20

數位媒材應用能力	20%	應用數位媒材，擴展差異於傳統的思維模式 強化科技技術的操作能力，探討新的數位美學概念 體現數位媒材的展演特性，創造空間先驗的可能性	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告 專題報告	期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	20
設計統整管理能力	20%	能建構環境景觀、建築與室內之統合性背景知識 能跨領域統整不同專業知識之能力 能依工作倫理管理不同尺度與類型的空間設計	講述法 學生上台報告 專題報告	期中考: 20% 期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 上課筆記: 10%	加總: 100	20

成績稽核

作業: 30%
 期末考: 30%
 期中考: 20%
 上課筆記: 10%
 課程參與度: 10%

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
Sketchup室內設計經典	陳坤松		松崗	2007

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	數位空間應用介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	60	0	40	0	0
2	數位環境認知與基本概念	60	0	40	0	0
3	型態建構與基礎	60	0	40	0	0
4	數位2D與3D模型建構之關係	60	0	40	0	0
5	空間元素基礎	60	0	40	0	0

6	空間元素-牆	60	0	40	0	0
7	空間元素-開口介面	60	0	40	0	0
8	空間元素-開口介面	60	0	40	0	0
9	空間元素-樓梯	60	0	40	0	0
10	空間元素-樓梯	60	0	40	0	0
11	空間元素-結構	60	0	40	0	0
12	空間元素-結構	60	0	40	0	0
13	空間元素-版構成	60	0	40	0	0
14	靜態與動態空間解析	60	0	40	0	0
15	靜態與動態空間解析	60	0	40	0	0
16	數位空間物理性與光環境之模擬	60	0	40	0	0
17	數位空間物理性與光環境之模擬	60	0	40	0	0
18	排版	60	0	40	0	0
