

105-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	腳本企劃	科目序號/代號	2305 / MDI2025
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(四)34 / H569
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	劉佩琪 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學位學程 / 2年1班		

課程簡介與目標

腳本企劃是將故事想法發展成可執行的劇情結構。經過腳本企劃的訓練後，同學可將其觀念與技巧運用於動畫製作及數位遊戲企劃與開發等領域。

課程大綱

- 1.緒論
- 2.編寫劇本。
- 3.分鏡腳本。
- 4.動態分鏡腳本。
- 5.影片美學構圖。
- 6.後製作流程。
- 7.故事構想結構劇本寫作。

基本能力或先修課程

無

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
 - 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備創意思維及創新設計的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
 - 認識產業時事議題，了解多媒體設計實務對產業、社會生態與經濟及全球的影響
 - 能夠培養持續學習的習慣與能力
 - 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
具備多媒體設計專業知識的能力	20	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等	講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	20
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	10	培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧 培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力 培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	10
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	20	培養學生整合理論知識與實務技術之能力 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	20
具備創意思維及創新設計的能力	40	培養學生具備創意思維之能力 培養學生具備創新設計之能力	講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	40
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	10	培養學生專案規劃、執行及管理之能力 培養學生溝通協調與團隊合作之能力 培養學生尊重多元觀點之能力	講述法 個案討論 影片欣賞 學生上台報告	期末考: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30% 口頭報告: 30%	加總: 100	10

成績稽核

口頭報告: 30%

成品製作: 30%

期末考: 30%

課程參與度: 10%

書籍類別 (尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
自編教材	自編教材	本人

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	腳本企劃課程說明與學習重點 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導	講述法
2	編寫劇本緒論	講述法、學生上台報告
3	故事材料的來源與選擇	講述法、學生上台報告
4	戲劇結構與佈局	講述法、學生上台報告
5	戲劇衝突的理論	講述法、學生上台報告
6	劇本格式之教學一	講述法
7	劇本格式之教學二	講述法
8	劇本格式之教學三	講述法
9	期中發表	專題報告
10	故事大綱之撰寫以及人物角色設定之教學	講述法、學生上台報告
11	戲劇人物角色塑造教學	講述法、學生上台報告
12	分鏡腳本一	講述法、個案討論
13	分鏡腳本二	講述法、個案討論
14	動態分鏡腳本一	講述法、個案討論
15	動態分鏡腳本二	講述法、個案討論
16	提案與腳本企畫撰寫一	講述法、個案討論
17	提案與腳本企畫撰寫二	講述法、個案討論
18	期末發表	專題報告