

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	3069 /VDD1043
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(二)1234 /G511
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳昌銘 / 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2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	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	作業: 100%	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	學生上台報 告	實驗操作: 100%	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	校外參訪	成品製作: 100%	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	學生上台報 告	課程參與度: 100%	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	專題演講	書面報告: 100%	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	小組合作	實驗紀錄: 100%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 20%

書面報告: 20%

成品製作: 20%

實驗操作: 20%

實驗紀錄: 10%

課程參與度: 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	藝術.設計的立體構成	朝倉直己/著
參考教材及專業期刊導讀	紙:基礎造形.藝術.設計	朝倉直己

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹 練習一-Logo轉換的練習 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	專題演講
2	浮雕材質感 練習二-從平面到立體十種樹葉的轉化-大自然的鑑賞力	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	立體單位造型 練習三-手繪與立體之轉換-從平面到立體, 手繪30個	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	紙的立體構成 練習四-三十種造型的發想:折-開、懸吊、曲面、嵌入	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	紙的立體構成-四方連續 練習五-單位造型的延伸 scale+人物模型	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	立體字設計 練習六-文字+工具=動態頁面的設計A5光影字的表現	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	紙的立體構成+動態書冊、立體字之展示表現	小組合作
8	期中作品發表	學生上台報告
9	故事敘事的表現-從單位形到說故事	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	單位形轉換的設計	實務操作(實驗、上機或實習等)

11	六格分鏡腳本設計(一)	學生上台報告
12	六格分鏡腳本設計(二)	學生上台報告
13	flip book design 練習:六格分鏡腳本的延伸	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	六格分鏡腳本的延伸與動畫、聲音 練習 時間與動作	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	綜合應用-平面、時間動態之構成與編輯	實務操作(實驗、上機或實習等)
16	綜合應用-平面、時間動態之構成與編輯(二)	實務操作(實驗、上機或實習等)
17	周邊設計與思考	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作品發表	學生上台報告