

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	設計基礎	科目序號/代號	3068 /VDD1043
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(二)1234 /G502
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	易映光 / 專任	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 / 1年1班		

課程簡介與目標

A. 課程目標：

了解設計基礎的造形與構成的基本概念, 從設計美學的觀點, 切入造形的思考與創意基礎方法, 最後建立構成的形式觀念, 培養思考性的創意力, 並深入的探討構成形式原理。

課程大綱

- 1.視知覺與觀察。
- 2.符號意義及解讀。
- 3.LOGO與MARK-圖地觀念。
- 4.LOGO與MARK-格式塔的實際應用。
- 5.排版範例+立體折紙dm範例分享。
- 6.文字轉換為視覺圖像的運用, 簡易故事的視覺化(平面圖像)。
- 7.圖像的時間化, 使平面圖像編輯轉成簡易動態圖像。

展覽：

每一小組需透過展出形式暨郵簡的寄發程序, 才算一個完整的設計配套。藉講評的活動使每一位同學互相學習及成長。

基本能力或先修課程

設計基礎(一)
素描

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	20	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	講述法 小組討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞 學生上台報 告	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 同儕互評: 10%	加總: 100	20
獨特創造力	20	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	實務操作(實 驗、上機或 實習等) 學生上台報 告	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 同儕互評: 10%	加總: 100	20
宏觀視野	20	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 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 同儕互評: 10%	加總: 100	20
主動積極態度	10	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) 小組合作	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 同儕互評: 10%	加總: 100	10
E化時代的知識 學習	20	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 校外參訪 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 同儕互評: 10%	加總: 100	20
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	小組討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 小組合作 專題報告	期末考: 30% 作業: 30% 成品製作: 30% 同儕互評: 10%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 30%

期末考: 30%

成品製作: 30%

同儕互評: 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
參考教材及專業期刊導讀	Principle of Gestalt Psychology	Kurt Koffka
參考教材及專業期刊導讀	不思議映象	NHK社會科學編集組
自編教材	The Adventures of Prince Achmed	動畫影像
自編教材	Fantastic Planet	動畫影像
自編教材	Monty Python's Flying Circus	Monty Python
參考教材及專業期刊導讀	啟發創意的平面設計	茱蒂絲、王爾德

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程講解, 符號的意義及解讀 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法、 影片欣賞
2	視知覺與觀察, LOGO與MARK-圖地觀念	講述法、 小組討論
3	如何撰寫故事 (故事要素 主角 情節 主題)	講述法、 小組討論
4	動畫基礎原理介紹-簡易手翻書動畫 (Flip book) 製作	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
5	童謠故事與意象構思/ 輪廓剪影動畫 (Silhouette animation) 角色設計	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作
6	輪廓剪影動畫-角色動態製作(1)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)
7	輪廓剪影動畫-動態製作(2)	講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)

8	期中考核：個人作業 1手翻書動畫 (Flip book) 2輪廓剪影動畫角色設計(3)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、學生上台報告
9	故事大綱撰寫 / 動態圖像與節奏關係練習(4)	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
10	故事場景之分鏡與空間設定	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
11	動態圖像之起承轉合製作開始(5)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
12	簡易動態圖像製作(6)/片頭與片尾設計	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
13	平面應用設計(7)/廣告、郵簡、邀請卡	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
14	平面應用設計(8)/整體宣傳品設計提案	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
15	綜合製作 (一)	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
16	綜合製作 (二)	講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
17	動態製作分組檢討 / 平面作品輸出檢討	講述法、小組討論
18	期末考核：分組作品展覽發表與講評	講述法、學生上台報告