

## 南臺科技大學 106 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	J0N13V01
課程中文名稱	跨媒體設計研究(與專四技視傳四甲合開)
課程英文名稱	Cross-media design studies
學分數	3.0
必選修	選修
開課班級	夜四技視傳四甲
任課教師	施閔傑
上課教室(時間)	週一第 11 節(T0807) 週一第 12 節(T0807) 週一第 13 節(T0807)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	無
輔導考照 2	無
課程概述	本課程由傳統單一媒體至多媒體應用之演變發展過程切入，藉由探索多媒體與數位科技完美結合發展現況為背景，啟發同學對於互動式五感體驗裝置技術為根據，以研究無所不在運算如何在生活中應用與數位學習上之運用為最終目標。授課內容著重在整合先前所學之軟體操作與概念之運用，針對使用者需求做創新與創意之設計與研究。
先修科目或預備能力	媒體傳播、多媒體概論
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.認識多媒體應用與概念，Recognizing multimedia applications and concepts， 2 多媒體知識 2.數位媒體傳播知識應用，Communication knowledge of digital media applications，3 數位設計技能 3.認識科技於藝術上表現，Recognizing the performance of technology in the arts，12 藝術美學 4.探索數位媒體互動體驗，Explore the interactive experience of digital media， 3 數位設計技能 5.認識無所不在運算環境，Recognizing the pervasive computing environment， 6 創意思考 6.感受無所不在數位學習，Feeling the pervasive digital learning，9 溝通表達
中文課程大綱	1.媒體與多媒體發展

	<p>2.媒體與科技的對話</p> <p>3.互動媒體五感體驗</p> <p>4.無所不在運算應用</p> <p>5.數位學習的新體驗</p> <p>6.跨媒體設計成效評估</p>
英/日文課程大綱	<p>1.Media and multimedia development</p> <p>2.Media and technology dialogue</p> <p>3.Interactive media experience with the five senses</p> <p>4.Pervasive computing applications</p> <p>5.New digital learning experience</p> <p>6.Cross-media design effectiveness evaluation</p>
課程進度表	<p>第一週 課程講解及成績評量要求說明</p> <p>第二週 多媒體概論與應用(分組，主題)</p> <p>第三週 互動設計程序(主題討論繳交)</p> <p>第四週 設計思考方法(相關主題探索與差異，作業 1)</p> <p>第五週 互動媒體體驗與操作-全息立體投影(分組報告:作業 1) 1 認識多媒體應用與概念</p> <p>第六週 互動媒體體驗與操作-layar(layar 名片製作，作業 2)</p> <p>第七週 專案發想與規劃(分組報告，作業 2) 5 認識無所不在運算環境</p> <p>第八週 作品討論(腳本製作)</p> <p>第九週 期中報告與評分(企畫書分組報告，期中作業) 2 數位媒體傳播知識應用</p> <p>第十週 互動遊戲 app 開發製作 1(動手操作)</p> <p>第十一週 互動遊戲 app 開發製作 2(動手操作，作業 3)</p> <p>第十二週 數位繪本 app 開發製作 1(動手操作) (分組發表，作業 3) 4 探索數位媒體互動體驗</p> <p>第十三週 數位繪本 app 開發製作 2(動手操作)</p> <p>第十四週 數位繪本 app 開發製作 3(動手操作，作業 4)</p> <p>第十五週 跨媒體設計評估方法 (簡易問卷製作) (分組發表, 作業 4) 3 認識科技於藝術上表現</p> <p>第十六週 跨媒體設計成效評估(簡易問卷製作評估)</p> <p>第十七週 期末成果展佈展及討論(企畫書+app 開發製作+評估方法，A1 展板製作，期末作業)</p> <p>第十八週 期末報告與評分(分組報告) 6 感受無所不在數位學習「遵守智慧財產權觀念」及「不得法影印」</p>
教學方式與評量方法	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</p>

	<p>認識多媒體應用與概念，課堂講授分組討論啟發思考，口頭報告作業</p> <p>數位媒體傳播知識應用，課堂講授分組討論，口頭報告書面報告</p> <p>認識科技於藝術上表現，課堂講授分組討論，口頭報告作業</p> <p>探索數位媒體互動體驗，課堂講授分組討論實作演練，口頭報告作業</p> <p>認識無所不在運算環境，課堂講授實作演練啟發思考，作業設計製作</p> <p>感受無所不在數位學習，課堂講授實作演練啟發思考，口頭報告設計製作</p>
指定用書	<p>書名：</p> <p>作者：</p> <p>書局：</p> <p>年份：</p> <p>ISBN：</p> <p>版本：</p>
參考書籍	<p>梁采汝(2016)。解析！多媒體概論與實務應用(第三版)。上奇資訊。</p> <p>文淵閣工作室/編著(2015)。會做簡報就會製作跨平台 App：Smart Apps Creator 超神開發術。碁峰。</p> <p>顏春煌(2015)。數位學習：觀念、方法、實務、設計與實作(第三版)。碁峰。</p> <p>宋曜廷/主編(2011)。數位學習研究方法。高等教育出版社。</p>
教學軟體	<p>layar</p> <p>smart apps creator 2.0</p>
課程規範	<p>1.平時分數 40%</p> <p>(1)平時作業 20%</p> <p>(2)出席及互動表現 20%</p> <p>無故缺課一次扣3分，缺課六次(含)為扣考，期末分數零分</p> <p>2.期中分數 30%</p> <p>[期中作業]</p> <p>3.期末分數 30%</p> <p>[期末作業]專題成果發表與報告展示</p>