

淡江大學 107 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	多媒體實務與應用	授課 教師	陳德展 TE-CHAN CHEN
	INTRODUCTION TO MULTIMEDIA		
開課系級	資訊教育學門 A	開課 資料	必修 單學期 2 學分
	TNUOB0A		
學 門 教 育 目 標			
<p>一、培育學生具備資訊基本素養。</p> <p>二、鍛鍊學生資訊科技應用之能力。</p> <p>三、建立學生的資訊倫理。</p> <p>四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。</p>			
校 級 基 本 素 養			
<p>A. 全球視野。</p> <p>B. 資訊運用。</p> <p>C. 洞悉未來。</p> <p>D. 品德倫理。</p> <p>E. 獨立思考。</p> <p>F. 樂活健康。</p> <p>G. 團隊合作。</p> <p>H. 美學涵養。</p>			
課程簡介	<p>結合當前最熱門的桌上遊戲設計與Adobe illustrator CS6軟體，以分組方式進行桌上遊戲設計與產品製造、測試，使學生能具備illustrator應用能力，並可製作出至少初階桌上遊戲的試用版。</p>		
	<p>Combine the current hottest board game design with Adobe Illustrator CS6 software for desktop game design and product creation and testing in groups so students can have the illustrator application and produce at least a starter version of the board game.</p>		

本課程教學目標與目標層級、校級基本素養相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「校級基本素養」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「校級基本素養」。單項教學目標若對應「校級基本素養」有多項時，則可填列多項「校級基本素養」。(例如：「校級基本素養」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	校級基本素養
1	平面作品的創意設計	Creative design of graphic works	P6	BD
2	軟體操作與實作	Software operation and implementation	P3	BD
3	創意發想	Creative thinking	P3	BD
4	團隊合作	Team work	A6	BD
5	口語表達與溝通	Oral expression and communication	P3	BD

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	平面作品的創意設計	講述、討論、賞析、實作	實作
2	軟體操作與實作	模擬、實作	實作
3	創意發想	講述、討論、賞析、實作	實作、上課表現
4	團隊合作	講述、討論	報告、上課表現
5	口語表達與溝通	講述、討論、實作	報告、上課表現

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	108/02/18~108/02/24	課程簡介、學期小組報告評分方式、第一次分組	
2	108/02/25~108/03/03	桌上遊戲設計概念介紹、桌上遊戲體驗、小組名單確認	

3	108/03/04~ 108/03/10	桌上遊戲概論、劇本設計創作	
4	108/03/11~ 108/03/17	角色設計、遊戲策略規劃	
5	108/03/18~ 108/03/24	遊戲機制介紹及規劃	
6	108/03/25~ 108/03/31	認識 Illustrator環境、基本操作	
7	108/04/01~ 108/04/07	Illustrator 超實用基本功	
8	108/04/08~ 108/04/14	鋼筆與矩形格線的應用	
9	108/04/15~ 108/04/21	圖層、漸變工具及遮色片的應用	
10	108/04/22~ 108/04/28	期中考試週	
11	108/04/29~ 108/05/05	合併、分割路徑與漸層上色	
12	108/05/06~ 108/05/12	高質感的版面設計	
13	108/05/13~ 108/05/19	文字與路徑的應用	
14	108/05/20~ 108/05/26	圖樣、外觀面板及繪圖樣式的應用	
15	108/05/27~ 108/06/02	色彩與色票的運用	
16	108/06/03~ 108/06/09	即時描圖、繪圖工具及不透明度遮色片的應用	
17	108/06/10~ 108/06/16	桌上遊戲初版作品試玩	
18	108/06/17~ 108/06/23	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>1.歡迎喜好平面設計相關基礎或實作經驗的同學參與桌上遊戲設計與開發。  2.分組成員會依據桌上遊戲開發的工作內容分配，一組人數將以實際選修總人數為考量，一組人數至少為4人，上限為6人(依照選課總人數調整)。  3.第二堂後小組成員應確認名單，不得更動，以利小組成員針對創作主題進行討論。  4.第三~六堂間會引導小組進行桌遊主題討論。</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	<p>正確學會 Illustrator CS6 的 16 堂課(附光碟1片)  跟Adobe徹底研究Illustrator CC</p>		
參考書籍	<p>設計職人必修 Photoshop + Illustrator 圖案與背景設計快速攻略  Illustrator超完入入門(適用CC/CS6/CS5)  Adobe Illustrator美學設計(附DVD)  一本書學會平面設計Illustrator &amp; Photoshop CS6(附DVD)  版面設計學 平面設計的美感養成  學好設計一定要會的：平面設計 KnowHow  從零開始學設計：平面設計基礎原理  好設計，4個法則就夠了：頂尖設計師教你學平面設計，一次精通字型、色彩、版面編排的超實用原則</p>		

批改作業 篇數	篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）
學期成績 計算方式	◆出席率： 30.0 %   ◆平時評量：20.0 %   ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉：        %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a> 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>