國立臺北教育大學 理學院

99 學年度第 1 次臨時院務會議紀錄

一、時間：100 年 5 月 4 日（星期三）中午 12：30

二、地點：本校科學館 B506C

三、主席：何院長小曼　　記錄：陳麗娟助教（分機 3628）

四、出席人員：如簽到表

五、提案討論

案由 1：本院教傳科所擬修改「多媒體創作與動畫」學分學程設置要點乙案，提請討論。

決議：1.修正通過，並請加註本次會議修正通過字樣（如附件）。
2.依程序續提教務會議審議。

六、臨時動議：**無**

七、散會：**13 時 10 分**

謹陳

院長　何

created by free version of DocuFreezer

國立臺北教育大學「多媒體創作與動畫」學分學程設置要點

97.11.14 97 學年度第 1 學期第 5 次所務會議通過
97.11.25 97 學年度第 3 次院務會議通過
98.11.13 98 學年度第 1 學期第 1 次所課程會議通過
99.1.6 98 學年度第 1 學期第 2 次教務會議通過
(100.4.28)99 學年度第 2 學期第 1 次所課程會議通過
(100.5.4)99 學年度第 1 次臨時院務會議修正通過

壹、學程名稱

本學程定名為「多媒體創作與動畫」，依據國立臺北教育大學學程設置辦法（95.03.15 教務會議修正通過）設置。

貳、設置宗旨

本學程設立宗旨有二：一是強化本校學生在多媒體創作與動畫的技能，鼓勵學生發展多元專長，增加職場競爭力，增加就業機會。 二是為國家培養此領域的基礎專業人才，以提升台灣在全球數位內容產業的競爭力。

參、設置單位

主辦單位：教育傳播與科技研究所(以下簡稱本所)

協辦單位：資訊科學系

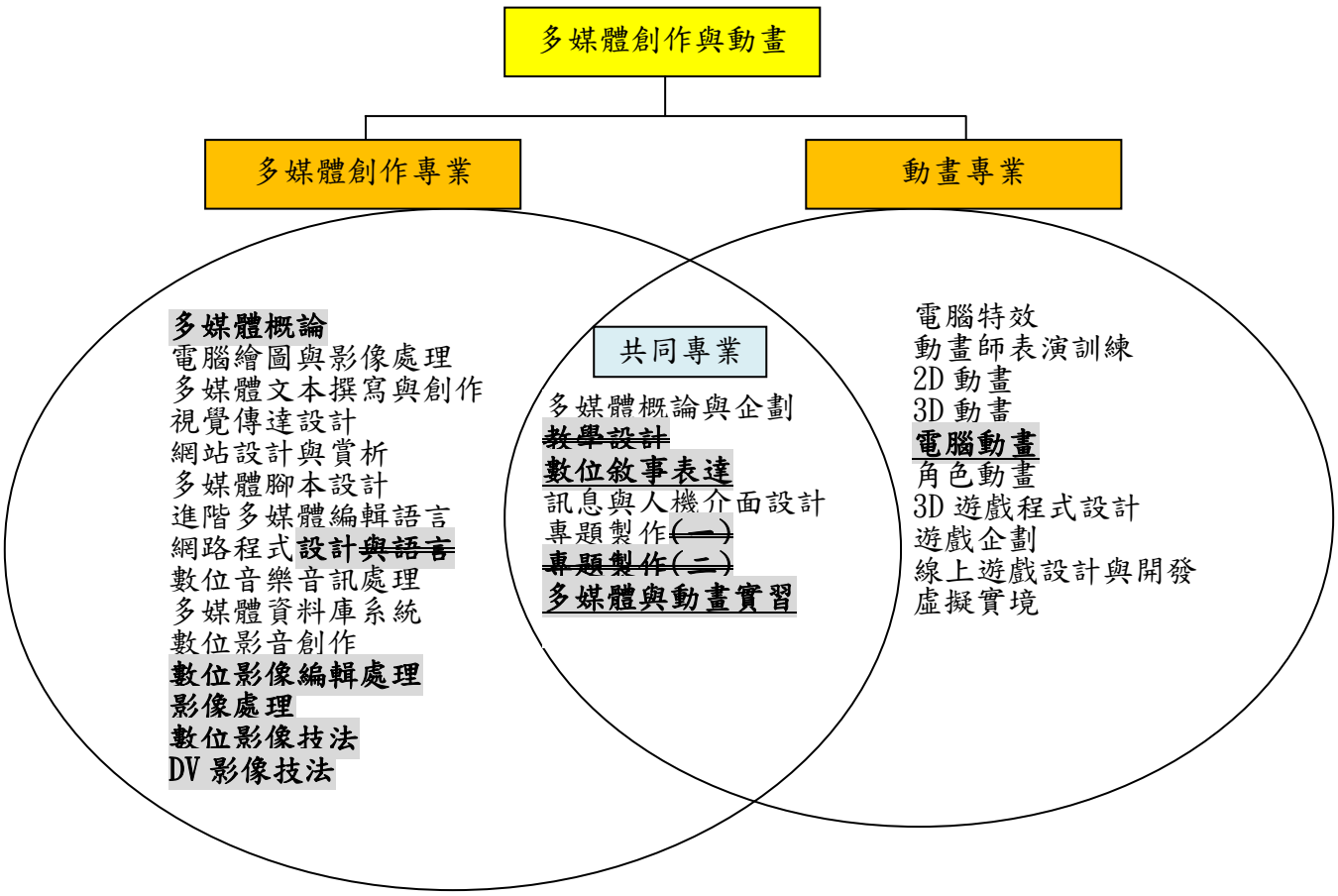
數位科技設計學系

藝術與造形設計學系

教育學系

肆、課程規劃

課程規劃共需修習 ~~22~~20 學分，必修 ~~10~~8 學分，選修 12 學分。



created by free version of DocuFreezer

科目名稱	學分	時數	必/選	第一學年		第二學年		第三學年		第四學年		支援學系
				上	下	上	下	上	下	上	下	
多媒體概論與企劃	2	2	必			2	~~2(2)~~					
~~教學設計~~	2	2	必					~~2(2)~~				
數位敘事表達(新增)	2	2	必				2					
訊息與人機介面設計	2	2	必					2	~~2(2)~~			
專題製作~~(一)~~	2	2	必						2	~~2(2)~~		
~~專題製作(二)~~	2	2	必								~~2(2)~~	
多媒體與動畫實習(新增)	2	2	選							2		
多媒體概論	2	2	選			2						資科系
數位影像編輯處理	2	2	選			2						教育系
電腦繪圖與影像處理	2	2	選				2~~(2)~~					
多媒體文本撰寫與創作	2	2	選				2~~(2)~~					
視覺傳達設計	2	2	選				2~~(2)~~					
網站設計與賞析	2	2	選				2~~(2)~~					
網路程式設計~~與語言~~	2	2	選				2			~~2(2)~~		資科系
數位影像技法	2	2	選				2					數位系
多媒體腳本設計	2	2	選					2~~(2)~~				
進階多媒體編輯語言	2	2	選					2~~(2)~~				
數位影音創作	2	2	選					2~~(2)~~				
數位音樂音訊處理	2	2	選					2~~(2)~~				
影像處理	2	2	選					2				資科系
DV 影像技法	2	2	選					2				數位系
電腦特效	2	2	選						2~~(2)~~			
動畫師表演訓練	2	2	選						2~~(2)~~			
2D 動畫	2	2	選						2~~(2)~~			
3D 動畫	2	2	選						2~~(2)~~			
虛擬實境	2	2	選						2		~~2(2)~~	數位系
網頁程式設計	2	2	選						2			數位系
角色動畫	2	2	選							2~~(2)~~		
多媒體資料庫系統	2	2	選							2~~(2)~~		
3D 遊戲程式設計	2	2	選							2~~(2)~~		
電腦動畫	2	2	選							2		藝設系 數位系
遊戲企劃	2	2	選								2~~(2)~~	
線上遊戲設計與開發	2	2	選								2~~(2)~~	

created by free version of DocuFreezer

伍、修習相關規定

一、本學程應修學分 ~~22~~**20** 學分。

二、本學程每學年為全校學生開設一班，每班以四十人為上限。

三、~~已在本校修習相同課程(限選修)且及格者，可向教傳科所申請抵免，經本所核可後，最高抵免(含)6 學分為限。~~**學程學生至協辦單位修習下列課程且及格者，可向本所申請抵免及採計，經本所核可後，採計科目至多 5 門，上限為 10 學分。協辦單位支援科目如下列所示：**

數位系；網頁程式設計、數位影像技法、DV 影像技法、虛擬實境、電腦動畫

資科系：網路程式設計、多媒體概論、影像處理

藝設系：電腦動畫(一)、電腦動畫(二)

教育系：數位影像編輯處理

四、本學程亦採計本所開設之通識課程：網站設計與賞析、數位影音創作。

五、學生修習本學程：於規定修業年限內，選修另行開班課程者，應繳交學分費；延長修業年限且修習學分數在 9 學分以下者，應繳學分費，在 10 學分以上者，應繳交全額學雜費。

六、學生通過申請審查後，曾修習本學程課程之學分得依本學程設置之規定辦理抵免。

七、已具本學程修習資格，而未修畢本學程學分之大學畢業生，若成為本校研究所學生，得繼續修習本學程，其已修習之學分數併入計算。

八、修滿本學程規定學分數且成績及格之學生，應主動於畢業前 1 個月通知本學程設置單位，並檢附歷年中文成績單，向本學程設置單位申請核發學程證明書。

九、依「國立台北教育大學學程設置辦法」第 5 條規定，修讀學程之學生，已符合原學系所畢業資格，而尚未修滿本學程規定之科目與學分，得檢具相關證明，向教務處申請延長修業年限，至多以 2 年為限。但總修業年限仍應符合大學法修業年限規定。**本所認定本學程學生須至少修習(含)3 門課程，其中須有一門課為必修。**

陸、申請資格與時間

一、申請資格：

本校各學系所 2 年級（含）以上之大學部及研究所在校生，檢附修習學程申請表~~及歷年成績單 1 份~~向本所提出申請。

二、申請時間：於每學期加退選結束前。

柒、本要點如有未盡事宜，依本校相關辦法辦理之。

捌、本要點經院務會議通過後，送教務會議審議，陳校長核定後施行。

created by free version of DocuFreezer

教學計劃

課程名稱：	**數位敘事表達(digital storytelling)**
教學目標：	**課程設計理念** 數位時代，傳統閱聽受眾的角色亦有所改變，更多的數位媒體使用人自己也製作作品並上傳與他人分享。如何使作品更具專業水準，更能表達創作者的想法概念，其中敘事能力是不可或缺的一部份。本課程在教導學生知道數位方式說故事的原則與要素，除了能清楚知道數位敘事表達的要素，對數位作品有較佳的賞析能力，更會將習得的知能，會應用在個人作品上。教學以透過實際作品的分析，讓學生理解好的數位媒體內容的組成、風格及表達方式。期末學生並需完成個人敘事表達的作品。 **課程目標** 一、 清楚數位媒體敘事述表達的要素 二、 瞭解數位敘事與傳統敘事的異同 三、 能分析數位媒體的敘事結構 四、 能運用數位敘事知能完成團隊及個人作品
教材大綱：	單元一 ：課程簡介，什麼是敘事表達？ 單元二 ：傳統敘事與數位敘事的異同—實際作品分析、比較 單元三 ：數位媒體說故事的要素 1. 故事內容呈現 2. 影像：靜態及動態影像 3. 聲音：旁白、音樂、音效的運用 4. 標題及文字 5. 畫面的轉換 6. 組成 單元四：team work approach 團隊分工與合作 單元五：分析數位作品之敘事結構與風格 單元六：團隊作品進行與展現 單元七：獨立作業 單元八：期末個人作品展現
實施方法：	教師講解、相關數位多媒體作品觀賞分析、討論、作品展現
評量方式：	課堂參與 10% 平時作業 25% 小組作業 15% 期末作品 50%
參考資料：	Branszewski, T. (2002). Digital storytelling finds its place in the classroom. *Multi media,* Jan-Feb, 14-21. 2002. Hartley, J. & McWilliam, K. (2009). **Digital storytelling around the world.** Malden, MA: Wiley Backwell. Lundby, K.(2008). **Digital storytelling, mediatized stories:** Self-representations in new media. NY: Peter Lang Publishing Ruffin, B. (2011). Make Me a Story: Teaching Writing through digital storytelling. *Library Media Connection*, *29*, 5, 101-131. 廖澺蒼(譯)（2006）。**數位影片製作**（原作者 Lynne S Gross and Larry W.Ward）。台北市：五南。 馬賽 Kyo（2009）。**簡單.快樂-西班牙、古巴影像敘事。**台北：晴天出版社

created by free version of DocuFreezer

教學計劃

課程名稱：	**多媒體與動畫實習**
教學目標：	1.增進學生對多媒體與動畫企業實務實習之綜合知能(知識、情意、技能)。 2.培養學生對多媒體與動畫企業實務實習之實務能力。 3.提昇學生對多媒體與動畫企業實務實習報告撰寫之能力。 4.訓練處世應對之道，培養團隊合作精神及職業倫理。 5.落實產學合作，縮短學用落差。 6.增加即將畢業學生職場經驗，以利就業。
教材大綱：	1. 企業實務實習的意涵 2. 多媒體與動畫實務實習概念介紹。 3. 多媒體與動畫的定義與類別、產業的沿革與結構、特性。 4. 多媒體與動畫企業實務實習之組織架構。 5. 辦理多媒體與動畫企業實務實習公司參觀與交流活動安排與企劃 6. 多媒體與動畫企業實務實習一。 7. 多媒體與動畫企業實務實習二。 8. 多媒體與動畫企業實務實習三。 9. 多媒體與動畫企業實務實習四。 10.多媒體與動畫企業實務實習五。 11.多媒體與動畫企業實務實習六。 12.多媒體與動畫企業實務實習七。 13.多媒體與動畫企業實務實習八。 14.多媒體與動畫企業實務實習九。 15.多媒體與動畫企業實務實習十。 16.多媒體與動畫企業實習的心得分享、綜合檢討與建議 17.多媒體與動畫企業實務實習展演活動。 18.多媒體與動畫企業實務實習報告撰寫。
實施方法：	課堂講授、工廠(公司)參觀與實習、實務操作練習等、課堂小組討論與發表
評量方式：	1. 平時考核 50% (業界實習主管必須填寫「實習機構對學生校外實習成績考核表」，此成績占實習成績 50%；輔導老師不定期之訪談實習情形與完成實習後繳交之實習報告，占實習成績 50%。) 2.平時作業與討論：20% 3.期末報告：30%
參考資料：	1. 實務案例 2. 國內外論文研究案例 3. 網路、圖書、技術資料、專利報告、網路等相關資料

created by free version of DocuFreezer