

單元二 創意數碼媒體

本單元讓學生探索在媒體事業發達的社會中，不同信息和資訊的傳達方式，學習重點在於數碼年代中傳意方式的發展和數碼媒體設計及製作的基本技巧。

課題 學生應可學習到	成果 學生應能	說明
媒體素養 <ul style="list-style-type: none"> ● 數碼媒體傳意 ● 數碼媒體產品和有關行業 ● 社會、經濟和科技因素 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解不同的處境下，各種傳意模式和階段 2. 辨識利用數碼媒體傳意的特點 3. 比較本地與全球市場的不同數碼媒體產品 4. 從社會（包括文化及歷史）、經濟和科技角度，評鑑媒體事業發達的社會所面對的正反意見 	<ul style="list-style-type: none"> ● 舉出一些傳意模式的例子，如人機互動和人與人之間的傳意 ● 蒐集雜誌或電視廣告的例子，分析其中所採用傳意過程的組成部分和階段，例如： <ul style="list-style-type: none"> - 源頭對目的地 - 發送方對接收方 - 信息載體/渠道/媒介 - 編碼對解碼 ● 研究和分析不同媒體的傳意特質，例如印刷書籍（即傳統媒體）所採用的序列演示手法和互動唯讀光碟/電子書籍（即數碼媒體）所採用的非序列/超連結演示手法 ● 進行個案研究：數碼媒體對社會的影響 ● 研習數碼媒體發展的里程
數碼媒體設計 <ul style="list-style-type: none"> ● 概念發展 ● 一般視覺構圖法則 ● 數碼媒體創作的傳意設計原則 	<ol style="list-style-type: none"> 5. 描述文字、聲音、靜態及動態影像/圖形，和動畫/錄像在數碼媒體傳意中的相互關係 6. 創作能高效率和有效/有意義地傳達信息與資料的構思 7. 運用一般視覺構圖法則於數碼媒體設計 8. 依據傳意設計的基本原則，評鑑不同數碼媒體產品的可用性、易讀性和互動性 	<ul style="list-style-type: none"> ● 蒐集並分析一些例子（例如第三代流動電話和網站），說明其中用戶介面的圖象、文字和聲音之間相互作用的重要性 ● 運用符號學(semiotics)的基本觀念，研究及解說一個趣味廣告中影片或動態/靜態影像的表意作用。運用符號學觀念，諸如： <ul style="list-style-type: none"> - 圖符(iconic sign)、指標(indexical sign)和符號(symbolic sign) - 符號的「意符」(signifier)和「意指」(signified) - 指示意義和隱含意義 ● 安排有關應用視覺構圖法則，例如黃金比率、相框構圖、對角線構圖、群集規則及形狀辨識的教學活動，幫助設計數碼媒體 ● 探究一般數碼媒體產品，例如電腦/流動電話/線上遊戲的可用性、易讀性和互動性

<p>數碼媒體製作</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 項目規畫和意念的演示方法 ● 視聽器材的操作 ● 應用軟件 	<ol style="list-style-type: none"> 9. 鑒別製作數碼媒體的需要 10. 辨別和概述數碼媒體製作的不同構成部分 11. 管理數碼媒體的製作實務 12. 運用合適的視聽器材和應用軟件來實踐簡單的數碼媒體製作 	<ul style="list-style-type: none"> ● 進行以下前期製作活動，例如： <ul style="list-style-type: none"> - 製作進度表 - 撰寫內容 - 分鏡腳本 - 設定場景和道具 ● 組織錄音、拍攝和錄像等學習活動 ● 實習下列聲音及影像處理技術，如： <ul style="list-style-type: none"> - 擷取和編輯影像 - 製作特別效果和混音 - 擷取和編輯錄像 ● 製作平面和立體動畫及虛擬實境演示 ● 設計及製作為學校開放日使用的一套介紹校園生活的數碼媒體演示 ● 進行個案研究：美國國家航空暨太空總署(NASA)的「拓荒者」(Pioneer Project)計劃，從中探究如何以不同媒介來向外太空生物介紹地球
--	---	---