

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 | 3189 /VDB1005 |
| 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 | 進修學士班 / 視覺傳達設計學系 / 1年1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

社會責任

-  創新專業知識能力
-  專案組織企劃製作力
-  資訊技術運用能力
- 跨領域團隊合作能力

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 】 |
|-----------|--------------|--|------|---|---------------------|---------------------------|
| 創新專業知識能力 | 30 | 媒體實作能力 專案分析與企劃能力 作品創新與行銷能力 | 講述法 | 作業: 25% 課程參與度: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25% | 加總: 100 | 30 |
| 專案組織企劃製作力 | 30 | 具備視覺藝術思辨能力 與美學判斷力 執行與表現能力 具備構思、發展與完成創作計畫之能力 | 講述法 | 作業: 25% 課程參與度: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25% | 加總: 100 | 30 |
| 資訊技術運用能力 | 40 | 想像力與創意思考 訊息分析與檢索力 數位創新與發展能力 | 講述法 | 作業: 25% 課程參與度: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25% | 加總: 100 | 40 |

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 (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 |
|------|---------|-----|
| 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 |