開南管理學院　　年度第　　學期　　學系科目教學計劃表

科目代碼	科　目　名　稱	授課教師	修別	開課年級	學分數	每週時數
	中文：互動腳本製作	蔡國輝	□必修 □選修	三 年A,B 班	3	三小時
	英文：	先修課程				
教學目標與內容	教學目的: 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。 課程涵蓋內容:文字腳本敘事技巧，分鏡腳本之製作，畫面結構與鏡頭語言，互動媒體腳本的應用，互動腳本的結構					
實施方法	□講解法。 □實作法。□討論法。 □演習法。□問答法。 □其他（　　）。					
評量方式	期中測驗 30% 。期末測驗40% 。平時成績 30% 。其他（　　）成績□□% 。					
授課使用及參考書籍	劉文周著，1990，【電影，電視編劇的藝術】，光啓。Steven D. Katz著，井迎兆譯，【電影分鏡概論，從意念到影像】，五南。Rolling A., Adams E. 著，史萊姆工作室譯，【遊戲設計】，上奇Freeman D.著，史萊姆工作室譯，【遊戲劇本與角色設定】，上奇。					

科目簡介(可含大綱及教學進度)：

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件遊戲編劇的事。 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：1.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。2.本表於91.4.23第四次校課程委員會討論通過。

Designer jimmy

課程委員會召集人：資傳系主任施保旭　　授課教師：蔡國輝