

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	創意平面設計	科目序號/代號	3085 /VDD3067
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(二)56 /G508
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	廖書彥 / 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1班		

課程簡介與目標

藉由實驗與探索，來發掘平面設計中可能的表現性，由於數位時代中無論在材料與電腦技術都有其無限發展之可能性，因此運用以往的設計基礎，設法再次的嘗試新的法展可能性，例如3D印刷或複合材質在平面更能達到溝通傳遞的目的，均在課程範圍內。

課程大綱

- 1.從平面設計定義開始探索其發展之可能性
- 2.印刷藝術的可能性
- 3.最新的印刷技術
- 3.材質與主題的結合
- 4.突破現況的束縛，開創可能性的作品

基本能力或先修課程

basic design
advence design
computer skill ability

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	10	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 小組合作	分組報告: 40% 期中考: 30% 期末考: 30%	加總: 100	10
獨特創造力	30	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)	作業: 50% 成品製作: 50%	加總: 100	30
主動積極態度	20	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)	作業: 40% 課程參與度: 40% 上網次數 / 留言 / 參與發言: 20%	加總: 100	20
社會關懷	30	社會議題觀察與思辨能 力 對社會公益活動的關注 與支持 重視並參與人文關懷之 態度 重視並參與本土在地關 懷之態度 重視並參與藝術生態關 懷之態度 尊重多元文化與族群融 合之態度	個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	分組報告: 20% 期中考: 30% 期末考: 30% 課堂討論: 20%	加總: 100	30
E化時代的知識 學習	10	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	實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞 專題報告	分組報告: 20% 期中考: 20% 期末考: 30% 上網次數 / 留言 / 參與發言: 30%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 23%

成品製作: 15%

期末考: 15%

期中考: 14%

分組報告: 12%

課程參與度: 8%

上網次數 / 留言 / 參與發言: 7%

課堂討論: 6%

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	你就這點能耐	Gary Shove, Patrick Potter
參考教材及專業期刊導讀	HOW TO TYPE世界創意字體設計100	光乍現工作室
參考教材及專業期刊導讀	New Food Shop Graphics	PIE BOOKS

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程概敘 & 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	平面圖像創意-1	個案討論、影片欣賞
3	平面圖像創意-2	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	平面圖像創意-3	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	字體設計-1	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、影片欣賞
6	字體設計-2	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	字體設計-3	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	期中考-活動視覺設計	作業評比
9	標誌設計 - 1	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	標誌設計 - 2	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	標誌設計 - 3	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	議題海報設計 - 1	實務操作(實驗、上機或實習等)、專題報告

13	議題海報設計 - 2	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、專題報告
14	議題海報設計 - 3	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、專題報告
15	期末作業 - 餐廳品牌設計	講述法、個案討論、影片欣賞
16	期末作業 - 餐廳品牌設計 - 第一次修改	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
17	期末作業 - 餐廳品牌設計 - 第二次修改	個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、小組合作
18	期末考	作業評比