



實踐大學——三學年度第一學期 教學計畫表

Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(1st Semester)

( 實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。 )

製表日期：113/10/16 頁次：1 / 2

科目名稱 Course Title	數位多媒體設計 Digital multimedia design			課程代號 Course No.	CSD-160-02-A1
開課系級 Department	資訊模擬與設計學系 一年級乙班	學分數 Credit(s)	3	時數 Hour(s)	3
選別 Required or Elective	4-系必	開課別 Duration	半年 第一學期 Required,1st Semester		
授課教師 Instructor	陳怡貞				
缺曠課規定 Attendance Policy	缺曠課時數 ( 含事 / 病假 ) 達授課總時數三分之一 ( 18 小時 ) 以上者，學期成績以零分計。 Student will receive a semester grade of zero for a course if absences from class exceed one third ( 18 hrs ) of total class hours.				
課程概要 Course Description	課程會先介紹多媒體的定義及內容包含：多媒體的演進、多媒體的種類、多媒體的設備以及多媒體的應用及發展，以奠定數位多媒體的基礎；接著，導入文字設計、影像設計、聲音等各式數位媒體的應用與創作，本課程著重於影像設計、文字設計、動態製作的美感與設計能力的建立。 The course will first introduce the definition and content of multimedia, including: the evolution of multimedia, types of multimedia, multimedia equipment, and the application and development of multimedia to lay the foundation for digital multimedia; then, it will introduce text design, image design, sound and other digital In the application and creation of media, this course focuses on the establishment of aesthetics and design capabilities in image design, text design, and dynamic production.				
基本核心能力/系核心能力 Core Competency	核心能力	核心能力說明			
	應用基礎美學素養及電腦知識	具備應用基礎美學素養及電腦知識之能力			
	資料蒐整分析及創新設計	具備資料蒐整分析及創新設計之能力			
	互動遊戲、電腦動畫、AR/VR體感科技、遊戲美術	具備互動遊戲、電腦動畫、AR/VR體感科技、遊戲美術之知識與能力			
	數位內容企劃設計、表達及製作展示	具備數位內容企劃設計、表達及製作展示之能力			
	構思規劃、溝通協調及團隊合作	具備構思規劃、溝通協調及團隊合作之能力			
	測試評估及解決問題	具備測試評估及解決問題之能力			
	瞭解相關領域新知技術及終身學習	具備瞭解相關領域新知技術及終身學習之能力			
	人文通識、專業倫理認知及積極負責	具備人文通識、專業倫理認知及積極負責的態度			
	『註：該課程之核心能力以紅色表示。』				
教學目標 Course Objectives	課程會先介紹多媒體的定義及內容包含：多媒體的演進、多媒體的種類、多媒體的設備以及多媒體的應用及發展，以奠定多媒體理論的基礎；接著，導入文字 ( Text ) 設計、影像 (Images)設計等，本課程將著重於影像、文字處理等，建立同學的美感基礎，再輔以AI創意生圖的技術，最後，透過專案的方式，來強化學生對於品牌形象的認識。				

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。  
Please respect intellectual property rights when making handouts for students.



實踐大學——三學年度第一學期 教學計畫表  
Course Syllabus, Academic Year 2024-2025(1st Semester)

( 實際授課內容及成績評定，以教師上課時規定為準。 )

製表日期：113/10/16 頁次：2 / 2

授課方式 Approach to Instruction	以CDIO導入，並輔以講述，討論，實務操作。	
課程授課語言 Course language	本國語	
是否自編教材 Whether self-edited textbooks	是	
成績評定 Grading	◎平時評量 40%：平時成績：40% 2次平時作業分數，每次10%（期中考前的主題式DM設計作業一份、期末前進度報告一次）4次課堂點名：每次5% ◎期中評量 30%：期中發表：30 % ◎期末評量 30%：期末發表：30 %	
教科書與參考書目 Textbooks and References	1.光相中、鄒治中、丁子國等編著，1999，多媒體概論 - 互動軟體企畫、製作、行銷指南，第三波出版社。 2.陳怡貞編著，數位設計基礎，台科大出版社，2012。 3.吳宜瑾，Photoshop CC去背達人的私房秘技不藏私，博碩出版社，2018。 4.文淵閣工作室，用Photoshop玩影像設計比你想象的簡單：快樂樂學Photoshop CC，碁峰出版社，2018。 5.Brian Wood、吳國慶，跟Adobe徹底研究Illustrator CC，深石出版社，2018。	
聯絡方式 Contact Info	E-mail：yichen@g2.usc.edu.tw	
備註 Remark	本課程執行CDIO四個階段。	
週次 Weeks	進度內容 Syllabus	
1	(09/08~09/14)	課程介紹、多媒體概論、設計案例賞析，CDIO介紹與「C」。
2	(09/15~09/21)	數位多媒體專案介紹、CIS的設計與教學
3	(09/22~09/28)	Illustrator向量圖基本功能繪製教學
4	(09/29~10/05)	Illustrator以範例說明LOGO及標準字設計
5	(10/06~10/12)	Illustrator範例說明組合系統設計
6	(10/13~10/19)	數位公仔繪製教學—可愛角色創作
7	(10/20~10/26)	數位公仔繪製教學—米老鼠描繪技巧解析
8	(10/27~11/02)	分組提出設計方案LOGO與公仔設計
9	(11/03~11/09)	分組報告，視覺識別設計。D設計。
10	(11/10~11/16)	AI生成圖片教學
11	(11/17~11/23)	AI繪圖與商品設計的合成應用
12	(11/24~11/30)	影像處理軟體的應用-Photoshop修圖教學
13	(12/01~12/07)	影像處理軟體的應用-Photoshop濾鏡、筆刷、圖層樣式
14	(12/08~12/14)	影像處理軟體的應用-Photoshop複合式圖層合成教學
15	(12/15~12/21)	影像處理軟體的應用-Photoshop海報設計
16	(12/22~12/28)	自訂主題海報設計，分組討論。I實施。
17	(12/29~01/04)	分組期末報告，週邊商品設計及海報設計。O運作
18	(01/05~01/11)	彈性學習暨補交作業
19	(01/12~01/31)	

為保護與尊重他人之智慧財產權，請勿於合理使用範圍外，非法引用、影印或重製書籍以免觸法。  
Please respect intellectual property rights when making handouts for students.