

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	造形基礎	科目序號/代號	0914 /MDI1012
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(一)5678 /PX304
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	黃建芳 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 / 1年1班		

課程簡介與目標

設計造形基礎運用感性與理性的方法，系統地，分階段地研究藝術設計領域裡共同存在的造型問題，為學生今後的專業學習，建立良好與堅實的基礎。

課程大綱

設計造形基礎不是指某一專業的初級的狀態，而是對設計領域的各專業共同存在的造型問題，即對形態、色彩、質感、形式美規律、造型的組合構架、創造思維等的教學與研究，是對“三大構成”和空間構成這四大設計基礎元素的綜合運用。

基本能力或先修課程

- 1.Photo Shop
- 2.Illustrator

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

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 】
具備多媒體設計專業知識的能力	30	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	20	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	10	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10

具備創意思維及創新設計的能力	10	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	培養學生專案規劃、執行及管理之能力 培養學生溝通協調與團隊合作之能力 培養學生尊重多元觀點之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
能夠培養持續學習的習慣與能力	10	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 10%	加總: 100	10

成績稽核

期末考: 40%

作業: 30%

課程參與度: 20%

實驗操作: 10%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
自編教材	自編教材	黃建芳

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	形態構成與造型要素 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書)	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上 機或實習等)
2	形態的知覺與心理	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上 機或實習等)
3	形態美的法則	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上 機或實習等)
4	構型	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上 機或實習等)

5	邏輯構成	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	平衡構成	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	抽象構成	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	具象形的抽象演變	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	抽象視覺表現	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	聯想構成	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	重複位移	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	形變轉化	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	分解重構	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	空間構成	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	肌理構成	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	創造肌理	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	技法開拓	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	材料工具體驗	講述法、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)