

重新查詢

友善列印

### 0982學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 4年級	課號 / 班別	00U00021 / B
學分數	3學分	選 / 必修	必修
科目中文名稱	畢業專題研究(二)	科目英文名稱	Research project (2)
主要授課老師	阮綠茵	開課期間	一學年之下學期
人數上限	20 人	已選人數	20人

### 起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A201 / 星期三第98節  
第1週 / 第18週 / A201 / 星期三第05節  
第1週 / 第18週 / A201 / 星期三第06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) 培養學生具備計畫與執行數位媒體作品設計、製作和展示之能力。
- 二、先修科目(Pre Course) 大四上為止各必修課程需修畢90%以上。
- 三、教材內容(Outline) 將理論與實務配合，就使用數位媒體之影片、動畫、遊戲、多媒體設計、互動設計，及相關之平面與產品設計和展示設計等，指導規畫整體企畫案與作品之設計和製作。
- 四、教學方式(Teaching Method) 學生以3~4為一組，每周由指導教師進行個別指導。每月學生集體進行設計進度會報，需以PowerPoint及實物提報設計進行狀況。另視需要就主題進行集體授課。根據畢委會進度展出各階段作品。
- 五、參考書目(Reference) 華之鳳編著，2006，多媒體設計、企畫、流程、方法與實務。臺北市：文魁資訊。ISBN 986-125-772-1。  
葉思義，(2005)，遊戲大師談數位互動劇本創作Chris Crawford on interactive storytelling。台北市：基鋒資訊。ISBN 986-421-832-8。
- 六、教學進度(Syllabi) 2010/2/24 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/3/3 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/3/10 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/3/17 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/3/24 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/3/31 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/4/7 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/4/14 分組與指導教師討論畢業專題作品進度

2010/4/21 期中考  
2010/4/28 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/5/5 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/5/12 分組與指導教師討論畢業專題作品進度  
2010/5/19 新一代設計展  
2010/5/26 畢業考

七、評量方  
式(Evaluation)

每周討論、每月進度PowrPoint報告、實作成品與書面報告：作品書面報告 Project Report 15% 團隊討論參與及表現 Active participation in workshops and group discussion 10% 設計企畫與執行 Presentation on project planning and execution 15% 進度記錄日誌與自評 Self-reflection journal to report and evaluate 10% 作品進度與同儕評比 production process; peer review 20% 作品產出成果 Assessment on final output of student productions 30% 與指導老師每周討論無故缺席達1/3時程者請自行棄選或接受不及格成績。

八、講義位  
址(http://)

九、教育目標

重新查詢