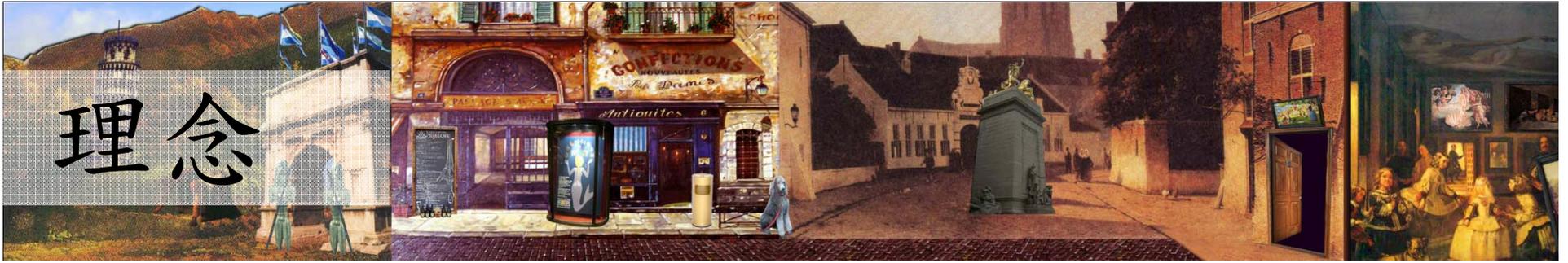




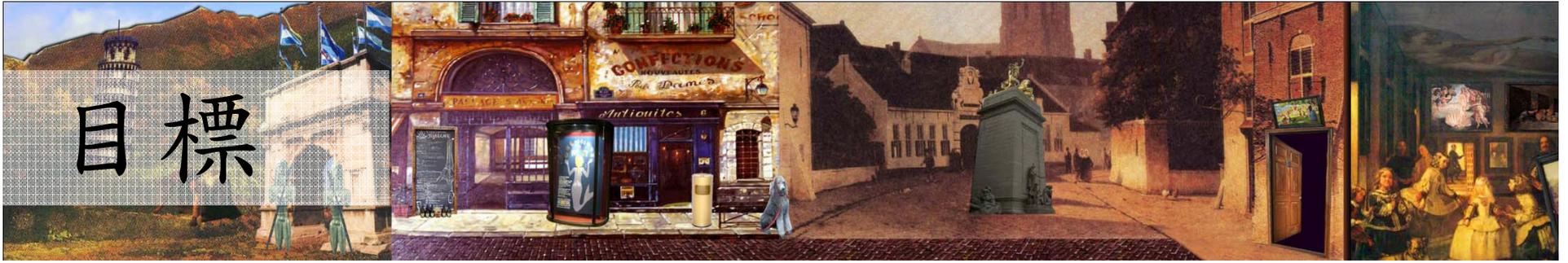
多元互動式教材設計與實作成果

廣告傳播學系 游易霖

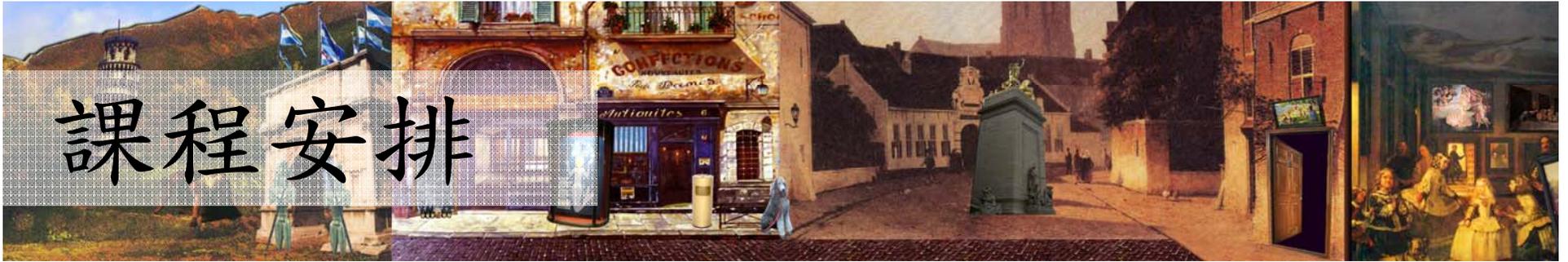


理念

- 以提升學生學習情緒為導向的課程安排
- 將美學落實於日常生活
- 將背誦的教條轉化為生活經驗
- 將遊戲變為另類學習工具
- AIDA 策略運用



1. 運用互動多媒體為主，遊戲性質為輔的教材設計，將美學課程的傳統教學方式，轉化以遊戲多媒體解謎方式來說明美學內容。
2. 美學觀念不是空中閣樓，是可以實踐在生活中，更可將美學觀念，落實在傳播製作上。
3. 為學生奠定多元化角度的美學理念。



課程安排

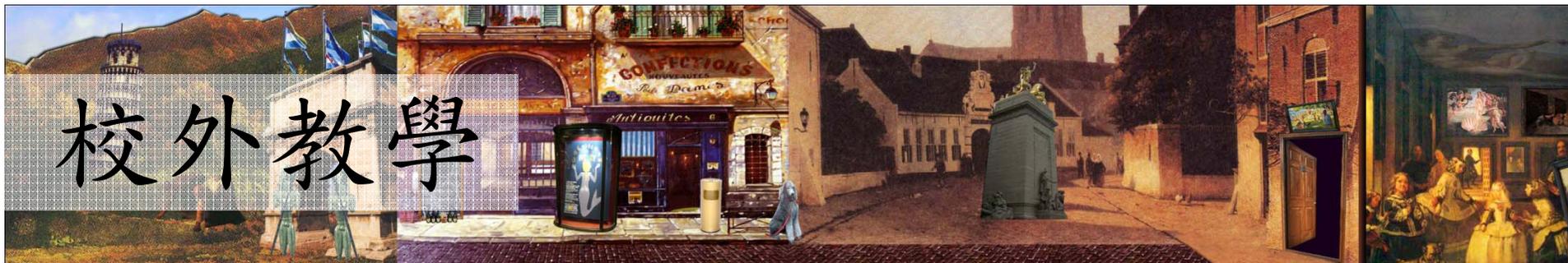
課程內容乃依據三類學生不同需求加以變化

聽覺型同學：授課講解+作品評論

視覺型同學：課外教學+創作分析

觸覺型同學：自我創作+互動教材運用

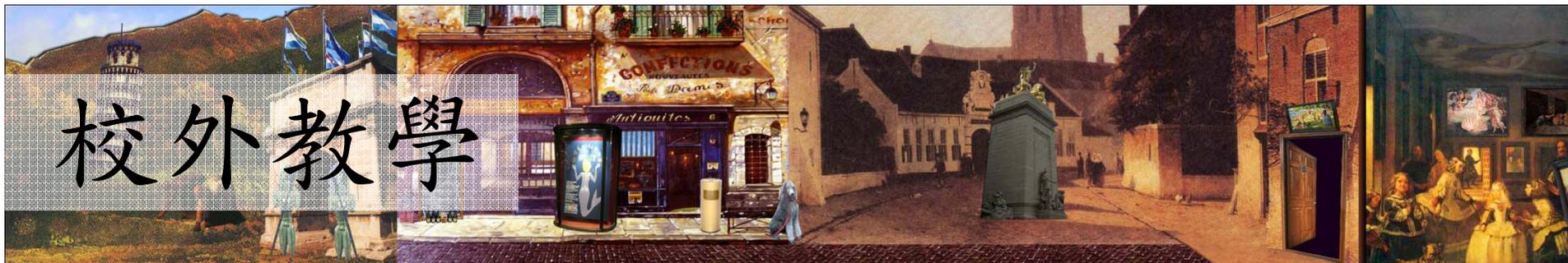
- 課程內容包括：內容講授、影片分析與製作、作品欣賞、課外教學、電腦互動教材與專題報告。



校外教學

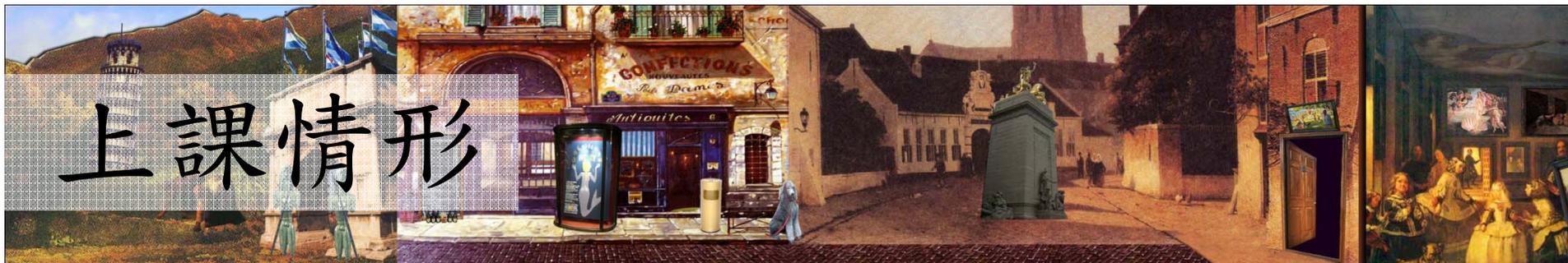


參觀皮克斯展覽，館內導覽人員的熱心解說，同學們專心的情形



參觀當代美術館—小碎花布展覽





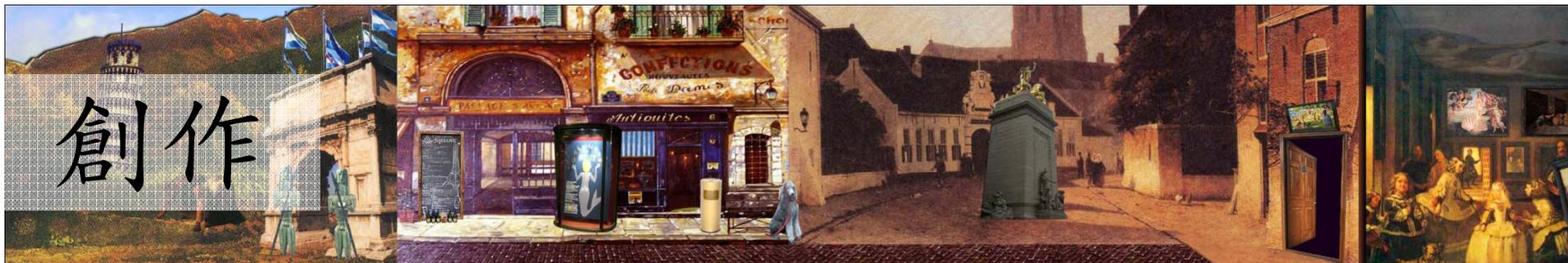
上課情形



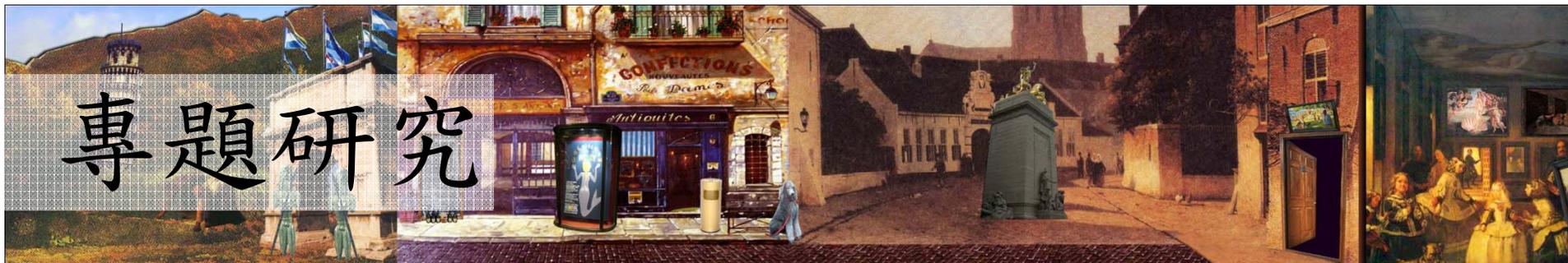
美學語言分析課程上課情形



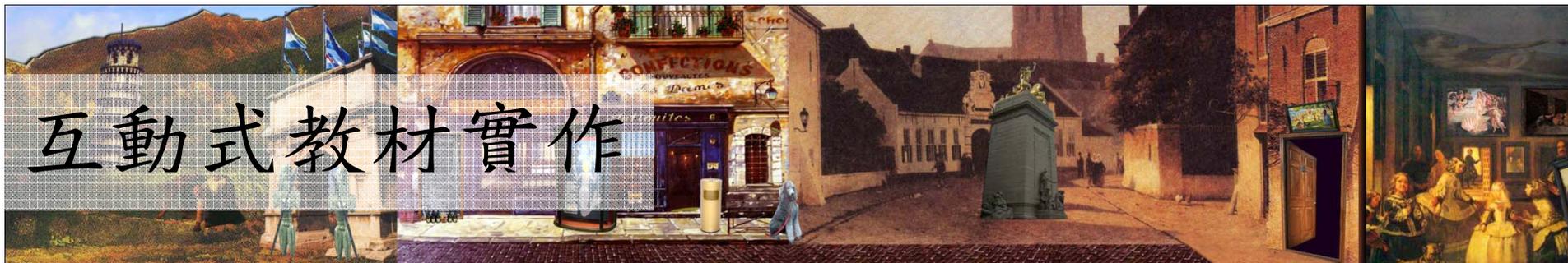
分析 保羅·克利 之作品的上課狀況



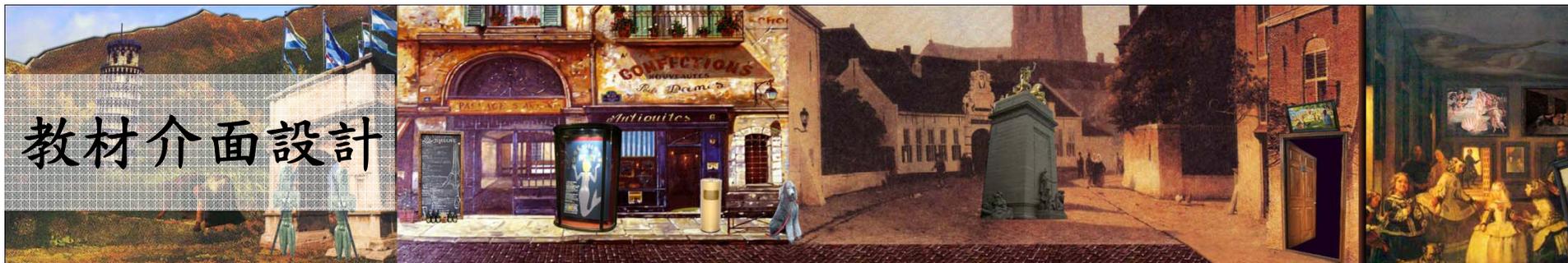
運用藝術家的元素重新詮釋，創造自己的藝術作品單元之成果展現



課程中，數位遊戲美學專題發表時，同學全心投入的情形



多元互動式教材實作時，同學專心的上課氣氛



{ 美學 真心話大冒險 }

朱光潛 (1897年 - 1986年)

孟現和年利忠代祖。、批，分解為與歸須，對。字國者早大的近山敬五學中識潛認性以所養人駁。

實代美，美實美康在六判與子別美通納具以美。

。美基朱學信學德二十和當一了是則出備及的提誤。

朱學光家徒的非0年美時樣自具性欣的提誤。

氏之之潛克，真常世代學多，已有的賞基出解。

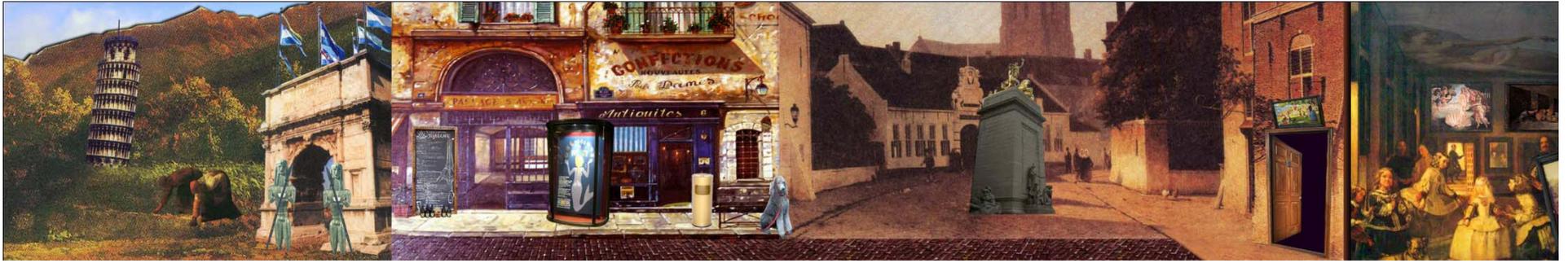
為開一之是雅並正崇的辯數朱，普，美本一與。

中拓。義齊對開。美論知光他運所時修般反。

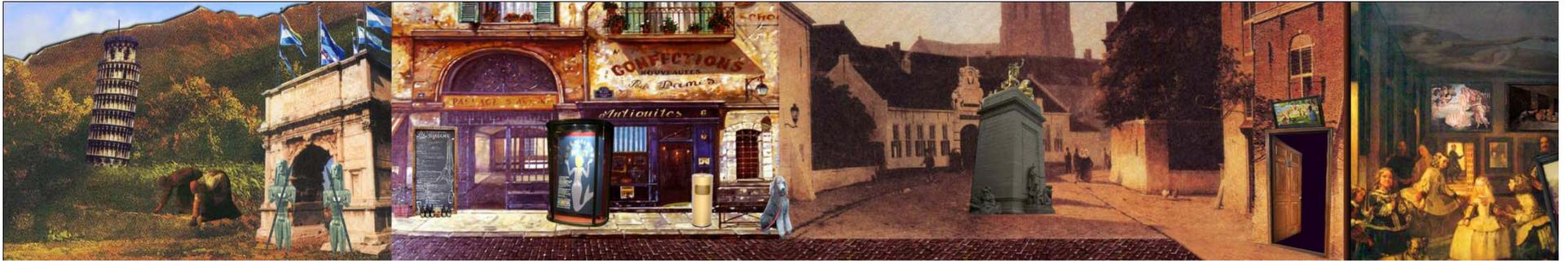


輔仁大學廣告傳播學系游易霖製作團隊

主要畫面可以選擇任一哲學家，畫面左邊會有該哲學家的概述，並開始遊戲。



「記憶力考驗」的遊戲，挑戰學生對藝術作品的記憶



非常感謝各位長官、老師與同學的指教！

Q & A