

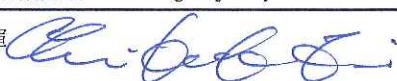
## 開南管理學院 94 年度第 2 學期 資訊傳播 學系科目教學計劃表

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
	互動腳本 <small>製作</small>	蔡 國 輝	<input type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修	二年A班	三	三
	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，進而學習分鏡的概念，腳本在互動媒體中所扮演的角色及應用，從而了解互動媒體與傳統媒體在腳本觀念的差別。教學容內：文字腳本故事技巧，分鏡腳本的應用，畫面結構與鏡頭語言，互動媒體腳本的應用，互動腳本的結構與技巧					
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	(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)。 劉文周著，【電影，電視編劇的藝術】，光啓，台北，1990。 Steven D. Katz 著，井迎兆譯，【電影分鏡概論，從意念到影像】，五南，Studio City, CA, 2002。 Rolling A. Adams E. 著，史萊姆工作室譯，【遊戲設計】，上奇，台北，2003。 Freeman D. 著，					
科目簡介(可含大綱及教學進度)：	週一：課程介紹，美學基本概念 週二：腳本基本概念 週三：故事組成 週四：角色，時空設計 週五：鏡頭語言 週六：鏡頭構圖，空間關係 週七：剪接，時間關係 週八：互動媒介的架構與元素 週九：互動遊戲與遊戲腳本概念 週十：互動遊戲角色設計，情緒工程 週十一：情緒工程之一 週十二：情緒工程之二。週十三：情緒工程之三。週十四：情緒的注入與使用者。週十五：各類遊戲。週十六：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：



授課教師：蔡 國 載



課務組
95. 4. 10
收文章