

102-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

| | | | |
|-----------|--------------|------------|----------------|
| 課程名稱 | 平面設計實務 | 科目序號 / 代號 | 3016 / VDD2085 |
| 開課系所 | 視覺傳達設計學系 | 學制 / 班級 | 大學日間部2年1班 |
| 任課教師 | 陳國華 | 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)78 / G502 | 授課語言別 | 中文 |

課程簡介

課程配合印刷廠的參訪，了解印前與印刷相關知識，再藉由實際設計案例的介紹與分發相關作業去體驗執行的製作，讓同學有機會將學校所學之想法、技法與實務經驗結合。

課程大綱

- 1.印刷相關知識
- 2.雲端設備之印前作業
- 3.參訪印刷廠
- 4.設計案例的製作
- 5.作品討論

基本能力或先修課程

baisc comupter skill, for instance phostoshop and illurstrato ect.

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 | 20% | 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 | 講述法 個案討論 專題報告 | 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 10% | 加總: 100 | 20 |
| 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 | 講述法 個案討論 專題報告 | 分組報告: 10% 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 書面報告: 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 | 個案討論 專題報告 | 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 10% | 加總: 100 | 10 |
| 主動積極態度 | 10% | 上課出席率 主動發現問題與解決問 題的能力 抗壓性 | 講述法 個案討論 專題報告 | 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 口頭報告: 10% 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 | 講述法 個案討論 專題報告 | 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 10% | 加總: 100 | 10 |
| E化時代的知識 學習 | 10% | 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 專題報告 | 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 10% | 加總: 100 | 10 |

| | | | | | | |
|--------|-----|---|---------------------|---|---------|----|
| 負責任的團隊 | 20% | 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 個案討論 專題報告 | 期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 口頭報告: 10% 書面報告: 10% | 加總: 100 | 20 |
|--------|-----|---|---------------------|---|---------|----|

成績稽核

期末考: 40%
 期中考: 30%
 作業: 10%
 書面報告: 10%
 口頭報告: 8%
 分組報告: 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 |
|---|----------------|----|-----|-----|
| Design History: Understanding Theory and Method | Fallan, Kjetil | | | 0 |

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 |
|---|--------------------------|-------|-----|-----|
| The Anatomy of Design: Uncovering the Influences and Inspiration in Modern Graphic Design | Mirko Ilic/ Steven Helle | | | 0 |
| Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value | Lockwood, Thomas | (EDT) | | 0 |

| 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 | Design History: Understanding Theory and Method & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 2 | Design History: Understanding Theory and Method | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 3 | Design History: Understanding Theory and Method | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 4 | Design History: Understanding Theory and Method | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 5 | Design History: Understanding Theory and Method | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |

| | | | | | | |
|----|---|----|---|---|---|----|
| 6 | The Anatomy of Design: Uncovering the Influences and Inspiration in Modern Graphic Design | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 7 | The Anatomy of Design: Uncovering the Influences and Inspiration in Modern Graphic Design | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 8 | The Anatomy of Design: Uncovering the Influences and Inspiration in Modern Graphic Design | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 9 | The Anatomy of Design: Uncovering the Influences and Inspiration in Modern Graphic Design | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 10 | The Anatomy of Design: Uncovering the Influences and Inspiration in Modern Graphic Design | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 11 | Design History: Understanding Theory and Method | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 12 | Design History: Understanding Theory and Method | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 13 | Design History: Understanding Theory and Method | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 14 | Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 15 | Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 16 | Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 17 | Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |
| 18 | Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value | 80 | 0 | 0 | 0 | 20 |