

南臺科技大學 107 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	J0D31N01
課程中文名稱	概念傳達設計
課程英文名稱	Conceptual Communication Design
學分數	3.0
必選修	必修
開課班級	四技商設二甲
任課教師	黃綸怡
上課教室(時間)	週一第 4 節(T0808) 週一第 5 節(T0808) 週一第 6 節(T0808)
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	
輔導考照 2	
課程概述	培養設計實作的能力，理解並培養美感，透過各種不同的創意方法、技巧訓練及媒材表現，設計、製作出具有傳達概念與意含之視覺媒體作品。
先修科目或預備能力	平面構成、立體構成、視覺傳達設計概論
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標</p> <p>-----</p> <p>1.能了解設計概念的重要性。 ,-- ,1 設計知識</p> <p>2.能運用適當的設計符碼來傳達設計概念。 ,-- ,1 設計知識</p> <p>3.能做有效的設計概念發想。 ,-- ,6 創意思考</p> <p>4.能感受出好的設計作品所要傳達的概念。 ,-- ,12 藝術美學</p> <p>5.能學會如何參與設計概念溝通活動。 ,-- ,9 溝通表達</p>
中文課程大綱	<p>1、課程簡介、設計運用領域與美感鑑賞</p> <p>2、視覺傳達的創意方法</p> <p>3、視覺構成的設計技巧</p> <p>4、媒材表現特性與表現方法</p> <p>5、設計實務賞析</p> <p>6、作品表現討論與發表</p>
英/日文課程大綱	
課程進度表	<p>1.學期課程說明、從遊戲中萃取意涵(本周需選出小老師)</p> <p>2.遊戲概念討論、遊戲的元件(本周需繳交分組名單及遊戲概念「主題」)</p>

	<p>3.遊戲設計概念企劃書編撰(本周須完成目標市場定位)</p> <p>4.發展遊戲說明手冊(本周須完成遊戲規則)</p> <p>5.遊戲主商品製作與設計(本周須完成遊戲主商品之設計圖)</p> <p>6.遊戲周邊產品設計(本周須完成遊戲周邊產品之設計圖)</p> <p>7.遊戲宣傳文宣設計(本周須完成遊戲文宣之設計圖)</p> <p>8.作品發表(本周須完成設計概念企劃書、ppt)</p> <p>9.期中考周</p> <p>10.作品發表(本周須完成設計概念企劃書、ppt)</p> <p>11.共感覺的應用—2.音樂海報設計(一)</p> <p>12.共感覺的應用—音樂海報設計(二)(本周須完成海報設計)</p> <p>13.共感覺的應用—3.味覺包裝設計(一)</p> <p>14.共感覺的應用—味覺包裝設計(二)(本周須完成包裝設計)</p> <p>15.共感覺的應用—4.觸覺 DM 設計(一)</p> <p>16.共感覺的應用—觸覺 DM 設計(二)(本周須完成 DM 設計)</p> <p>17.遊戲設計展演評分(本周須完成遊戲團體作業之所有成品，並展演評分)</p> <p>18.(本周需繳交本學期之簡要作品集—focus on photos)</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>能了解設計概念的重要性。 ， 課堂講授， 日常表現</p> <p>能運用適當的設計符碼來傳達設計概念。 ， 成果驗收， 設計製作</p> <p>能做有效的設計概念發想。 ， 成果驗收， 同儕互評</p> <p>能感受出好的設計作品所要傳達的概念。 ， 啟發思考， 課堂展演</p> <p>能學會如何參與設計概念溝通活動。 ， 成果驗收， 課堂展演</p>
<p>指定用書</p>	<p>書名：</p> <p>作者：</p> <p>書局：</p> <p>年份：</p> <p>ISBN：</p> <p>版本：</p>
<p>參考書籍</p>	
<p>教學軟體</p>	
<p>課程規範</p>	<p>不可以遲交作業!!! 除非有特別的原因! ~~(請記得設計是有時效性的產業)</p>