

103-2 大葉大學 完整版課綱 - 教學策略和評量方法

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
- 能夠培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

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】
具備多媒體設計專業知識的能力	25%	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 20% 實驗操作(肯做): 10%	加總: 100	25
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	25%	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 20% 口頭報告(肯付出): 10%	加總: 100	25

具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20%	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 20% 實驗操作(肯做): 10%	加總: 100	20
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10%	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 20% 實驗操作(肯做): 10%	加總: 100	10
具備創意思維及創新設計的能力	10%	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 20% 實驗操作(肯做): 10%	加總: 100	10
能夠培養持續學習的習慣與能力	10%	培養學生藉由多元管道達到終身學習之能力	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考(肯學): 40% 作業(肯付出): 30% 課程參與度(肯學): 20% 實驗操作(肯做): 10%	加總: 100	10