

【數位媒體企畫】之課程理念與實踐

從0到1的企劃 與執行團隊能力培養



方彩欣 輔仁大學應用美術系所 副教授



問題

- 這是什麼時代？
- 學生的強項？
- 學生的弱項？
- 學生如何認識自己？幫助自己？
- 不能只靠老師學習？自主學習？
- 老師課程扮演什麼角色？
- 師生關係如何良好？信任 支持
- 學生會比老師更優秀嗎？



【數位媒體企劃】


- 全球數位媒體商機 世界**虛擬與現實共存**的環境
- 認識數位媒體在知識經濟時代之重要性
- **從不同觀察角度**解讀數位媒體之定義和理論
- 探討全球數位媒體的現今發展與未來

學生與課程背景

- **大二 應用美術系** 「電腦動畫組」學生必修課程
- 所學習內容和能力 將被運用於其它相關課程
- 決定課程內容主軸：
影片拍攝、角色設計、漫畫、遊戲企劃…
，再加以擴散。



教學理念

1. 從0到1的企劃與執行團隊能力培養
2. 系統教學 為其它課程奠基石
3. 培養學生有解決問題與面對變化的能力
4. 翻轉教學 學生忙碌的下課生活 
5. 分享與鼓勵的師生關係
6. 重視作業的檢討與改進

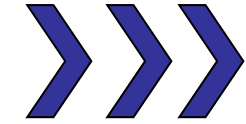
教學方法

1. 思維轉換~從商業與企劃角度看數位媒體設計
2. 設計能力轉換~從業餘到專業
3. 從細部到整體的多媒體認知與應用
4. 瞭解流行脈動與如何觀察未來趨勢
5. 數位媒體企劃之成熟運用
6. 讓學生瞭解自己在全球數位媒體機會中的可能定位
7. 班級正向學習氛圍的整體營造。



1. 思維轉換~

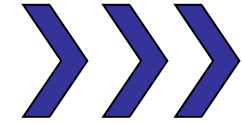
從商業與從企劃角度看數位媒體設計



- 規劃以“企劃”為主要核心教授概念
- 專業知識，涵蓋市場行銷學與顧客心理學的基礎概念
- 多媒體設計與行銷必須環環相扣



2. 設計思維能力轉換~從業餘到專業



- 「畫畫」、「設計」與「企畫」是完全不同的事
- 一個只會畫畫的人並不能成為設計師
- 一位只會設計卻不懂企畫的人很容易流於操作師
- 期盼學生成為什麼人?



~ 設計不只是畫畫而已 ~



迷思

畫畫好 = 設計好??

畫畫好的人不一定適合做設計

設計師不一定畫畫好

如果畫畫好 當設計師也很好

如果畫畫好 不當設計師也很好

可見 V.S 不可見之物

當老闆說…客戶說…

- 幫我設計一個高雅、大方、有國際觀的商標!
- 我要一個有點成熟又不要太老氣的文字造型!
- 我需要是不落俗套、老少皆宜的網站設計!

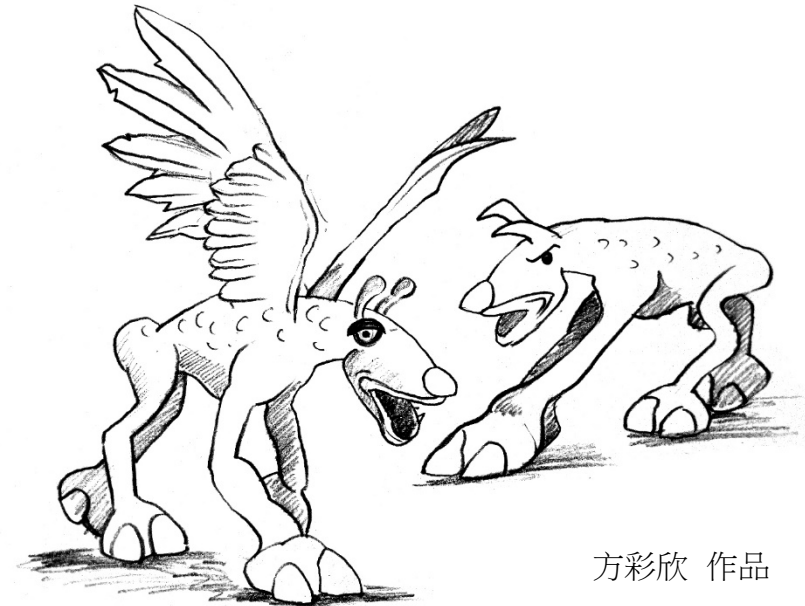
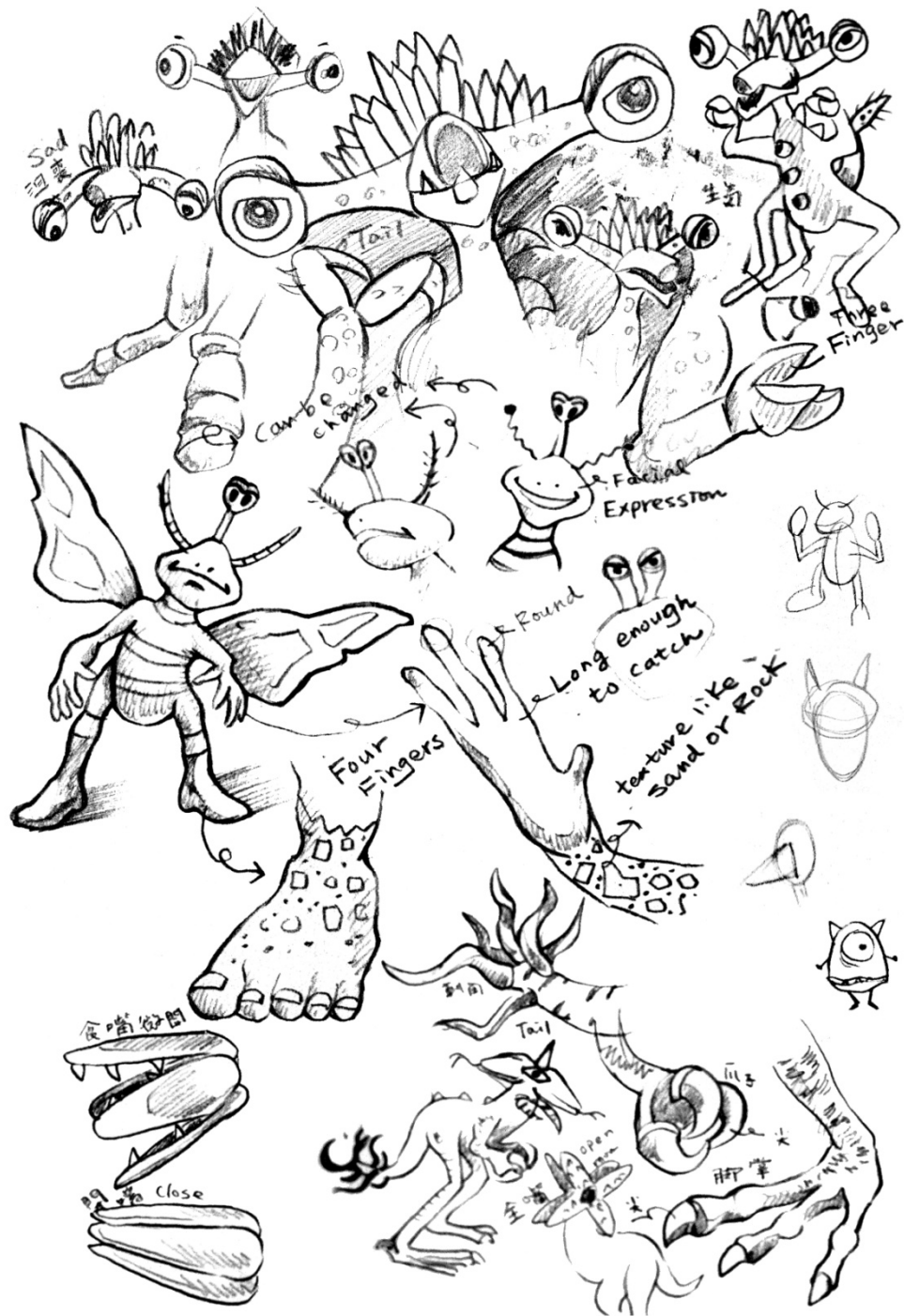
- 真實海報比賽內容:

以強化全民國防及防衛家園意識，激發全民參與國防事務 並確保國家整體安全，進而凸顯「全民國防教育」內涵，凝聚全民「生命共同體」共識



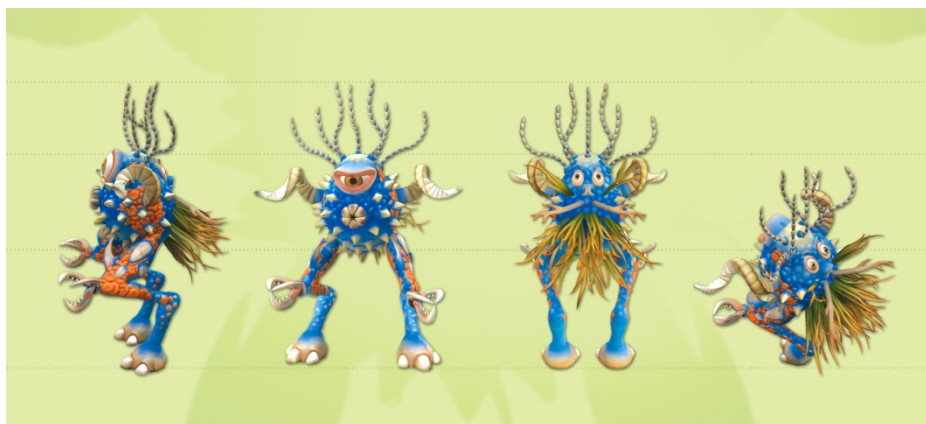
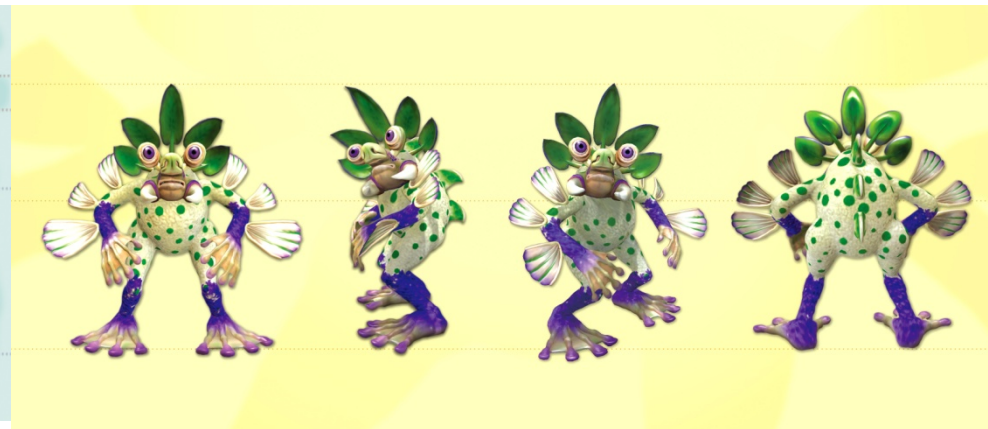
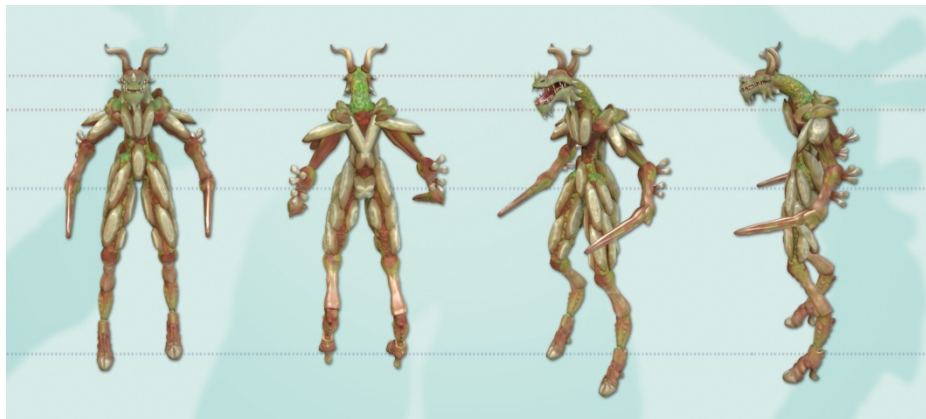
不可見之物

前製企劃~草圖發想



方彩欣 作品

四視圖





角色表情

表情是配合角色的造型的想像模擬，會參考人體的物理現象及動態合理性，才能逼真自然。然而，角色的動作和表情是不需要跼限於現實世界的合理性

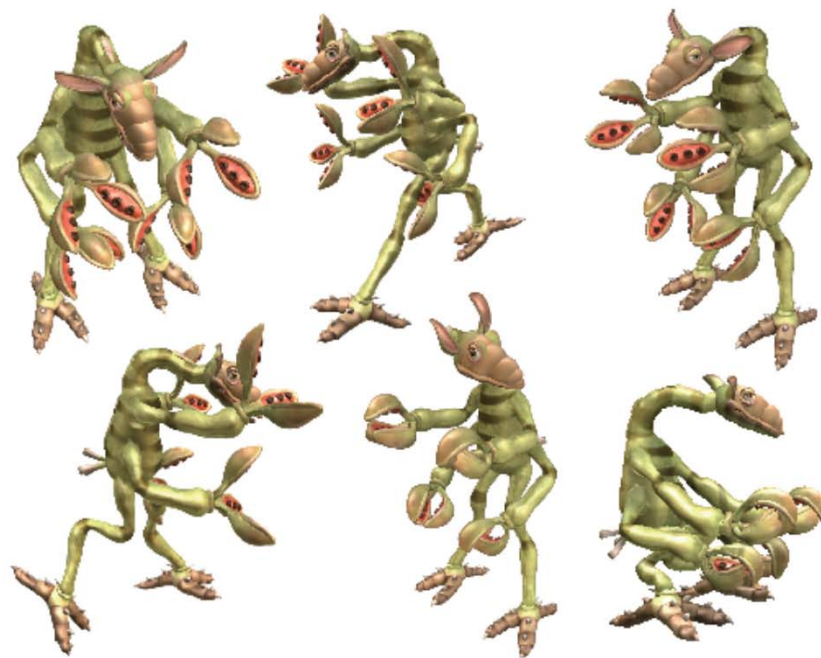
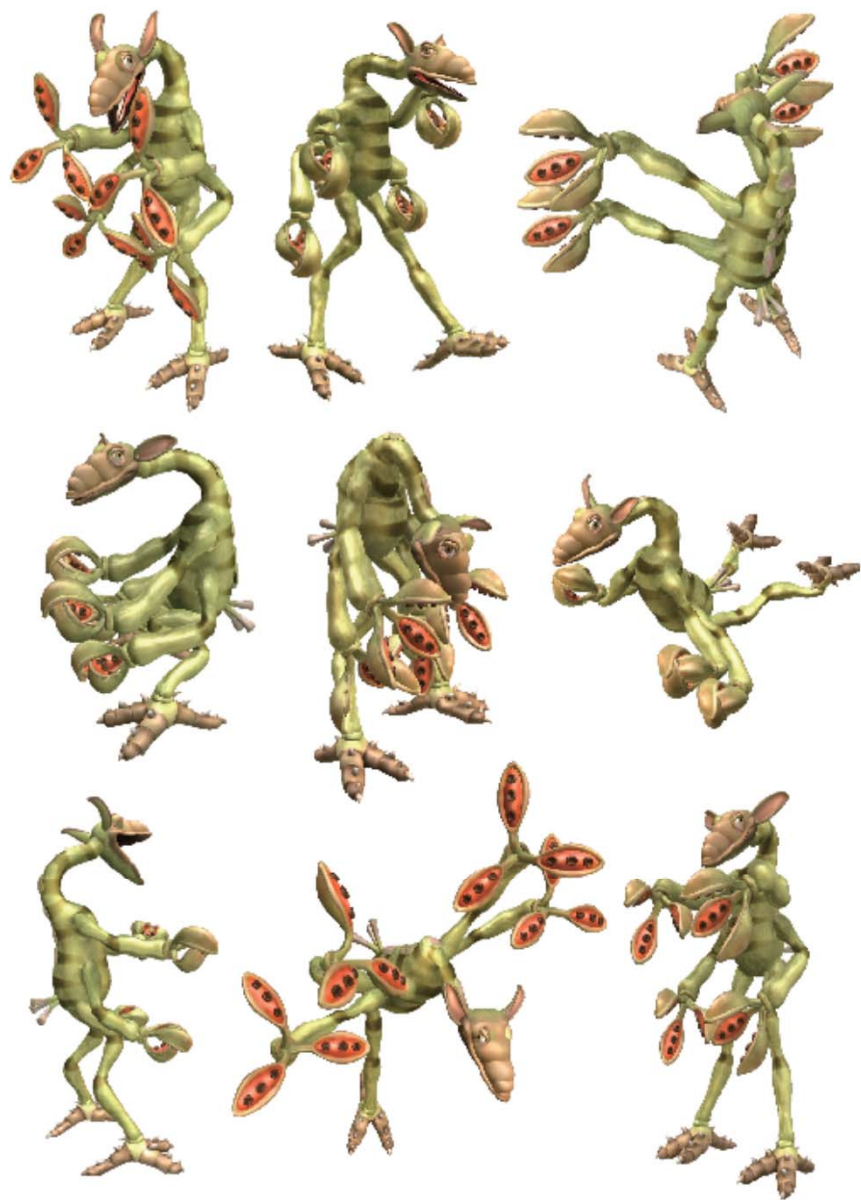
植獸

- 生長於森林之中，可偽裝成植物模樣誘食棲息於森林中的蟲類，吸盤指能讓落網獵物無法動彈；弱視卻擁有敏銳的聽覺，可以清楚分辨任何靠近的生物動態聲音。嘴巴可掘深土，尋找稀有自然植物，移動速度很快，屬雜食類生物。

「螳螂」和「食蟲花」的概念

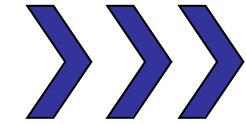


角色動態



方彩欣 作品

3. 從細部到整體的多媒體認知與應用



- 有系統的設計成不同的主題單元
- 每次針對單一和多種概念基礎與應用的教授
- 有相關的設計練習作業，如：故事、腳本、影片拍攝、漫畫、公仔、角色設計、遊戲前製企劃…等相關練習。



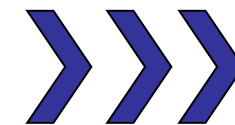
影片拍攝

那一年，我上的課—創作影音徵集

- 榮獲劇情類 首獎 獎金5萬
- 榮獲劇情類 貳獎 獎金3萬
- 榮獲劇情類 參獎 獎金1萬
- 榮獲 劇情類 佳作 獎金5千



4. 瞭解流行脈動與如何觀察未來趨勢



歷史經典角色的演變及延用 報告

商業遊戲企劃書 資料蒐集

- 從不同多媒體案例的實例解析來提升同學時代敏感度
- 了解一個**成功的商業角色**如何歷經時代的考驗永垂不朽
- **週邊的延伸效應**，幫助學生未來在動畫、漫畫、遊戲、繪本、插畫…各應用平台中「角色設計」的基本思維



(如: 神奇寶貝、音速小子、史努比、超人、蝙蝠俠、瑪麗歐)

歷史經典角色的演變及延用 報告

- 了解一個成功跨時代且國際性的經典角色之設計思維與商業背景
- 透過對角色不停演變造型的認識 了解角色所處時代的顧客認同與美感認知
- 透過角色概念的延伸應用的認識 了解一個完整的概念如何被應用於不同商業平台

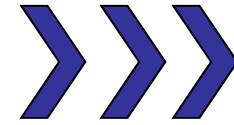


商業遊戲企劃書 資料蒐集

- 研究市面上所發行的遊戲，分析特點及吸引人之處，了解遊戲市場的運作方式，並知悉製作遊戲的前置企劃作業，探索多元的遊戲風格。
- 要求學生從國內外網站收集彙編一個知名的遊戲前製企畫書，每位同學報告書必需在80頁以上。多數同學都完成150頁的報告。



5. 數位媒體企劃之成熟運用



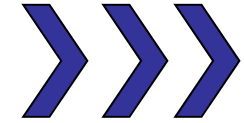
- 全班推出一個**新的遊戲企劃書**，將所有上課內容在這個龐大的專案中學以致用
- 內容涵蓋遊戲設立的目的、主題、目標對象、品牌訴求與定位、核心玩法、架構與內容、設計意象、角色設計、場景設計…等項目。



公開展覽



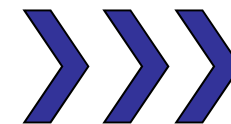
6. 瞭解在全球數位媒體機會中的定位



- 跨國籍、跨地區、跨領域時代，團隊合作的力量。
- 透過一連串課程的教授，讓同學明白自己的強項
- 找出自己的能力與適合在市場中扮演何種角色。



7. 班級正向學習氛圍的整體營造



- 課堂內或課外主動關心學生
- 注意學生的個別進步和指導
- 學生「心理」建設
- 重視過程和學習態度而非單純結果
- 以同理心瞭解他們的付出和難題





THANK YOU

