

# 103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	互動程式語法設計	科目序號/代號	3067 /VDD3119
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(一)AB /G313
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	廖佳君 / 兼任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 視覺傳達設計學系 /3年2班		

課程簡介與目標
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	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 媒體實作能力 專案分析與企劃能力	小組合作	書面報告: 100%	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	學生上台報 告	口頭報告: 100%	加總: 100	25
主動積極態度	25	上課出席率 主動發現問題 培養解決問題的能力 專業知識能力	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	課程參與度: 100%	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	小組合作	成品製作: 100%	加總: 100	25

## 成績稽核

課程參與度: 25%

成品製作: 25%

書面報告: 25%

口頭報告: 25%

## 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
教科書	正確學會 Flash CS6 的 16 堂課	施威銘研究室
教科書	Dreamweaver CS6 魔法書	施威銘研究室

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	課程介紹
2	網頁作品欣賞	網頁作品欣賞
3	網頁規劃與創意發想	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	版面編排設計	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	網頁動畫特效(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	網頁動畫特效(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	網頁動畫特效(三)	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	期中報告(一)	小組合作、學生上台報告
9	期中報告(二)	小組合作、學生上台報告
10	多媒體企劃與檔案管理	小組合作
11	認識Action script 與入門應用	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	FLASH基礎互動(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	FLASH基礎互動(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	FLASH基礎互動(三)	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	APP多媒體運用整合	實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
16	期末作品討論	實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
17	期末報告(一)	小組合作、學生上台報告
18	期末報告(二)	小組合作、學生上台報告