**專業藝術概論 教學綱要**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 專業藝術概論(多媒體動畫)科目大要 | | | |
| 學分數：4(2/2) | | | |
| 建議開課學期：第一學年第一、二學期 | | | |
| 授課教師藉由課程需求以課堂講述、校外教學、心得報告、口頭報告方式認識臺灣、中國設計、工藝史的發展、內涵及文化發展與設計間的關聯。 | | | |
| 一、科目名稱：專業藝術概論(多媒體動畫)(Introduction to Professional Arts－Multi-media Animation) | | | |
| 二、科目屬性：專業實務科目 | | | |
| 三、學分數：4(2/2) | | | |
| 四、先修科目：無 | | | |
| 五、課程目標：  認識工藝史與臺灣設計、中國設計及西洋設計的發展，與東西方設計內涵。 | | | |
| 六、教材大綱： | | | |
| 單元主題 | 內容綱要 | 分配節數 | 備註 |
| 1.設計史概述 | 認識設計、工藝史的發展與內涵。 | 8 | 第一學年第一學期 |
| 認識文化發展與設計間的關聯與互動。 | 8 |
| 2.設計史介紹 | 臺灣設計發展、設計師介紹、作品欣賞。 | 10 |
| 1. 中國設計發展、設計師介紹、作品欣賞。 | 10 |
| 西洋設計發展、設計師介紹、作品欣賞。 | 8 | 第一學年第二學期 |
| 東、西方設計發展、設計師介紹、作品欣賞。 | 8 |
| 近代設計史發展、設計師介紹、作品欣賞。 | 8 |
| 3.作品討論 | 賞析。 | 12 |
| 七、實施要點：  (一)教材編選  1.選定主管教育行政機關審定版本。  2.授課教師依課程需求自行編列講義。  (二)教學方法  課堂講述、校外教學、心得報告、期中、期末筆試及口頭報告。  (三)教學評量  以學生對設計史之認識與藝術賞析及設計師作品討論作為評量標準。  (四)教學資源  學生可至文化園區及校外教學賞析當代數位影像藝術。  (五)教學相關配合事項  無。 | | | |

**藝術與科技 教學綱要**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 學分數：4(2/2) | | | |
| 建議開課學期：第二學年第一、二學期 | | | |
| 本科目目標為使學生能瞭解藝術與科技的基本知能，熟悉電腦藝術之製作技能，嘗試結合各種電腦科技從事藝術創作與其他藝術的關係，以及建立基本的藝術與科技統整的欣賞能力。主要內容包含：瞭解藝術與科技的認識、藝術創作的科技媒材、熟練電腦藝術的基本操作、嘗試電腦藝術的創作、欣賞電腦在藝術相關領域的創作。 | | | |
| 一、科目名稱：藝術與科技(Art and Technology) | | | |
| 二、科目屬性：專業實務科目 | | | |
| 三、學分數：4(2/2) | | | |
| 四、先修科目：專業藝術概論 | | | |
| 五、課程目標：  (一)指導學生具備藝術與科技之基本知能。  (二)指導學生熟悉製作電腦藝術之技能。  (三)指導學生建立基本的藝術與科技統整能力。 | | | |
| 六、教材大綱： | | | |
| 單元主題 | 內容綱要 | 分配節數 | 備註 |
| 1.藝術與科技的基本概念 | 1.藝術與科技的認識。  2.藝術創作的科技媒材。 | 4 | 第二學年第一學期 |
| 6 |
| 2.電腦藝術的基本操作 | 1.文字處理(輸入與應用)。  2.影像處理(輸入與應用)。  3.聲音處理(輸入與應用)。 | 6 |  |
| 10 |
| 10 |
| 4.影片處理(輸入與應用)。  5.網路操作(網際網路與區域網路)。 | 10 | 第二學年第二學期 |
| 10 |
| 3.電腦在藝術領域的相關創作 | 1.電子影像的藝術作品欣賞。  2.數位時代的藝術作品欣賞。 | 8 |
| 8 |
| 七、實施要點：  (一)教材編選  1.教材選取應顧及學生能力、需要、興趣、生活經驗和文化特質等條件，並能符合能力指標。  2.教材引例內容應包括多層面之藝術創作表現與思考。  (二)教學方法  1.本科目為實習科目。  2.講述與討論法、示範與實作法、發表與討論法。  (三)教學評量  因涉及電腦軟體之操作，學習成果評量宜多採用實機測驗方式。  (四)教學資源  1.軟體廠商所提供之操作手冊。  2.軟、硬廠商所提供之服務網站。  3.與教學內容相關之教學網站。  4.與教學相關之教材與軟硬體設備。  (五)相關配合事項  1.套裝軟體之教學應以實習為主，並多給予學生作業以加強操作能力。  2.選用適當軟體以提高教學成效，購買、使用各種套裝軟體時宜取得合法版權和考量售後服務。 | | | | |

**藝術欣賞 教學綱要**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 學分數：4(2/2) | | | |
| 建議開課學期：第二學年第一、二學期 | | | |
| 藉由授課教師課程需求以課堂講述、校外教學、心得報告、口頭報告方式認識東、西方美術史的發展、內涵及文化發展與藝術家作品 | | | |
| 一、科目名稱：藝術欣賞(多媒體動畫)(Art Appreciation－Multi-media Animation) | | | |
| 二、科目屬性：專業實務科目 | | | |
| 三、學分數：4(2/2) | | | |
| 四、先修科目：專業藝術概論 | | | |
| 五、課程目標：  (一)認識東、西方美術的發展與內涵。  (二)認識臺灣美術、中國美術及西洋美術發展與藝術家及其作品欣賞。 | | | |
| 六、教材大綱： | | | |
| 單元主題 | 內容綱要 | 分配節數 | 備註 |
| 1.美術史概述 | 認識東西方美術的發展與內涵。 | 8 | 第二學年第一學期 |
| 認識文化發展與美術間的關聯與互動。 | 8 |
| 2.美術史介紹 | 臺灣美術發展、藝術家介紹、作品欣賞。 | 10 |
| 1. 中國美術發展、藝術家介紹、作品欣賞。 | 10 |
| 西洋美術發展、藝術家介紹、作品欣賞。 | 8 | 第二學年第二學期 |
| 中國、西洋美術之比較、作品欣賞。 | 8 |
| 近代美術史發展、藝術家介紹、作品欣賞。 | 8 |
| 3.作品討論 | 賞析 | 12 |
| 七、實施要點：  (一)教材編選  1.選定教育部審定版本。  2.授課教師依課程需求自行編列講義。  (二)教學方法  課堂講述、美術館校外教學、心得報告、期中、期末筆試及口頭報告。  (三)教學評量  以學生對美術史之認識及藝術賞析及名家作品討論作為評量標準。  (四)教學資源  學生可至文化園區藉校外教學賞析當代數位影像藝術。  (五)教學相關配合事項  無。 | | | |

**展演實務ⅠⅡ 教學綱要**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 學分數：18(3/3/3/3/3/3) | | | |
| 建議開課學期：第一、二、三學年第一、二學期 | | | |
| 藉由授課教師課程需求使學生瞭解製圖設備與用具種類與用途方式，引起學生對圖學的學習興趣並具備視圖與製圖的能力。  藉由授課教師課程需求以講述法、問答法、討論法、示範法之理論引導與配合實務操作方式，學習專題企畫與專題製作的能力並於學期結束須完成專題作品集。  教師課程需求以課堂講述、上機操作、作品討論之理論引導與配合實務操作方式，學  習多媒體製作以配合展演效果。 | | | |
| 一、科目名稱：展演實務(多媒體動畫)ⅠⅡ(Performance Practicum－Multi-media Animation ⅠⅡ ) | | | |
| 二、科目屬性：專業實務科目 | | | |
| 三、學分數：6(3/3) | | | |
| 四、先修科目：無 | | | |
| 五、課程目標：  (一)能引起學生對圖學的學習興趣。  (二)瞭解製圖設備與用具種類與用途。  (三)能依製圖程序進行繪圖。  (四)具備視圖與製圖的能力。 | | | |
| 六、教材大綱： | | | |
| 單元主題 | 內容綱要 | 分配節數 | 備註 |
| 1.圖說概說 | 引起對圖學的學習興趣。 | 9 | 第一學年第一學期 |
| 2.用具說明 | 製圖用具種類與用途。 | 9 |
| 3.平面圖法 | 1.各線段繪製。 | 9 |
| 2.幾何多邊形繪製。 | 9 |
| 4.正投影 | 1.點、線、面之投影。 | 9 |
| 2.體之投影。 | 9 |
| 5.正投影 | 1.三視圖繪製。 | 9 | 第一學年第二學期 |
| 2.等角圖繪製。 | 9 |
| 6.透視圖 | 1.透視圖之分類與應用。 | 9 |
| 2.一點透視圖繪製。 | 9 |
| 3.兩點透視圖繪製。 | 9 |
| 7.其他視圖 | 其他視圖形式與繪製。 | 9 |
| 七、實施要點：  (一)教材編選  1.選定主管教育行政機關審定合格版本。  2.授課教師依課程需求自行編列講義。  (二)教學方法  理論引導與配合實務操作。  (三)教學評量  1.識圖－分辨各類圖法。  2.製圖－了解製圖工具種類與使用。  (四)教學資源  教學相關數位資源(網站、影音資料)。  (五)教學相關配合事項  認識工具使用及基本製圖與識圖。 | | | |

**展演實務ⅢⅣ 教學綱要**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 一、科目名稱：展演實務(多媒體動畫)ⅢⅣ(Performance Practicum－Multi-media Animation ⅢⅣ) | | | |
| 二、科目屬性：專業實務科目 | | | |
| 三、學分數：6(3/3) | | | |
| 四、先修科目：展演實務(多媒體動畫)ⅠⅡ | | | |
| 五、課程目標：  學習專題企畫與專題製作的能力並於學期結束須完成專題作品集。 | | | |
| 六、教材大綱： | | | |
| 單元主題 | 內容綱要 | 分配節數 | 備註 |
| 1.專題企劃 | 作品集企劃概要及作品集賞析。 | 12 | 第二學年第一學期 |
| 作品集資料整備。 | 12 |
| 作品集企劃。 | 15 |
| 2.專題製作 | 個人設計風格擬定。 | 15 |
| 作品集企畫提案。 | 12 | 第二學年第二學期 |
| 作品集製作與討論。 | 12 |
| 紙張認識與選擇適合作品紙張。 | 9 |
| 3.專題講座 | 職場認識與準備方向。 | 9 |
| 4.專題賞析 | 作品集觀摩。 | 12 |
| 七、實施要點：  (一)教材編選  授課教師依課程需求自行編列講義。  (二)教學方法  講述法、問答法、討論法、示範法之理論引導與配合實務操作。  (三)教學評量  學期結束須完成專題作品集，否則無法取得本學分。  (四)教學資源  學生可至各地文化園區，藉校外教學賞析當代數位影像藝術。  (五)教學相關配合事項  無。 | | | |

**展演實務ⅤⅥ 教學綱要**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 一、科目名稱：展演實務(多媒體動畫)ⅤⅥ(Performance Practicum－Multi-media Animation ⅤⅥ) | | | |
| 二、科目屬性：專業實務科目 | | | |
| 三、學分數：6(3/3) | | | |
| 四、先修科目：展演實務(多媒體動畫)ⅢⅣ | | | |
| 五、課程目標：  理論介紹辨識能力、藝術理論、戲劇理論、圖像設計與說明多媒體藝術的基礎及價值，使其了解藝術創作與實務之關係。 | | | |
| 六、教材大綱： | | | |
| 單元主題 | 內容綱要 | 分配節數 | 備註 |
| 1.多媒體概述 | 認識多媒體的發展與內涵。 | 12 | 第三學年第一學期 |
| 2.多媒體企劃 | 多媒體製作企劃。 | 15 |
| 3.多媒體理論 | 1.多媒體使用者界面設計。 | 12 |
| 2.視覺美學與多媒體的關係。 | 15 |
| 4.多媒體理論 | 多媒體的劇本。 | 12 | 第三學年第二學期 |
| 5.範例介紹 | 1. 多媒體範例。 | 12 |
| 6.製作流程 | 多媒體製作流程之分工與職掌。 | 12 |
| 7.作品欣賞 | 多媒體作品欣賞。 | 9 |
| 8.作品討論 | 多媒體作品發表。 | 9 |
| 七、實施要點：  (一)教材編選  授課教師依課程需求自行編列講義。  (二)教學方法  1.課堂講述。  2.上機操作。  3.作品討論。  (三)教學評量  以學生對多媒體製作軟體操作及多媒體軟體單元練習作品作為評量標準。  (四)教學資源  學生可至各地文化園區，藉校外教學賞析當代數位影像藝術。  (五)教學相關配合事項  無。 | | | |