

南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	J0D37701
課程中文名稱	數位媒體概論
課程英文名稱	Introduction to Digital Media
學分數	2.0
必選修	必修
開課班級	四技商設一甲
任課教師	許宏賓
上課教室(時間)	週四第 5 節(T0808) 週四第 6 節(T0808)
課程時數	2
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	本課程核心目的，是在於教授學生認識當代數位媒體之最新應用現況，與近期可能之發展趨勢。在此核心目的下，本課程主要有三大主軸：當代數位媒體之發展、當代數位媒體於設計領域之應用、當代數位媒體設計業界實務。期望修畢本課程之學生，能具備當代數位媒體之知識、運用當代數位媒體進行設計之方式、當代數位媒體設計業界發展現況。
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標 ----- 1.學習當代數位多媒體基礎知識，--，2 多媒體知識 2.學習運用當代數位媒體進行設計之應用案例，--，1 設計知識 3.學習與團隊合作完成數位媒體應用案例報告，--，10 團隊合作 4.學習以簡明口語及簡報結構表達數位媒體應用案例，--，9 溝通表達
中文課程大綱	1.當代數位媒體發展方向（Current Work / Future Study） 2.當代數位媒體應用設計案例（Case Study） 3.當代數位媒體設計界發展現況（Design Practice） 4.當代數位媒體發展之創意構思（Design Thinking）
英/日文課程大綱	
課程進度表	1 9/21 課程內容說明 2 9/28 【專題】台南地方文化特色 台南地方文化特色

	<p>3 10/5 數位設計工具 (1)：剪輯特效 Premiere / After Effect 台南地方文化提案</p> <p>4 10/12 規劃成果(A)：台南地方文化提案(20%)：150 分鐘 / 每組 10-12 分鐘</p> <p>5 10/19 【專題】台南地方文化體驗 文化體驗接觸點 (1)</p> <p>6 10/26 數位設計工具 (2)：影像特效 Photoshop / Maya 文化體驗流程 (1)</p> <p>7 11/2 數位設計工具 (3)：動態攝影 GoPro / Phantom 文化體驗設計</p> <p>8 11/9 規劃成果(B)：台南地方文化體驗設計提案(35%)：150 分鐘 / 每組 10-12 分鐘</p> <p>9 11/16 期中考試停課</p> <p>10 11/23 數位設計工具 (4)：環景建模 3ds Max / Sketch Up 文化體驗意象</p> <p>11 11/30 數位設計工具 (5)：環景互動 Maker 雷射雕刻講課與實作</p> <p>12 12/7 數位設計工具 (6)：實景互動 Unity 3D / C4D 雷射雕刻講課與實作</p> <p>13 12/14 數位設計工具 (7)：圖像介面與排版 AI / InDesign 文化體驗腳本</p> <p>14 12/21 數位設計工具 (8)：互動介面 Dw / Mobile APP 文化體驗攝影</p> <p>15 12/28 【專題】數位設計工具實作基礎：Premiere 文化體驗剪輯</p> <p>16 1/4 台南在地影像設計成果討論</p> <p>17 1/11 設計成果(B)：台南在地影像設計成果(45%)：150 分鐘 / 每組 10-12 分鐘</p> <p>18 1/18 期末考試停課</p>
<p>教學方式與評量方法</p>	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p> <p>學習當代數位多媒體基礎知識，課堂講授，口頭報告</p> <p>學習運用當代數位媒體進行設計之應用案例，課堂講授，實作</p> <p>學習與團隊合作完成數位媒體應用案例報告，課堂講授，口頭報告</p> <p>學習以簡明口語及簡報結構表達數位媒體應用案例，課堂講授，口頭報告</p> <p>口頭報告</p>
<p>指定用書</p>	<p>書名：</p> <p>作者：</p> <p>書局：</p>

	年份： ISBN： 版本：
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	<ol style="list-style-type: none"> 1. 依據學校規定，課堂禁止飲食、睡覺、玩手機，違者依曠課論。 2. 每周課程第一節開始時點名，且不得補點名。 3. 若無法到課，必須在課程開始前向老師請假（用 LINE）。 4. 未請假而曠課三次者，本學期課程不評分（W）。 5. 成績依據課程到課狀況、成果責任擔當、成果創新度、成果完成度給分。