

# 103-2 大葉大學 完整版課綱

## 基本資料

課程名稱	版面編排設計(二)	科目序號/代號	3116 /VDD1044
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(四)78 /G506
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳瀚凱 / 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

培養學生視覺傳達設計基礎的能力。本課程為進階版編課程，除延續探討文距、行距、網格、樣式等支原理等基本layout設計構成，課程將以單張、型錄、書冊等刊物搭配圖像、色彩等元素的分析與實作方面進行練習，以便達成軟體合理使用與流程最佳化，將所運用平面載體能夠明確傳達主題的訊息的最佳作品呈現。

## 課程大綱

1. 出版品刊物之分析
2. 視覺元素與網格
3. 色彩與情感傳遞
4. 圖片的運用
5. 段落樣式的正竊應用與編排法則
6. 版面編排與構成
7. 編排設計之應用

## 基本能力或先修課程

版面編排設計(一),indesign.illustrator and potoshop

## 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	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	25
獨特創造力	35	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)	期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	35
宏觀視野	10	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	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	10
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)	期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 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	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期中考: 25% 期末考: 35% 作業: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 10%	加總: 100	20

## 成績稽核

期末考: 35%  
 期中考: 25%  
 作業: 20%  
 成品製作: 10%  
 課程參與度: 10%

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	跟著 Adobe 徹底研究 Indesign CS6	Adobe Creative Team

參考教材及專業期刊導讀 Typography網路論壇 Typography網路論壇

## 上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	教學內容概要簡介、課程大綱說明 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	實務操作(實驗、上機或實習等)
2	專案設計01_圖文編排風格概要簡介、名家作品剖析、Indesign概述	實務操作(實驗、上機或實習等)
3	專案設計01_圖文訊息與素材運用、點陣與向量圖支援	實務操作(實驗、上機或實習等)
4	專案設計01_版面設計要素、文件的基本架構、主版與頁面、課堂發表	實務操作(實驗、上機或實習等)
5	專案設計02_框架的應用、文字串設定、主題發想與討論	實務操作(實驗、上機或實習等)
6	專案設計02_內容與素材編輯、主題討論與修正	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	專案設計02_圖表的應用、段落格式、標題文字特效、作業討論與修正	實務操作(實驗、上機或實習等)
8	專案設計02_繞圖排文、期中簡報準備、作業討論與修正	實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中評圖_各組發表簡報與作品展示	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	專案設計03_書冊建立、目錄與索引(1)、主題發想與討論	實務操作(實驗、上機或實習等)
11	專案設計03_書冊建立、目錄與索引(2)、作業討論與修正	實務操作(實驗、上機或實習等)
12	專案設計03_印前排版流程與完稿知識、作業討論與修正	實務操作(實驗、上機或實習等)
13	專案設計03_文件輸出與整合、課堂發表	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	專案設計04_互動元件建立、主題發想與討論	實務操作(實驗、上機或實習等)
15	專案設計04_電子書Epub設定、主題修正與製作	實務操作(實驗、上機或實習等)

- |    |                              |                 |
|----|------------------------------|-----------------|
| 16 | 專案設計04_檔案輸出與整合、轉存電子書、課堂製作與討論 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | 專案設計04_期末簡報準備、課堂製作與討論        | 實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 期末評圖_期末作品發表與討論               | 實務操作(實驗、上機或實習等) |