

102-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	互動媒體企劃與實作	科目序號 / 代號	3056 / VDD3145
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	易映光	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(六)234 / G505	授課語言別	中文

課程簡介

課程目標在於讓同學透過策展企劃的觀念，討論展出主題內容並透過專業技術的協助，完成一個展覽。在課程內需整合內容企劃與實務操作的連結，將展出內容實際透過各種形式呈現出來。

課程大綱

本課程將透過展覽內所需的內容呈現形式，讓同學結合互動設計與技術，如Kinect感測器、leap motion感測器、麥克風、Arduino等技術，並透過同學提案、討論及實作的方式，最後以新媒體互動展覽的形式作為成果發表，期望同學未來在互動設計上有更多發揮的可能性。

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

-  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	講述法 小組討論 校外參訪 個案討論 專題報告 專題演講	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	30
獨特創造力	30%	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 小組討論 校外參訪 個案討論 專題報告 專題演講	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	30
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 小組討論 校外參訪 個案討論 專題報告 專題演講	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	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 小組討論 校外參訪 個案討論 專題報告 專題演講	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	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 小組討論 校外參訪 個案討論 專題報告 專題演講	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	10
負責任的團隊	10%	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 校外參訪 個案討論 專題報告 專題演講	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 10% 書面報告: 30%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 30%

期末考: 30%

書面報告: 30%

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
----	----	----	-----	-----

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	課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	40	30	30	0	0
2	互動設計案例討論與分析1	40	30	30	0	0
3	互動設計案例討論與分析2	40	30	30	0	0
4	互動程式介紹-Processing	40	30	30	0	0
5	互動程式應用與實作1 Processing結合Kinect應用與實作	40	30	30	0	0
6	互動程式應用與實作2 Processing結合Leap Motion應用與實作	40	30	30	0	0
7	互動程式應用與實作3 Processing結合Arduino應用與實作	40	30	30	0	0
8	互動聲音程式介紹 Max/Msp、PureData	40	30	30	0	0
9	互動聲音程式應用與實作1 Max/Msp結合Processing應用與實作	40	30	30	0	0
10	互動聲音程式應用與實作2 Max/Msp結合Leap Motion應用與實作	40	30	30	0	0
11	互動聲音程式應用與實作3 Max/Msp結合Kinect應用與實作	40	30	30	0	0
12	分組提案與討論1	40	30	30	0	0
13	分組提案與討論2	40	30	30	0	0
14	分組實作與討論1	40	30	30	0	0
15	分組實作與討論2	40	30	30	0	0
16	作品測試與討論1	40	30	30	0	0
17	作品測試與討論2	40	30	30	0	0
18	成果呈現	40	30	30	0	0