

重新查詢

友善列印

### 0981學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 4年級	課號 / 班別	00U00046 / B
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	互動媒體設計	科目英文名稱	Interactive media design
主要授課老師	陳瓊蕙	開課期間	一學年之上學期
人數上限	60 人	已選人數	60人

### 起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A309 / 星期5第02節  
第1週 / 第18週 / A309 / 星期5第03節  
第1週 / 第18週 / A309 / 星期5第04節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

### 教學綱要

#### 一、教學目標(Objective)

本課程將著重於理論與實際上機操作；配合當代重要的互動媒體設計案例分析，讓學生了解如何設計具有互動性的媒體，以及互動的模式類型，並透過實務的練習(編寫電腦語言)，學習互動媒體設計程序。

#### 二、先修科目(Pre Course)

#### 三、教材內容(Outline)

DBN(Design By Numbers, 簡稱DBN)，是美國麻省理工學院(MIT. Media Laboratory)美學設計運算John Maeda 所發起與開發的應用軟體，小至參數的調整，大至規則的改變，在未知、隨性、互動的特性下，進而引發個人無限的創意，可輕易上手。

#### 四、教學方式(Teaching Method)

本課程將學習並瞭解數位互動媒體的創作手法、整合工具和技術，同學必須在階段性過程配合DBN 數位設計軟體並實際操作互動媒體製作，教導學生運用電腦腳本語言植入媒體設計。

#### 五、參考書目(Reference)

2009/9/18	課程介紹，DBN 編輯環境簡介	陳瓊蕙
2009/9/25	DBN的介面說明操作基本指令paper、size、pen、line -> 個人Chinese name	陳瓊蕙
2009/10/2	以「數字」描述各種資訊，Load dbngraphics.dbn -> 載入函式庫 library	陳瓊蕙
2009/10/9	歐普藝術OP Arts、Modern Arts -> 自動設計	陳瓊蕙
2009/10/16	Auto Painting -> 操作 repeat、forever、looping、command	陳瓊蕙
2009/10/23	Photo 10張 Blog -> DBN分析繪圖 set A -> 3D, dot line	陳瓊蕙
2009/10/30	Photo 10張 整合矩陣分析 -> 互動創作：程控設計	陳瓊蕙

六、教學進度(Syllabi)	2009/11/6	個人Demo- DBN分析主題風格 -> upload to Blog	陳瓊蕙
	2009/11/13	期中考	陳瓊蕙
	2009/11/20	Photo -> 創作程式設計 -> mouse 1、2、3 -> 詩情畫意	陳瓊蕙
	2009/11/27	if與then的思考術 -> 問問題的方式 -> Command -> Number	陳瓊蕙
	2009/12/4	互動設計計算式 -> 什麼是Nest? 創作成一幅複雜作品	陳瓊蕙
	2009/12/11	暫停執行程式 -> pause & 時間控制方式 -> Time元素分析創作	陳瓊蕙
	2009/12/18	互動設計：虛擬亂數產生器 -> 駭客任務	陳瓊蕙
	2009/12/25	互動設計：創作構想、「數字」創作設計	陳瓊蕙
	2010/1/1	元旦// 思考個人構想雛型 -> 必須結合互動之議題	陳瓊蕙
	2010/1/8	Demo -> On Web- Blog	陳瓊蕙
	2010/1/15	期末考	陳瓊蕙

七、評量方式(Evaluation)

本課程將以理論和上機操作教學，結合數位設計軟體的應用，著重學生在模擬的操作與設計上的應用訓練，並以專案實作發表的方式來驗收學習成果。專案成果驗收成績60%（含平時上課的互動討論）、平時出席成績40%。

八、講義位址(http://)

<http://dbn.media.mit.edu/examples/4.html>

九、教育目標

重新查詢