

## 開南大學 95 年度第 2 學期 資傳 學系、所、中心科目教學計劃表

課程編號	203030>30	<input type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修	授課教師： 蔡國輝 開課系所： 資傳 年級班別： 二年 A,B,C	老師 學系 班
班次				
課程名稱(中文)		學分數	課程名稱(英文)	
互動腳本製作		3		
教學目標 與內容	在課程中能了解敘述故事與撰寫腳本的基本概念，進而學習分鏡概念，腳本在互動媒體中所扮演的角色及作用，從而了解互動媒體與傳統媒體在腳本觀念的差別。			
實施方法	<input type="checkbox"/> 講解法 <input type="checkbox"/> 實作法 <input type="checkbox"/> 討論法 <input type="checkbox"/> 演習法 <input type="checkbox"/> 問答法 <input type="checkbox"/> 其他_____			
評量方式	期中作業 30% 期末作業 40% 平時成績 10% 其他 期初作業 _____ 成績 20%			
授課使用及 參考書籍	(請按作者、書名、版別、出版商、發行地、出版年份、起訖頁數順序填寫)。 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 劉文周著，1990，【電影，電視編劇的藝術】，光啓</li> <li>▪ Steven D. Katz 著，井迎兆譯，【電影分鏡概論，從意念到影像】，五南</li> <li>▪ Rolling A., Adams E. 著，史萊姆工作室譯，【遊戲設計】，上奇</li> <li>▪ Freeman D. 著，史萊姆工作室譯，【遊戲劇本與角色設定】，上奇</li> <li>▪ 許明潔，2000，【數位媒體企劃與設計】，龍溪，台北</li> <li>▪ Simon M.，2000，【Storyboard: Motion in Art】，2nd Ed, Focal Press</li> </ul>			
科目簡介(可含大綱及教學進度)： 課程涵蓋內容：				
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 文字腳本敘事技巧</li> <li>▪ 分鏡腳本之製作</li> <li>▪ 畫面結構與鏡頭語言</li> <li>▪ 互動媒體腳本的應用</li> <li>▪ 互動腳本的結構</li> </ul>				

週次	課程內容	備註
1	課程介紹，美學基本觀念	
2	腳本基本概念	
3	故事組成	
4	角色，時空設計 (口頭報告故事大綱)	
5	鏡頭語言	
6	鏡頭語言之二	
7	使用者經驗	
8	17 件遊戲編劇的	
9	遊戲腳本概念	
10	情緒工程	
11	情緒工程技術之 1	
12	情緒工程技術之 2	
13	情緒工程技術之 3	
14	情緒的注入與使用者	
15	各類遊戲	
16	作業四: 分組報告	

## 說明：

- 授課教師於學期前填寫本表，經課程委員會審核後，影印分送給教師所屬課程委員會召集人，授課班級所屬系、所及教務處課務組；並於開始上課時，將本內容向學生說明。
- 本表於 91.4.23 第四次校課程委員會討論通過。

課程委員會召集人：

資傳系 張志堅  
主任

授課教師：蔡國輝

課務組 郭惠嫻  
辦事員

96. 3. 28  
收文章