

淡江大學 101 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	網路動畫	授課 教師	賴惠如 HUI-JU LAI
	WEB ANIMATION		
開課系級	資傳二A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB2A		
系（所）教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p>			
課程簡介	以實務製作方式介紹網路動畫的編劇、製作原理、流程、美學、技術與應用。		
	This course focuses on web animation production including script writing, design theory, production processes, aesthetics ,and technology.		

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	讓學生瞭解動畫設計與製作原理	Students can understand animation design process and theory.	C2	A
2	藉由觀摩動畫作品培養學生藝術賞析的能力	Students can develop the ability of artistic appreciation.	C4	BD
3	培訓學生實際動畫製作的技巧	Train students the skill of animation production.	P3	E
4	透過專案實務訓練學生團隊合作的能力	Students can develop team communication and cooperation in projects.	P6	DF
5	激發學生創意應用於故事及視覺呈現	Stimulate students to create animation story and visual design.	C6	CDF

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	讓學生瞭解動畫設計與製作原理	講述、討論	實作
2	藉由觀摩動畫作品培養學生藝術賞析的能力	講述、討論	報告
3	培訓學生實際動畫製作的技巧	講述	實作
4	透過專案實務訓練學生團隊合作的能力	講述、討論	實作
5	激發學生創意應用於故事及視覺呈現	講述	實作

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◆ 全球視野	
◆ 洞悉未來	
◆ 資訊運用	
◇ 品德倫理	
◆ 獨立思考	
◆ 樂活健康	
◆ 團隊合作	
◇ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	課程介紹(教學目的、教學進度、評分方式、作業說明)	
2	101/09/17~ 101/09/23	動畫藝術概論	
3	101/09/24~ 101/09/30	動畫製作流程、Flash軟體介紹	
4	101/10/01~ 101/10/07	動畫基礎訓練(一)：抽象造形與律動	
5	101/10/08~ 101/10/14	動畫基礎訓練(二)：自然運動與音效	
6	101/10/15~ 101/10/21	動畫基礎訓練(三)：擬真V.S.誇張化卡通表現	
7	101/10/22~ 101/10/28	角色設計原理、運鏡與分鏡腳本	
8	101/10/29~ 101/11/04	角色律動MV	
9	101/11/05~ 101/11/11	期中角色設計色稿+分鏡腳本提案	
10	101/11/12~ 101/11/18	期中考試週	
11	101/11/19~ 101/11/25	期中作業發表	
12	101/11/26~ 101/12/02	動畫故事編劇、作品欣賞	

13	101/12/03~ 101/12/09	綜合媒材應用	
14	101/12/10~ 101/12/16	綜合媒材應用	
15	101/12/17~ 101/12/23	互動設計	
16	101/12/24~ 101/12/30	互動設計	
17	101/12/31~ 102/01/06	期末作業發表	
18	102/01/07~ 102/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項	除公假、喪假、病假、婚假、產假外，缺課三次即扣考，本學期成績一律不及格。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍	精通Flash動畫設計 - Q版角色繪畫與場景設計 / 智豐工作室編著 / 佳魁精通、Flash動畫設計 - 運動規律與動作設計 / 智豐工作室編著 / 佳魁、精通Flash動畫設計 - 腳本、分鏡設計與典型案例 / 智豐工作室編著 / 佳魁精通Flash動畫設計 - 腳本、分鏡設計與典型案例 / 智豐工作室編著 / 佳魁		
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	◆出席率： 10.0 %   ◆平時評量：30.0 %   ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉：        %		
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>※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。</b>		