

## 103-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資料

課程名稱	作品集設計	科目序號/代號	2048 /MDI4005
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(一)9A /PX302
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	吳旻書 / 專任	畢業班/非畢業班	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 /4年1班		

### 課程簡介與目標

本課程主要在協助學生完成作品集。其具體課程目標如下:

- 1.讓學生了解如何製作完整作品集與履歷
- 2.培養學生製做作品集的能力(平面與動畫)
- 3.製作出約一分半的作品集影片與完整經歷、學歷、得獎紀錄的書面履歷

### 課程大綱

3D動畫作品集製作

2D平面作品集製作

製作出約一分半的作品集影片與完整經歷、學歷、得獎紀錄的書面履歷

### 基本能力或先修課程

多媒體學程相關之課程

### 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	40	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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10%	加總: 100	40
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	10	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)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10%	加總: 100	10
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	小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 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	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 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	個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10%	加總: 100	10
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	10	培養學生具備認識多媒體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響 培養學生具備前瞻性與國際觀 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際問題之能力	講述法 影片欣賞	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 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	小組討論 個案討論	期中考: 30% 期末考: 30% 作業: 20% 課程參與度: 10% 口試: 10%	加總: 100	10

### 成績稽核

期中考: 30%  
 期末考: 30%  
 作業: 20%  
 課程參與度: 10%  
 口試: 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	Own teaching materials	Tuffkid Wu

### 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	宣導智慧財產權，以及宣布作業與上課方式 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法
2	製作第一個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)

3	製作第一個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	發表並表板第一個作品，製作第二個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
5	製作第二個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	發表並表板第二個作品，製作第三個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
7	製作第三個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	發表並表板第三個作品，製作第四個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	製作第四個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	發表並表板第四個作品，製作第五個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
11	製作第五個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	發表並表板第五個作品，製作第六個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
13	製作第六個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	發表並表板第六個作品，製作第七個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
15	製作第七個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	發表並表板第七個作品，製作第八個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
17	製作第八個作品	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	發表並表板第八個作品，製作成作品集	學生上台報告