

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	數位媒體導論	科目序號/代號	3117 /VDD1039
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(四)AB /G313
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	何珮琪 / 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3班		

課程簡介與目標

數位內容之主要範疇，在於將圖像文字影像語音等資料運用資訊技術加以數位化並整合應用之產品或服務，而數位媒體設計則是數位內容產業的重要基礎。各種數位媒體設計需要不同的數位技術進行製作，如影像處理、數位音效、或動畫製作等等，因此，本課程將引導同學認識多種數位媒體技術，並建立廣泛的正確觀念，藉以協助同學日後深入各種數位媒體領域。

課程大綱

數位藝術、電腦動畫、數位影音、數位遊戲、數位學習、數位出版與典藏、網路服務、行動應用。

基本能力或先修課程

無

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	講述法 個案討論 學生上台報 告 專題報告	作業: 25% 課程參與度: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	25
宏觀視野	25	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 個案討論 學生上台報 告 專題報告	作業: 25% 課程參與度: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	25
社會關懷	25	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	講述法 個案討論 學生上台報 告 專題報告	作業: 25% 課程參與度: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	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	講述法 個案討論 學生上台報 告 專題報告	作業: 25% 課程參與度: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	25

成績稽核

課程參與度: 25%

書面報告: 25%

口頭報告: 25%

作業: 25%

書籍類別	書名	作者
教科書	數位內容白皮書	經濟部
自編教材	自編教材	何珮琪

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程講解 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
2	數位藝術	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	數位藝術	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	電腦動畫	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	電腦動畫	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	數位影音	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	數位影音	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	數位遊戲	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中作業	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	數位遊戲	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	數位學習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	數位學習	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	數位出版與典藏	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	數位出版與典藏	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	行動應用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	行動應用	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	網路服務	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末作業	作業