

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
	互動腳本製作	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 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> %。					
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:蔡國輝

