

淡江大學 1 1 1 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>1. 全球視野。(比重：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：20.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</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，以分組方式進行桌上遊戲設計與製造、測試，使學生能具備illustrator應用能力，並可製作出至少桌上遊戲的初稿，並進行試玩。</p>		
	<p>Combine the most popular table game design and Adobe illustrator software to design, manufacture and test table games in groups, so that students can have the illustrator application ability, and can produce at least the first draft of the table game and try it out .</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	技能		128	講述、討論、發表、實作、體驗、模擬	作業、報告(含口頭、書面)
2	技能		2357	討論、發表、實作、體驗、模擬	討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
3	情意		247	討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)、活動參與
4	技能		256	討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
5	技能		2	發表、實作	作業、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	111/09/05~ 111/09/11	課程簡介、學期小組報告評分方式	
2	111/09/12~ 111/09/18	認識 Illustrator環境、基本操作	
3	111/09/19~ 111/09/25	超實用基本功－雜誌封面設計(文字字體)	
4	111/09/26~ 111/10/02	平面設計概論 (美學素養基礎)	
5	111/10/03~ 111/10/09	色彩學概論 (美學素養基礎)	

6	111/10/10~ 111/10/16	桌上遊戲概論	
7	111/10/17~ 111/10/23	桌上遊戲機制概論	
8	111/10/24~ 111/10/30	圖層、漸變工具及遮色片的應用 - 風景明信片	
9	111/10/31~ 111/11/06	期中考作業小組討論	
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	合併分割路徑與漸層上色 - 邀請卡設計	
12	111/11/21~ 111/11/27	高質感的版面編排 - 小說封面設計	
13	111/11/28~ 111/12/04	文字與路徑的應用 - 製作光碟包裝、圓標與簽唱會DM	
14	111/12/05~ 111/12/11	圖樣、外觀面板及繪圖樣式的應用 - 宣傳海報	
15	111/12/12~ 111/12/18	色彩與色票的運用 - CIS 設計	
16	111/12/19~ 111/12/25	影像描圖、繪圖工具及不透明度遮色片的應用 - 手提紙袋	
17	111/12/26~ 112/01/01	多媒體實務與應用期末分享測試	
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考試週(本學期期末考試日期為:112/1/3-112/1/9)	
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，一組人數為4-6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.出席率未達總上課次數的50%以上者，平時評量分數以零分計算。 5.期末作業格式應以軟體檔案(IL、PS、MS Office等不拘)為主，手繪作品視為期中考作業的測試作品，不列入期末作業作品計分。</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材	<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>		
參考文獻	<p>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 學好設計一定要會的：平面設計 KnowHow 版面設計學 平面設計的美感養成 Adobe Illustrator美學設計(附DVD) 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)</p>		

批改作業 篇數	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)
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： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※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。