

淡江大學 100 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	多媒體傳播	授課 教師	任家緯 Jen, Chia-wei
	MULTI-MEDIA COMMUNICATION		
開課系級	大傳二A	開課 資料	選修 上學期 2學分
	TAMXB2A		
系所教育目標			
<p>一、培養說故事與文化行銷專業之傳播人才。</p> <p>二、訓練具跨媒體訊息處理專業之傳播人才。</p>			
系所核心能力			
<p>A. 具人文素養與社會關懷之能力。</p> <p>B. 團隊合作與溝通協調能力。</p> <p>C. 理解傳播相關倫理與社會責任之能力。</p> <p>D. 理解社會趨勢與產業現況之能力。</p> <p>E. 發掘、分析與解決傳播問題之能力。</p> <p>F. 理解傳播相關專業理論之能力。</p> <p>G. 企劃設計與執行傳播實務所需技術之能力。</p> <p>H. 具掌握與融合理論知識與實作創意之能力。</p>			
課程簡介	<p>故事是什麼？主角為了達到他的目標所做的必要步驟就是故事。主角並不需要做任何有趣的事來引起觀眾注意。觀眾最關心的是接下來會發生什麼：他會吻她嗎？他會拿到秘密物品嗎？主角會做什麼來得到他要的？想知道後面的發展是觀眾之所以繼續坐在位子上的原因。主角的行動應該合乎邏輯而不是有趣，有趣卻偏離目的會讓觀眾覺得無聊。因此，本課程將從觀眾心理切入，教導學生說故事的技巧，並製作動態腳本增進實務工作能力。</p>		
	<p>What is story? The story is the essential progression of incidents that occur to hero in pursuit of his goal. The protagonist doesn't have to do anything interesting to keep the viewer's attention. All that the audience cares about is what happens next. Is he going to kiss her? Is he going to get the secret item? What does the protagonist do to get it? That's what keeps the audience in their seats. The protagonist must do things logical to get what he wants, not do things interesting which always bore the audience. The character can only be interesting or uninteresting as it serves the story.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系所核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系所核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「系所核心能力」。單項教學目標若對應「系所核心能力」有多項時，則可填列多項「系所核心能力」(例如：「系所核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系所核心能力
1	學習說故事技巧、觀眾心理、視覺心理等概念	Story telling skill, The audience's mind, Visual communication	C2	ABDF
2	Flash動畫軟體基本操作	The basics of Flash	P6	GH
3	製作整合多媒體動畫視覺效果與美感的能力	Multimedia production	P6	BEGH

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	學習說故事技巧、觀眾心理、視覺心理等概念	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論
2	Flash動畫軟體基本操作	課堂講授、分組討論	出席率、報告
3	製作整合多媒體動畫視覺效果與美感的能力	課堂講授、分組討論	出席率、報告

本課程之設計與教學已融入下列本校基本素養與核心能力

淡江大學基本素養與核心能力	內涵說明
◇ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◇ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◇ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◇ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/09/05~ 100/09/11	他會吻她嗎？哈利波特會死嗎？有趣的是接下來會如何，而不是主角做了有趣的事。	從我們的初戀談起
2	100/09/12~ 100/09/18	為什麼男主角愛女主角要讓觀眾先知道？	分享同學的初戀故事
3	100/09/19~ 100/09/25	男主角臉部特寫、女主角臉部特寫、嘴唇特寫，三個鏡頭剪接在一起，觀眾就知道他們待會兒要幹嘛，為什麼？	從我們的暗戀談起
4	100/09/26~ 100/10/02	為了摧毀黑暗之王，哈利、榮恩與妙麗以他們自己的努力尋找佛地魔殘存的分靈體。	主角要什麼？一句話寫出你的影片概念
5	100/10/03~ 100/10/09	接吻總得先邂逅，吵架總得先誤會，凡事有先後、做事有步驟。	主角怎麼做？寫出分場大綱與鏡頭表
6	100/10/10~ 100/10/16	「導演，接下來怎麼拍？」	畫出分鏡表
7	100/10/17~ 100/10/23	動畫劇本指導、分鏡監修	靜態分鏡腳本中期製作
8	100/10/24~ 100/10/30	靜態分鏡腳本各組檢討與修改	靜態分鏡腳本完成製作
9	100/10/31~ 100/11/06	期中考試週	
10	100/11/07~ 100/11/13	認識時間軸、圖層與影格	動態分鏡腳本初期繪製-動態分鏡繪製一
11	100/11/14~ 100/11/20	角色設計原理-人物設定技巧	動態分鏡腳本初期製作-動態分鏡繪製二

12	100/11/21~ 100/11/27	元件管理	動態分鏡腳本中期製作-動態元件繪製
13	100/11/28~ 100/12/04	2D人物角色動畫繪製	動態分鏡腳本中期製作-動態角色繪製
14	100/12/05~ 100/12/11	移動補間	動態分鏡腳本中期製作-動態場景繪製
15	100/12/12~ 100/12/18	動態分鏡腳本各組檢討與修改	動態分鏡腳本後期製作-整體動畫修整
16	100/12/19~ 100/12/25	動畫測試匯出	動態分鏡腳本製作完成-
17	100/12/26~ 101/01/01	作品成果展示, 老師接案實例分享	接案糾紛, 報價技巧, 客戶溝通等實用守則
18	101/01/02~ 101/01/08	期末考試週	
修課應注意事項			
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	自編教材 On Directing Film, David Mamet		
參考書籍	導演功課		
批改作業篇數	篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績計算方式	◆平時考成績： %   ◆期中考成績：30.0 %   ◆期末考成績：40.0 % ◆作業成績： 10.0 % ◆其他〈出席率〉：20.0 %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a> 〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</b>		