

# 102-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資訊

課程名稱	分鏡腳本設計	科目序號 / 代號	2101 / MDI3009
開課系所	多媒體數位內容學位學程	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	陳志隆	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(五)34 / PX302	授課語言別	中文

## 課程簡介

本課程主要在協助學生了解分鏡腳本概念及設計理念。其具體課程目標如下：

- 1.讓學生了解分鏡腳本之重要性
- 2.培養學生具備分鏡腳本之設計理念
- 3.使學生具備實際運用分鏡腳本之實務能力








## 課程大綱

- 1.分鏡腳本介紹
- 2.分鏡腳本運用

## 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

-  1.1具備多媒體數位內容基礎知能
-  1.2具備多媒體數位內容專業知能
-  1.3具備多媒體數位內容實作應用能力
-  2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力
-  2.2具備多媒體數位內容創新能力
-  3.1具備進入職場所需之實務工作能力
-  3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念

## 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 】
--------	--------------	------------------	------	---------------	---------------------	---------------------------

1.1具備多媒體數位內容基礎知能	15%	1.1.1培養學生理解多媒體數位內容理論之能力 1.1.2培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	15
1.2具備多媒體數位內容專業知能	20%	1.2.1培養學生具備動畫遊戲設計專業知識之能力 1.2.2培養學生具備數位學習相關專業知識之能力	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	20
1.3具備多媒體數位內容實作應用能力	25%	1.3.1培養學生運用多媒體數位內容相關知識之能力 1.3.2培養學生實作多媒體數位內容系統之能力	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	25
2.1具備多媒體數位內容跨領域整合能力	15%	2.1.1培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	15
2.2具備多媒體數位內容創新能力	10%	2.2.1培養學生創意思維及創新設計之能力	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	10
3.1具備進入職場所需之實務工作能力	10%	3.1.1培養學生解決產業實際問題之能力 3.1.2培養學生團隊合作與溝通協調之能力 3.1.3培養學生專案規劃、執行及管理之能力	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	10
3.2具備進入職場所需遵守之專業倫理觀念	5%	3.2.1培養學生具備良好人際關係及職場倫理之素養 3.2.2培養學生具備專業領域社會責任之素養	講述法 小組討論 實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	期末考: 40% 作業: 30% 課程參與度: 10% 實驗操作: 20%	加總: 100	5

## 成績稽核

期末考: 40%

作業: 30%

實驗操作: 20%

課程參與度: 10%

## 教科書(尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

## 參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教材及專業期刊導讀				

## 上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程介紹與學習方向 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	10	10	70	0	10
2	顛覆童話劇本撰寫一	10	10	70	0	10
3	顛覆童話劇本撰寫二	10	10	70	0	10
4	鏡頭運用、與動畫、漫畫概念	10	10	70	0	10
5	手繪動畫練習一	10	10	70	0	10
6	手繪動畫練習二	10	10	70	0	10
7	顛覆童話分鏡腳本製作一	10	10	70	0	10
8	顛覆童話分鏡腳本製作二	10	10	70	0	10
9	專題腳本創作概念	10	10	70	0	10
10	專題腳本創作角色設定	10	10	70	0	10
11	專題腳本創作場景設定	10	10	70	0	10
12	專題腳本創作報告一	10	10	70	0	10
13	專題腳本創作報告二	10	10	70	0	10
14	期末作業Zoon Boom 專題分鏡腳本製作一	10	10	70	0	10
15	期末作業Zoon Boom 專題分鏡腳本製作二	10	10	70	0	10
16	期末作業Zoon Boom 專題分鏡腳本製作三	10	10	70	0	10
17	期末作業Zoon Boom 專題分鏡腳本製作四	10	10	70	0	10
18	繳交期末作業: 心得分享與總檢討	10	10	70	0	10