

107-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	分鏡腳本設計	科目序號/代號	0784 /MDI3009
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(五)56 /PX304
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳志隆 / 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 /3年2班		

課程簡介與目標

本課程主要在協助學生了解分鏡腳本概念及設計理念。其具體課程目標如下:

- 1.讓學生了解分鏡腳本之重要性
- 2.培養學生具備分鏡腳本之設計理念
- 3.使學生具備實際運用分鏡腳本之實務能力

課程大綱

- 1.分鏡腳本介紹
- 2.分鏡腳本運用

基本能力或先修課程

基礎繪畫能力

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	30	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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	30
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 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	10
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	20	培養學生具備認識多媒 體產業時事議題之能力 培養學生了解多媒體設 計對產業、社會及全 球的影響 培養學生具備前瞻性與 國際觀 培養學生具備進入職場 所需之實務工作能力 培養學生解決產業實際 問題之能力	講述法 小組討論 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
能夠培養持續學 習的習慣與能力	20	培養學生藉由多元管道 達到終身學習之能力	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20

具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	20	培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	期末考: 30% 作業: 30% 課程參與度: 30% 實驗操作: 10%	加總: 100	20
-------------------	----	---	-------------------------------	--	---------	----

成績稽核

課程參與度: 30%

期末考: 30%

作業: 30%

實驗操作: 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	分鏡腳本	陳志隆

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹與學習方向 & 智財權宣導、課程內容與時事趨勢連結、案例說明講解(含告知學生應使用正版教科書) & 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	顛覆童話劇本撰寫一	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
3	顛覆童話劇本撰寫二	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	鏡頭運用、與動畫、漫畫概念一	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	鏡頭運用、與動畫、漫畫概念二	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	鏡頭運用、與動畫、漫畫概念三	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	顛覆童話分鏡腳本製作一	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	顛覆童話分鏡腳本製作二	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	專題腳本創作概念	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	專題腳本創作角色設定	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	專題腳本創作場景設定	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	專題腳本創作報告一	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	專題腳本創作報告二	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

14	專題腳本創作報告	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	期末作業一	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	期末作業二	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	期末作業三	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	心得分享	講述法