

淡江大學 100 學年度第 2 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 下學期 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>我們將一起來發現，暢銷漫畫、動畫和電影裡的影像風格、製作過程與故事技巧。此外，為了得到投資，好點子需要有好的提案技巧。在這堂課中，你將學會在一頁之中寫完你的故事。因為大多數的投資者可能都沒有足夠的時間看其他頁。如果我們沒有用第一頁來引起他的注意，那我們可能會失去進一步接洽的機會。</p>		
	<p>We are going to find out what kinds of the visual styles, production process and story telling skills are used in popular comic books, animations and movies. Besides, a good idea needs a good presentation skills to win a sponsor. In this lesson, you will learn how to write your story down in one page. Because most of the sponsors may not have enough time to read another pages. If we are failed to catch his eye by the first sentence, we will lose the chance to get a further contact with him.</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其「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	撰寫多媒體製作提案	Write a pitch of multimedia production	C6	BG
2	製作FLASH動畫	Make a FLASH animation	P4	BH
3	學習點子發想技巧	Learn the skills of brain storming	P6	BFG
4	基本影像後製能力 (PHOTOSHOP)	Get the basic ability of PHOTOSHOP	P4	EH

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	撰寫多媒體製作提案	講述、討論、賞析、實作	實作、報告、上課表現
2	製作FLASH動畫	講述、實作	實作
3	學習點子發想技巧	講述、討論	報告
4	基本影像後製能力 (PHOTOSHOP)	實作	實作

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級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	101/02/13~ 101/02/19	一句話打動人心 / 製片提案系列 I (末代武士)	賣點！賣點！還是賣點！
2	101/02/20~ 101/02/26	相愛不用先認識 / 戀愛情節賞析I (在世界中心呼喊愛)	來看看女主角都如何出場？
3	101/02/27~ 101/03/04	女人要塗粧，點子要包裝 / 製片提案系列 II	要到贊助的關鍵
4	101/03/05~ 101/03/11	不要用說的，用演的 / 分場大綱系列I	戲劇的衝突與表演
5	101/03/12~ 101/03/18	私奔不用帶行李 / 戀愛情節賞析II (鐵達尼號)	男女主角都如何面對反對？
6	101/03/19~ 101/03/25	明明有危險，偏偏就要去 / 分場大綱系列II	觀眾心理探討
7	101/03/26~ 101/04/01	有圖有真相 / 分鏡繪製系列I	FLASH複習
8	101/04/02~ 101/04/08	接吻不用想太多 / 戀愛情節賞析III	
9	101/04/09~ 101/04/15	想畫彩粧先學保養，談基本鏡頭 / 動態腳本製作系列I	期中作業：完成所有分鏡
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	
11	101/04/23~ 101/04/29	學完保養還需打底，談框景效果 / 動態腳本製作系列II	FLASH動畫技巧進階
12	101/04/30~ 101/05/06	不用打底只要BB，談相對移動 / 動態腳本製作系列III	FLASH動畫技巧進階

13	101/05/07~ 101/05/13	佐助夠壞，戲就精彩 / 動漫角色系列I (火影忍者)	持續製作期末作業
14	101/05/14~ 101/05/20	魯夫夠義氣，觀眾才認同 / 動漫角色系列II (海賊王)	持續製作期末作業
15	101/05/21~ 101/05/27	柯南怕被發現，觀眾替他緊張 / 動漫角色系列III	持續製作期末作業
16	101/05/28~ 101/06/03	公主最後變怪物 / 動漫角色系列IV (史瑞克)	持續製作期末作業
17	101/06/04~ 101/06/10	大家趕快交作業 / 期末製作總驗收	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項	課前先行觀賞〈史瑞克I〉		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍			
批改作業 篇數	6 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	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。		