

淡江大學 114 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	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 SDG9 產業創新與基礎設施		
系（所）教育目標			
一、培育學生具備資訊基本素養。 二、鍛鍊學生資訊科技應用之能力。 三、建立學生的資訊倫理。 四、訓練學生對於資訊相關議題的思考。			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：20.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			
課程簡介	結合當前最熱門的桌上遊戲設計與專業軟體(Adobe IL & Canva)、AI生成式繪圖(chatgpt/Gemini banana pro等), 以分組方式進行桌上遊戲設計與製造、測試, 使學生能具備專業應用能力, 並可製作出桌上遊戲作品初稿, 並進行試玩。		
	Combining the most popular Board game design with professional software(Adobe IL & Canva) and AI generative drawing(chatgpt/Gemini banana pro等), conducted in groups. Board game design, manufacturing and testing enable students to have professional application capabilities and to produce first drafts of table game works and try them out.		

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	創意發想	Creative thinking
2	團隊合作	Team work
3	口語表達與溝通	Oral expression and communication
4	軟體操作與實作	Software operation and implementation
5	作品創意設計	Creative design of works

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		23578	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)
2	情意		2467	討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)、活動參與
3	技能		2578	討論、發表	討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
4	技能		258	發表、實作	作業、實作、報告(含口頭、書面)
5	認知		123568	講述、討論、發表、實作、體驗、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、實作、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	115/02/23~ 115/03/01	課程簡介、學期小組報告評分方式	
2	115/03/02~ 115/03/08	認識專業軟體環境、基本操作	
3	115/03/09~ 115/03/15	平面設計概論 (美學素養基礎)	
4	115/03/16~ 115/03/22	色彩學概論 (美學素養基礎)	

5	115/03/23~ 115/03/29	桌上遊戲概論	
6	115/03/30~ 115/04/05	桌上遊戲機制概論	
7	115/04/06~ 115/04/12	AI繪圖概論及應用	
8	115/04/13~ 115/04/19	桌上遊戲機率不確定性	
9	115/04/20~ 115/04/26	期中考週(小組團隊討論)	
10	115/04/27~ 115/05/03	桌上遊戲無障礙性設計	
11	115/05/04~ 115/05/10	CANVA AI操作說明1	
12	115/05/11~ 115/05/17	CANVA AI操作說明2	
13	115/05/18~ 115/05/24	Adobe IL with chapGPT	
14	115/05/25~ 115/05/31	AI繪圖實作 (ChatGPT & GEMINI banana Pro & Adode FireFly)	
15	115/06/01~ 115/06/07	AI繪圖實作 2	
16	115/06/08~ 115/06/14	期末多元評量週	
17	115/06/15~ 115/06/21	期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/06/22~ 115/06/28	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、問題解決、跨領域	
跨領域課程		STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域) 素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))	
特色教學 課程		遊戲式學習課程 專案實作課程 專題/問題導向(PBL)課程	
課程 教授內容		程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動) 邏輯思考 A I 應用	

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。 學生得獎紀錄：EGDA2023教育桌遊設計-社會組金獎。</p> <p>2.分組成員會依據桌上遊戲開發的工作內容分配，一組人數將以實際選修總人數為考量，一組人數為1-4人(依照選課總人數調整)，請同學自行組隊。</p> <p>3.第2-3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.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。</p> <p>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> <p>6.課程主題會隨學生學習情況或是教學需要進行調整。</p> <p>7.期中考週僅繳交個人或團隊作品計畫書，配合學校教學要求排課程。</p> <p>8.搭配113學年起教學要求，課程中會教導AI繪圖的操作教學，並應用在作業創作上。</p>
教科書與教材	<p>自編教材:教科書、簡報、影片、線上非同步教學(週數2-4週)</p> <p>教材說明: 正確學會 Illustrator CS6 的 16 堂課(附光碟1片) 跟Adobe徹底研究Illustrator CC(附光碟1片) 採用他人教材:教科書、簡報、影片</p> <p>教材說明: 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>
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) 用Canva設計超快超質感：平面、網頁、電子書、簡報、影片製作與AI繪圖最速技(淡江圖書館線上圖書或實體書) 用Canva設計超快超質感：平面、網頁、電子書、簡報、影片製作與AI繪圖最速技(淡江圖書館實體書) 寓教於樂：知識主題桌上遊戲設計：含118人力銀行桌遊(淡江圖書館實體書) 寓教於樂：知識主題桌上遊戲設計(淡江圖書館實體書) 就是愛玩桌遊！：精選全球最暢銷35種桌上遊戲規則.贏家秘技.必備知識 (淡江圖書館實體書) 遊戲化教學的技術(淡江圖書館實體書)</p>
學期成績計算方式	<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>
備考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://web2.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。</p> <p>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>