

淡江大學 110 學年度第 1 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	實體課程 必修 單學期 2學分
	TNUOB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育		
系 ( 所 ) 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>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>2. 資訊運用。(比重：80.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：20.00)</p>			
課程簡介	<p>結合當前最熱門的桌上遊戲設計與Adobe illustrator軟體，以小組合作進行桌上遊戲設計與製造、測試，使學生能具備illustrator應用能力，並結合故事劇本手法發想，製作出至少桌上遊戲的初稿，並進行試玩。</p> <p>課程教學重點為版面設計、色彩概論、字體設計、故事劇本概論、桌上遊戲概論及IL軟體教學。</p>		
	<p>Combining the current hottest board game design and Adobe Illustrator software, the board game design, manufacturing, and testing are carried out in group cooperation, so that students can have the illustrator application ability, and combine the story script method to create at least First edition of board game, and try it out.</p> <p>The course teaching focuses on layout design, introduction to color, introduction to fonts, introduction to story script writing, introduction to table games and IL software teaching.</p>		

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

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

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知		25	討論、實作、體驗、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、活動參與
2	認知		25	討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
3	技能		25	講述、討論	討論(含課堂、線上)、活動參與
4	技能		25	講述、討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)、活動參與
5	技能		25	實作	作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/09/22~110/09/28	課程簡介、學期小組報告評分說明(進行第一次編組)	
2	110/09/29~110/10/05	認識 Illustrator環境、基本操作(確認小組名單)	
3	110/10/06~110/10/12	超實用基本功－雜誌封面設計(文字字體)	
4	110/10/13~110/10/19	平面設計概論 (美學素養基礎)	
5	110/10/20~110/10/26	色彩學概論 (美學素養基礎)	

6	110/10/27~ 110/11/02	桌上遊戲概論(引導小組討論桌上遊戲創作主題)	
7	110/11/03~ 110/11/09	桌上遊戲小組創作作業討論	
8	110/11/10~ 110/11/16	鋼筆與矩形格線的應用 - 月曆設計	
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	圖層、漸變工具及遮色片的應用 - 風景明信片	
11	110/12/01~ 110/12/07	合併分割路徑與漸層上色 - 邀請卡設計	
12	110/12/08~ 110/12/14	高質感的版面編排 - 小說封面設計	
13	110/12/15~ 110/12/21	圖樣、外觀面板及繪圖樣式的應用 - 宣傳海報	
14	110/12/22~ 110/12/28	色彩與色票的運用 - CIS 設計	
15	110/12/29~ 111/01/04	影像描圖、繪圖工具及不透明度遮色片的應用 - 手提紙袋	
16	111/01/05~ 111/01/11	桌上遊戲創作測試分享	
17	111/01/12~ 111/01/18	期末考試週	
18	111/01/19~ 111/01/25	小組桌上遊戲概念設計討論及建議	
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。</p> <p>2.分組成員會依據桌上遊戲開發的工作內容分配，一組人數基本為4人(會依照選課總人數動態調整)。</p> <p>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。</p> <p>4.小組桌上遊戲創作概念屬於學生集體創作，智慧產權為小組成員共有。</p> <p>5.期中作業係繳交小組桌上遊戲企劃書，小組作業僅需一人為代表上傳作業區。</p> <p>5.期末桌上遊戲初稿要製作出雛形，讓修課同學試玩並給予回饋桌遊特色及建議。並將同學試玩評論單及桌上遊戲成品拍照上傳期末作業區，評論單至少5張以上。</p> <p>6.若遇到因不可控因素影響，導致期末測試無法舉辦，將改採桌上遊戲規則說明書、圖板及卡牌等紙類設計作品檔案繳交，進行期末評分。檔案格式以Adobe IL檔案為主。</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	正確學會 Illustrator CS6 的 16 堂課(附光碟1片) 跟Adobe徹底研究Illustrator CC		

<p>參考文獻</p>	<p>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          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          配色點子手帖: 127個情境式主題、3175種設計靈感的最強色彩教科書          所有人都用得上的暢銷配色學: 最實用的色彩心理學, 搞懂色彩味道、個性和適用產品, 成功配色有方法          配色設計學: 從理論到應用, 零基礎的入門指南          教你如何寫出遊戲劇本(第二版): 從基礎學習角色、架構、文章的創作秘訣          字型設計學: 33種字體祕訣, 精準傳達重要訊息!          留白的設計美學: 活用「留白」的版面配置設計教學本</p>
<p>批改作業 篇數</p>	<p>1 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)</p>
<p>學期成績 計算方式</p>	<p>◆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〈 〉:            %</p>
<p>備考</p>	<p>「教學計畫表管理系統」網址: <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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></p>