

大同大學媒體設計學系專題設計與核心課程實施要點

民國 108 年 05 月 23 日系務會議通過

- 1、為彰顯本系之教學特色，並充分發揮設計教育本質，特訂定本系核心課程執行要點(以下簡稱本要點)。
- 2、本系核心課程包含「專題設計(一)、(二)」、「互動設計(一)、(二)、(三)」、「遊戲設計(一)、(二)、(三)」與「數位創作與整合」。
- 3、「專題設計」之執行要點：
 - (1)、由兩班導師擔任專題總指導老師，並協調選出該課程之召集人，負責召開課程協調會議，規畫該課程之內容與進度，課程協調會議紀錄送至課程委員會核備。所有指導老師須配合此規畫指導該組學生完成修課。
 - (2)、各組指導老師得由本院專兼任教師擔任，修課學生需於指導老師名單中選擇至少一位專任教師擔任其指導老師。
 - (3)、專題分組各組成員以不少於4人為原則，經總指導及該組所有指導老師簽署「專題設計指導確認書」同意後，交由總指導存查。每組須選出一位組長，負責各項與畢業製作相關之聯繫工作。若不符合規定人數時，需經由總指導及該組指導老師同意。
 - (4)、若因故變更小組成員或指導老師，須填寫「畢業設計製作異動申請單」，經所有指導老師、總指導同意後，交由總指導存查。
- 4、「互動設計」、「遊戲設計」與「數位創作與整合」之執行要點：
 - (1)、互動設計的課程目標在於發展「次世代生活型態的數位內容服務」。遊戲設計的課程目標在於發展「結合五感體驗與情境脈絡的創作」。
 - (2)、互動設計與遊戲設計兩門課程分別分成三~四班授課，各班授課教師協調選出一位專任教師擔任該課程之召集人。學期初召開課程協調會議，負責規畫該課程之內容與進度，各班教師須配合此規畫指導該組學生完成作業。課程協調會議紀錄送至課程委員會核備。

- (3)、修課學生由召集人依據上學期全班排名，採交錯分班方式進行，並於開學前一併交由排課教師協助安排各班修課學生。
 - (4)、「互動設計」與「遊戲設計」課程作業規劃：大二學生以個人作品為原則，大三學生以團隊作品為原則，並依課程大綱進行作業內容安排。
 - (5)、期末成果展，「互動設計」、「遊戲設計」與「數位創作與整合」課程班級須共同展出。
 - (6)、兩門課程之學期成績須包含兩部分：(1)「共同評價」由該科目授課教師共同評分，不得少於學期成績之 40%。(2)「各組評價」由各組授課教師評分，不得少於學期成績之 40%。
- 5、本要點如有未盡之事項，該課程各項規定以當學年度課程協調會議決議為主。
- 6、本要點經由本系系務會議通過後實施，其修正時亦同。