

# 102-2 大葉大學 完整版課綱

## 基本資訊

課程名稱	互動程式語法設計	科目序號 / 代號	2935 / VDD3119
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	邱茂庭	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	(四)78 / G313	授課語言別	中文

## 課程簡介

- 1.了解網頁編排程式設計之目的與理論。
- 2.培養網頁架構設計之觀念與能力。
- 3.了解網站架構之相關技術與發展。
- 4.了解網頁設計在多媒體數位內容之應用。

## 課程大綱

無

## 基本能力或先修課程

影像處理

## 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	25%	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) 小組合作 專題報告	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 書面報告: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	25
獨特創造力	25%	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) 小組合作 專題報告	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 書面報告: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	25
主動積極態度	25%	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) 小組合作 專題報告	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 書面報告: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	25
E化時代的知識 學習	25%	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) 小組合作 專題報告	期中考: 30% 期末考: 40% 作業: 10% 書面報告: 10% 實驗操作: 10%	加總: 100	25

### 成績稽核

期末考: 40%  
 期中考: 30%  
 作業: 10%  
 書面報告: 10%  
 實驗操作: 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
Dreamweaver CS6	文淵工作室		基峰	2013

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	課程介紹	100	0	0	0	0
2	廣告網頁作品欣賞與金犢獎介紹	100	0	0	0	0
3	廣告網頁規劃與創意發想	50	0	50	0	0
4	FLASH操作環境介紹與版面編排設計	20	30	50	0	0
5	FLASH動畫特效(一)	50	0	50	0	0
6	FLASH動畫特效(二)	50	0	50	0	0
7	廣告網頁整合運用	50	0	50	0	0
8	期中考	0	0	100	0	0
9	多媒體企劃與檔案管理	50	0	50	0	0
10	網頁檔案分享與連結設定	50	0	50	0	0
11	認識Action s c r i p t 與入門應用	50	0	50	0	0
12	FLASH基礎互動(一)	50	0	50	0	0
13	FLASH基礎互動(二)	50	0	50	0	0
14	FLASH基礎互動(三)	50	0	50	0	0
15	版面編排設計	50	0	50	0	0
16	多媒體運用整合	50	0	50	0	0
17	網頁設計作業討論	0	0	100	0	0
18	期末考	0	0	100	0	0