

## 102-2 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	2975 / CAD1005
開課系所	傳播藝術學士學位學程	學制 / 班級	大學日間部1年1班
任課教師	何珮琪	專兼任別	專任
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)56 / PX304	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

-  基礎專業知能
-  實務應用能力
-  跨領域整合能力
-  積極合作態度
-  品德倫理觀念

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

基礎專業知能	20%	熟悉傳播藝術相關理論知識 具備創意廣告與行銷知能 具備媒體企劃與製作知能 具備藝術人文素養 具國際宏觀視野	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	課堂討論: 20% 課程參與度: 20% 書面報告: 30% 上課筆記: 30%	加總: 100	20
實務應用能力	20%	專案分析與企劃能力 媒體實作能力 作品展示與行銷能力 獨立作業能力	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	課堂討論: 20% 課程參與度: 20% 書面報告: 30% 上課筆記: 30%	加總: 100	20
跨領域整合能力	20%	能夠整合傳播藝術相關知識 企劃發展與創新設計之能力	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	課堂討論: 20% 課程參與度: 20% 書面報告: 30% 上課筆記: 30%	加總: 100	20
積極合作態度	20%	解決實際問題之應變能力 團隊合作與溝通協調之能力	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	課堂討論: 20% 課程參與度: 20% 書面報告: 30% 上課筆記: 30%	加總: 100	20
品德倫理觀念	20%	具備良好待人處世之素養 具備良好專業倫理之觀念 社會議題之觀察與關懷	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	課堂討論: 20% 課程參與度: 20% 書面報告: 30% 上課筆記: 30%	加總: 100	20

### 成績稽核

上課筆記: 30%  
書面報告: 30%  
課堂討論: 20%  
課程參與度: 20%

### 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
數位內容白皮書	經濟部			0
數位內容白皮書	經濟部			0
數位內容白皮書	經濟部			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
----	----	----	-----	-----

無參考教材及專業期刊導讀

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	課程講解	100	0	0	0	0
2	數位藝術	50	50	0	0	0
3	數位藝術	25	25	50	0	0
4	電腦動畫	50	50	0	0	0
5	電腦動畫	25	25	50	0	0
6	數位影音	50	50	0	0	0
7	數位影音	25	25	50	0	0
8	數位遊戲	50	50	0	0	0
9	期中作業	0	0	100	0	0
10	數位遊戲	25	25	50	0	0
11	數位學習	50	50	0	0	0
12	數位學習	25	25	50	0	0
13	數位出版與典藏	50	50	0	0	0
14	數位出版與典藏	25	25	50	0	0
15	行動應用	50	50	0	0	0
16	行動應用	25	25	50	0	0
17	網路服務	25	25	50	0	0
18	期末作業	0	0	100	0	0