明志科技大學視覺傳達設計所課程綱要表

科目名稱	中文：質性研究 英文：Qualitative Research	授課科級	視傳所一年級下學期
授課教師	(此欄不用填寫)	課程資訊	3 學分 3 小時 / 選修
教學目標	這一門課的目的在介紹質性研究方法 (Qualitative research method) , 讓同學們學習有別於量化統計的思考，以及不同世界觀的養成。同學們將學習如何深入的觀察、瞭解並批判生活周遭的人、事、物，也將學習如何透過訪談得到深入的質性資料。		
教學方式	講義式授課		
指定教材	李政賢　譯 (2007)。*透視質性研究 - 18 位研究者的反思*。台北：五南		
參考教材	吳芝儀、廖梅花　譯 (2001)。*紮根理論研究方法*。台北：濤石。 吳美枝、何禮恩 (2002)。*行動研究：生活實踐家的研究錦囊*。台北：濤石。 徐宗國　譯 (1997)。*質性研究概論*。台北：巨流圖書。 黃光雄　等譯 (2001)。*質性教育研究*。台北：濤石。		
教學大綱	1. 瞭解質性研究方法與量化研究方法的差異。 2. 瞭解不同理論、派典的差異。 3. 培養批判性思考 (Critical thinking) 的能力，並養成正確的批判態度。 4. 對於自己熟悉（或有興趣）的領域，將有機會進一步瞭解其性質。 5. 瞭解質性研究資料的搜集、編碼、解析與詮釋方式。 6. 瞭解獨立研究的方法。		
評量標準	出席 10%，期中報告 30%，期末報告 30%、隨堂作業 10% x 3 =30%		
備註			

明志科技大學視覺傳達設計所課程綱要表

科目名稱	中文：創造力理論 英文：Creativity Theory	授課科級	視傳所二年級上學期
授課教師	(此欄不用填寫)	課程資訊	3 學分 3 小時 / 選修
教學目標	這一門課的目的在介紹創造力的理論。課程將從心理學的源起、古希臘人對創造力與天賦的認知，乃至進代與當代學者對創造力的研究，做一深入的介紹。本課程將培養學生對於創造力的定義、啟發創造力的方法，以及如何養成自己的創造力，進一步應用於設計之中。		
教學方式	講義式授課		
指定教材	Sternberg, R.J. (1999). *Handbook of Creativity*. UK: Cambridge Press.		
參考教材	隨堂講義。		
教學大綱	1. 古典心理學與創意。 2. 創造力的定義。 3. 問題解決流程與創意思考。 4. Guilford's Structure of Intelligent (智力結構說)。 5. 創意釋疑 (Creative Problem Solving) 的過程與模型。 6. 創意的過程與設計方法理論。 7. 創造力的檢定 (TTCT)。 8. 創意的人格特質。		
評量標準	出席 10%，期中報告 30%，期末報告 30%、隨堂作業 10% x 3 =30%		
備註			

明志科技大學視覺傳達設計所課程綱要表

科目名稱	中文：認知心理學專論 英文：Cognitive Psychology	授課科級	視傳所上學期
授課教師	(此欄不用填寫)	課程資訊	3 學分 3 小時 / 選修
教學目標	這一門課的目的在介紹認知心理學，以及在設計上的應用。透過這個課，學生將可以學習心理學的研究方法、實驗設計的觀念，以及心理學相關理論與設計理論之間的關係。		
教學方式	講義式授課		
指定教材	未定		
參考教材	隨堂講義。		
教學大綱	1. 心理學簡史。 2. 認知心理學的研究方法。 3. 認知心理學的重要理論架構、重要概念、代表人物。 4. 認知心理的歷程與結構。 5. 問題解決的模式。 6. 知識的建構。 7. 完形心理與錯視。 8. 平面構成理論 9. 使用者介面設計 10. 認知心理學的應用		
評量標準	出席 10%，期中報告 30%，期末報告 30%、隨堂作業 10% x 3 =30%		
備註			

明志科技大學視覺傳達設計所課程綱要表

科目名稱	中文：動畫設計研究 英文：Study of Animation	授課科級	視傳所下學期
授課教師	(此欄不用填寫)	課程資訊	3 學分 3 小時 / 選修
教學目標	這一門課的目的在介紹動畫的理論、製作，以及 3D 動畫、立體顯示技術等。此外，亦將介紹 3D 技術在虛擬實境 (Virtual Reality, VR)，與擴增實驗 (Augmentation Reality, AR)的應用，讓學生更瞭解動畫的領域。		
教學方式	講義式授課		
指定教材	講授軟體：Adobe Flash, Toon Boom, Mirage, Autodesk Maya, Motion Builder.		
參考教材	隨堂講義。		
教學大綱	1. 動畫的起源：錯視與視覺暫留。 2. 逐格動畫 (Framed) 的理與以及補間 (Tweening) 的概念。 3. 3D 動畫的理論與實務。 4. 3D 場景的理論與實務。 5. Motion Capture 的操作與實驗。 6. 虛擬實境的理論與實務。 7. 擴增實境的理論與實務。 8. 3D 遊戲創作的理論與實務。		
評量標準	出席 10%，期中報告 30%，期末報告 30%、隨堂作業 10% x 3 =30%		
備註			

明志科技大學視覺傳達設計所課程綱要表

科目名稱	中文：多媒體專論 英文：Study of Multimedia	授課科級	視傳所下學期
授課教師	(此欄不用填寫)	課程資訊	3 學分 3 小時 / 選修
教學目標	這門課將以實務的角度介紹多媒體給同學。從何謂媒體、媒體的功能、不同媒體的效果 (能), 乃至如何創作多媒體。同學將能夠在這門課中，充份瞭解媒體的特性，並能夠精準地應用在設計上，避免成為多餘的設計。		
教學方式	講義式授課		
指定教材	隨堂講義。		
參考教材	隨堂講義。		
教學大綱	1. 電腦、網路、與多媒體的基礎與發展 2. 常見多媒體製作的軟體 3. 數位音樂、影像與照片的原理與格式 4. 動畫原理與製作 5. Web 2.0 與多媒體 6. 使用者介面 7. 多媒體設計的研究與研究設計		
評量標準	出席 10%，期中報告 30%，期末報告 30%、隨堂作業 10% x 3 =30%		
備註			