「影像設計概論」開放教育資源運用的流程案例

一、需求分析

本課程的主要目標是讓學生通過學習和理解影像設計的基本邏輯與架構應用,學習設計與拆解分析影像意涵之能力。為達到此目標,我們導入了許多影視作品作為教學範例,讓學生能更清楚理解不同影像風格所呈現的體驗。

二、資源搜尋

我們選擇了國際大導演雷利史考特的《銀翼殺手》作為主要的教學資源。這部 電影運用了黑暗陰沉的手法進行拍攝,並探索英雄值得懷疑的道德觀與平庸的 人性,開創了賽博廳克風格的始祖,對後世影響巨大。

三、資源評估

透過影視作品的導入,我們發現學生能更清楚了解每位導演都有自己獨特風格、觀點及敘事美學,因此呈現出獨一無二的影像魅力。此外,影像透過時間的錯開與設計,使學生清楚影像傳達能夠產生更多的可能性。

四、資源整合

我們將課程分為三個單元:影像設計原理與影片的製作流程、影片傳達、架構、 分鏡與鏡頭語言,以及影片的空間關係、時間關係、感知與高概念。這三個單 元的設計,都是基於我們對開放教育資源的評估和整合。

五、實施與評估

我們使用淡江大學所研發的PED學習分析系統進行學生的學習成績和參與度的分析。結果顯示,學生的參與度與課程成績有高度關聯性。透過反覆觀看本課程,學生確實能學習吸收到相關課程內容。

六、影音教材瀏覽次數分析

本課程授課老師在課程中引用部分電影片段並做畫面影像設計之解說,大大提升修課學員的學習動機和有效學習。學員在6大單元其瀏覽影片平均點擊次數為440次,每單元之影片瀏覽次數皆在平均左右。儘管透過後台數據可發現觀看用戶在第三單元開始顯示參與度較低,然參與度表現優異之學員在影片瀏覽次數卻仍保持在平均,顯示本課程修課學員能透過反覆觀看影片學習課程內容。

七、授權使用

本課程採用遠距教學課程-無合授-不得改作-無講座-課綱完整標示的授權方式, 並預設授權期間為單次授權學年度:1學年,授權範圍為使用影片及測驗。

總結,開放教育資源的運用能有效提升學生的學習效果,並使教學更具創新性和靈活性。我們將繼續探索更多的開放教育資源,以提供更多元、更豐富的學習體驗給學生。

(1) 已於 112 年 3 月 13 日至 Ewant 平台 開課: 課 https://www.ewant.org/admin/tool/mooccourse/mnetcourseinfo.php? hostid=10&id=9197 程 (2) 《數位影像處理:影像設計概論》由大同大學媒體設計學系翁鉅奇老 綱 要 師講授影像設計原理,並提供許多示範案例,透過設計概念基礎的說 明、實例賞析以及動態設計工具的應用,帶領學生學習影像設計理論 的知識架構,並理解影像設計的邏輯與動態影像入門實務。學生可以 透過此課程,學習並理解影像設計的基本邏輯與架構應用,藉由理解 觀看影像的方法,學習設計與拆解分析影像意涵之能力。 (3) 第1單元:影像設計原理 影片的製作流程 第2單元:影片傳達、架構、分鏡與鏡頭語言 第3單元:影片的空間關係、時間關係、感知與高概念。 第4單元:動態設計概論與實作 第5單元:拍攝運用、概念以及技法 第6單元:燈光 (1)曾應用場域 ☑MOOCs ♥□遠距教學學分課程 ♥□先修課程 開 □公部門及企業訓練課程 Ѿ□國際海外課程(可 課 複選) 數▮ (2)選用機構 大同大學 據 (3)選用人數 2023年:選課人數 550人,通過人數 59人,瀏覽人 次 24,307 次。 (4)開放教育資源(選 導入國際開放資源:國外影視影像作品應用 填) 課程影片採用自製教學影片、創用cc授權圖片,部 分圖片採自行繪製