

110-2 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	0562 / MDI2025
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(五)56 / H719
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 / 多媒體數位內容學士學位學程 / 2年1班		
Office Hour / 地點	(二) 12:00~13:20、(三) 12:00~13:20、(三) 13:20~14:10、(五) 12:00~13:20 / px301		
協同授課教師	n.a.		

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
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
 - 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

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	培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 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。	個案討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 20% 作業: 30% 期末考: 30% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。	講述法 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: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	10
具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力	20	培養學生溝通協調與團隊合作之能力。 培養學生專案規劃、執行及管理之能力。 培養學生尊重多元觀點之能力。	個案討論 講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 20% 作業: 30% 期末考: 30% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任	15	培養學生具備專業領域社會責任之素養。 培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養。	講述法 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: 20% 實驗操作: 20%	加總: 100	15

具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	20	培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創新設計之能力。	講述法 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 作業: 30% 實驗操作: 20% 課程參與度: 20%	加總: 100	20
具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢, 及參與多媒體實務設計的能力。	15	培養學生具備認識全球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 個案討論 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 30% 課程參與度: 20% 作業: 30% 實驗操作: 20%	加總: 100	15

成績稽核

期末考: 30%

作業: 30%

課程參與度: 20%

實驗操作: 20%

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	編劇與分鏡腳本企畫	陳志隆

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	課程介紹 & 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、 個案討論
2	短篇故事撰寫-1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)
3	短篇故事撰寫-2	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)
4	短篇故事撰寫-3	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、上機或實習等)

5	市場分化與認知	講述法、 個案討論
6	IP腳本規劃-1	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
7	IP腳本規劃-2	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
8	IP腳本規劃-3	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
9	期中報告	講述法、 小組討論
10	動畫腳本編寫方法-1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
11	動畫腳本編寫方法-2	講述法、 小組討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
12	分鏡概念-1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
13	分鏡概念-2	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
14	美術與企劃整合-1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
15	美術與企劃整合-2	個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
16	IP分鏡腳本繪圖-1	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
17	IP分鏡腳本繪圖-2	講述法、 個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
18	期末報告與分享	講述法