

重新查詢

友善列印

### 0981學期 課程基本資料

系所 / 年級	數媒系 3年級	課號 / 班別	00U00022 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	設計方法與程序	科目英文名稱	Design Methods and Procedures
主要授課老師	阮綠茵	開課期間	一學年之上學期
人數上限	30 人	已選人數	25人

### 起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

第1週 / 第18週 / A417 / 星期1第02節  
第1週 / 第18週 / A417 / 星期1第03節  
第1週 / 第18週 / A417 / 星期1第04節

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

### 教學綱要

一、教學目標(Objective) 導學生深入探討設計的方法，期能掌握設計程序上各關鍵處之作業要點，經由將理論運用到實務上，協助同學找出開發更多創意的寬廣途徑，並學習利用程序管理來降低設計失誤的風險。

二、先修科目(Pre Course) 無

三、教材內容(Outline) 探討進行動畫與遊戲設計的各步驟，在設計時所能運用的方法，及多媒體光碟節目企畫與網際路服務設計的進程序序和檢核項目。

四、教學方式(Teaching Method) PowerPoint和影片放映、分組討論、個人報告、理論教學與實作並進。學生需事先準備資料，以便在課堂上分組實作。

華之鳳編著，2006，多媒體設計、企畫、流程、方法與實務。臺北市：文魁資訊。ISBN 986-125-772-1。

葉思義，(2005)，遊戲大師談數位互動劇本創作Chris Crawford on interactive storytelling。台北市：基鋒資訊。ISBN 986-421-832-8

戴鐵郎、陸江雲、項建恆編著，2008，導演及後期制作。上海人民美術出版社。ISBN 978-7532255184

五、參考書目(Reference) Dominique Parent-Altier著，王書芬譯，2009，電影劇本寫作(Approche du scenario) (再版)。臺北市：揚智。ISBN 9789578181229

Neill D. Hicks著，廖滄蒼譯，2008，影視編劇基礎。臺北市：五南。ISBN 978-9571141114

Adrian Shaughnessy著，朱耘譯，2006，如何成為頂尖設計師(How to be a Graphic Designer, without Losing your Soul)。臺北市：積木文化，176面。ISBN 978-986-7039-26-2

原研哉著，黃雅雯譯，2005，設計中的設計。臺北市：磐築創意。ISBN 986-81292-0-6

2009/9/21 課程介紹

2009/9/28 創意的發想

六、教學進度(Syllabi)

2009/10/5 故事的情節設計  
2009/10/12 角色和器具的設計  
2009/10/19 劇本的撰寫  
2009/10/26 場景的選取  
2009/11/2 腳本的繪製  
2009/11/9 期中考／期中報告  
2009/11/16 剪接的設計  
2009/11/23 多媒體光碟節目的企畫與提案(一)  
2009/11/30 多媒體光碟節目的企畫與提案(二)  
2009/12/7 網際網路服務規畫與設計(一)  
2009/12/14 網際網路服務規畫與設計(二)  
2009/12/21 行銷計畫與廣告設計  
2009/12/28 周邊商品開發  
2010/1/4 期末作業報告  
2010/1/11 期末考  
2010/1/18 繳交期末作業

七、評量方式(Evaluation)

分組報告、書面報告、考試

八、講義位址(http://)

<http://210.60.30.128/meworksv2a/meworks/page.aspx?no=30941>

九、教育目標

重新查詢