

## 103-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資料

|             |                         |          |               |
|-------------|-------------------------|----------|---------------|
| 課程名稱        | 進階設計(二)                 | 科目序號/代號  | 3074 /VDD2002 |
| 必選修/學分數     | 必修 /3                   | 上課時段/地點  | (二)1234 /G508 |
| 授課語言別       | 中文                      | 成績型態     | 數字            |
| 任課教師 / 專兼任別 | 王建雄 / 專任                | 畢業班/非畢業班 | 非畢業班          |
| 學制/系所/年班    | 大學日間部 / 視覺傳達設計學系 / 2年1班 |          |               |

### 課程簡介與目標

以故事創作練習為起點，從戲劇要素的掌握、角色塑造、情節發展等等面向，讓同學多方練習劇本創作的重要原則，進行故事改編與創作，以激發編劇創作潛能，儲備未來編寫劇本的能力。

### 課程大綱

藉由各組所構思之劇本的內容，將此劇本內容透過視覺化 ” From word to image ” 的方式表現，檢驗過去在一年半所學的視覺設計與美感經驗（如基礎設計、字學與編排、色彩學、藝術概論以及設計用軟體等之課程學習整合創作），最後以出版電影書，以及相關周邊產品的型式為成果展出，將電影工業中與視覺中相關之storyboard、場景、人物造型、電影海報以及道具等，作有系統的設計規劃與具體呈現，以期待揮發出視覺傳達設計在電影設計中之美學部份。

### 基本能力或先修課程

進階設計一  
photoshop  
indesign cs  
illustrator

### 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  媒體整合能力
-  獨特創造力
  - 宏觀視野
-  主動積極態度
  - 社會關懷
-  E化時代的知識學習
-  負責任的團隊

## 教學計畫表

| 系所核心能力    | 權重(%)<br>【A】 | 檢核能力指標(績效指標)  | 教學策略                                    | 評量方法及配分<br>權重                                       | 核心能力<br>學習成績<br>【B】 | 期末學習<br>成績<br>【C=B*A】 |
|-----------|--------------|---|---|---|---------------------|-----------------------|
| 媒體整合能力    | 20           | 跨領域整合能力<br>作品展示與行銷能力<br>具備視覺藝術思辨能力<br>與美學判斷力<br>媒體實作能力<br>專案分析與企劃能力 | 講述法<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>小組合作  | 課堂討論: 10%<br>課程參與度: 10%<br>成品製作: 70%<br>小組合作狀況: 10% | 加總: 100             | 20                    |
| 獨特創造力     | 20           | 想像力與創意思考<br>執行與表現能力<br>具備構思、發展與完成創作計畫之能力<br>具備藝術創作之觀念與思辨能力          | 講述法<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>小組合作  | 課堂討論: 10%<br>課程參與度: 10%<br>成品製作: 70%<br>小組合作狀況: 10% | 加總: 100             | 20                    |
| 主動積極態度    | 20           | 上課出席率<br>主動發現問題<br>培養解決問題的能力<br>專業知識能力                              | 小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>小組合作 | 課堂討論: 10%<br>課程參與度: 10%<br>成品製作: 70%<br>小組合作狀況: 10% | 加總: 100             | 20                    |
| E化時代的知識學習 | 20           | 了解社會脈動的能力<br>數位科技學習與應用的能力<br>數位創新與發展能力<br>具備基本資訊處理能力                | 小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>小組合作 | 課堂討論: 10%<br>課程參與度: 10%<br>成品製作: 70%<br>小組合作狀況: 10% | 加總: 100             | 20                    |
| 負責任的團隊    | 20           | 與人溝通表達的能力<br>課中與教師同儕互動的能力<br>人際關係相處的能力<br>團隊合作的能力                   | 小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>小組合作 | 課堂討論: 10%<br>課程參與度: 10%<br>成品製作: 70%<br>小組合作狀況: 10% | 加總: 100             | 20                    |

## 成績稽核

成品製作: 70%

小組合作狀況: 10%

課程參與度: 10%

課堂討論: 10%

| 書籍類別 | 書名                     | 作者          |
|------|------------------------|-------------|
| 自編教材 | Morris Work Experience | Morris Wang |

上課進度

| 週次 | 教學內容                           | 教學策略                  |
|----|--------------------------------|-----------------------|
| 1  | 課程簡介與規範 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) | 講述法                   |
| 2  | 影片介紹與討論分析                      | 講述法、 小組討論、 個案討論       |
| 3  | 影片介紹與討論分析，故事發想                 | 講述法、 小組討論、 個案討論、 小組合作 |
| 4  | 故事結構分析，故事發想討論                  | 講述法、 個案討論             |
| 5  | 劇本撰寫：劇情段落、分場設計、分鏡題綱            | 實務操作(實驗、上機或實習等)       |
| 6  | 人物視覺設定與發展、場景設定                 | 實務操作(實驗、上機或實習等)       |
| 7  | 期中發表：第一次劇本發表 / 視覺設定初稿          | 個案討論、 小組合作            |
| 8  | 期中發表：第一次劇本發表 / 視覺設定初稿          | 個案討論、 小組合作            |
| 9  | 海報的主題與風格                       | 講述法、 小組討論             |
| 10 | 電影書之風格與編排                      | 講述法、 實務操作(實驗、上機或實習等)  |
| 11 | 裝幀設計與週邊產品討論                    | 講述法、 小組討論、 小組合作       |
| 12 | 分組個案討論                         | 講述法、 小組討論、 個案討論       |
| 13 | 分組個案討論                         | 講述法、 小組討論、 個案討論       |
| 14 | 分組個案討論                         | 講述法、 小組討論、 個案討論       |
| 15 | 分組個案討論                         | 講述法、 小組討論、 個案討論       |
| 16 | 分組個案討論                         | 講述法、 小組討論、 個案討論       |
| 17 | 期末發表                           | 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |
| 18 | 期末發表                           | 實務操作(實驗、上機或實習等)、 小組合作 |