

科學傳播：動畫與遊戲 (草案)

Science Communication : Animation & Game

課號: 11210KLST631000

任課教師: 傅麗玉

課堂時間: 週三中午 13:20-16:20 (TnT5T6) 地點: 本校綜二 420

Email: lyfu@mx.nthu.edu.tw 電話: 5742904

課程理念與目標

因應國際科學傳播的潮流，我國自 2005 年開始推動科學傳播多項計畫，而面對當今 5G 無線通訊系統，在行動載具上，已經可以非常順暢地瀏覽資訊、高畫質串流影片、下載 Apps 等，提供快速上傳下載，獲得最佳行動智慧生活。此時需要大量有助於行動式科學學習與科學普及的科學傳播內容的重要時刻，教育界與科學傳播界有責任製作更大量有助於行動式科學學習與科學普及的科學傳播內容，養成大眾接受行動式科學學習與科學普及的價值觀與態度。科學傳播日益重要，然而科學傳播人才卻嚴重缺乏。本課程期望透過基礎理論與專家實務經驗分享，培育具備 5G 時代科學傳播的基礎素養的人才。本課程在本學期聚焦在動畫與遊戲面向，並安排科學傳播相關製播單位參訪。

評量方式

出席率 (按比例計算) (簽到單紀錄)	20%	期末 FB 口頭報告	05%
科普節目影評	30%	科學節目企畫 (故事、腳本)	35%
本課程 FB 發表、課堂參與討論、發言與提問	10%	早鳥	另計 5%

課程大綱

日期	主 題	活 動
09/13	一、課程導引 課程介紹、協調與作業分組	1. 分組，確定小組名單 2. 討論課程綱要與評量方式
09/20	二、科學傳播概論 (一)： 社會與族群文化議題探討 - 台灣的科學傳播歷史 - 科學傳播與社會文化的關係	1. 科學傳播與族群議題相關論文研討 2. 講義：國內外科學傳播概論觀點
09/27	科學傳播概論 (二)： 性別科技平權與科學傳播	科學傳播與性別議題相關論文研討講義： 科學傳播歷史與社會文化議題以及性別議題相關論文與影音資料
10/04	三、國內科學傳播作品與平台觀摩： 動畫與遊戲	國內外優秀科學傳播動畫與遊戲 國際科學傳播影展導覽
10/11	四、國際科學傳播作品與平台觀摩： 紀實片與綜藝節目	國際科學傳播優秀作品 金鐘獎科學紀實節目得主實務分享
10/18	五、國際科學傳播作品與平台觀摩： 電影與電視劇	國際科學電影與電視劇作品 金鐘獎電視劇節目分享
10/25	六、科學動畫的製作歷程 概述	科學動畫導演分享歷程

11/01	(一) 科學動畫故事設計	以「吉娃斯愛科學」動畫為例討論科學動畫故事設計
11/08	(二) 科學動畫與人物設定	以「吉娃斯愛科學」動畫為例討論科學動畫人物設定
11/15	校運停課一天	
11/22	(三) 科學動畫劇本與分鏡腳本製作	以「吉娃斯愛科學」動畫為例討論科學動畫劇本與分鏡腳本的製作
11/29	(四) 科學動畫製作參訪見習	參觀「吉娃斯愛科學」動畫製作基地
12/06	七、電視頻道科學節目攝影棚參訪 (暫訂民視)	參觀民視「科學再發現」節目攝影棚與工作場地
12/13	八、科學數位遊戲概述	師生共同蒐集國內外科學數位遊戲並進行討論
12/20	科學數位遊戲的製作	以「吉娃斯愛科學」上架之 APP 為例進行討論
12/27	九、科學節目企畫(故事、腳本)分享	發表並進行同儕互評
01/03	十、「科學娛樂節目企畫書」分享	發表並進行同儕互評
01/08	完成繳交所有作業	請確認評量項目作業
01/15	成績查詢	成績有疑問者請於 1/16 下午 18:00 前聯絡任課教師

科學傳播：動畫與遊戲

AI 使用規則

基於透明與負責任的原則，本課程鼓勵學生利用 AI 進行協作或互學，以提升本門課產出品質。根據本校公布之「大學教育場域 AI 協作、共學與素養培養指引」，本門課程採取有條件開放，說明如下

- 學生可於課堂作業或報告中的「標題頁註腳」或「引用文獻後」簡要說明如何使用生成式 AI 進行議題發想、文句潤飾或結構參考等使用方式。**然而，在本課程的作業中，學生不得使用生成式 AI 工具撰寫作業。**若經查核使用卻無在作業或報告中標明，教師、學校或相關單位有權重新針對作業或報告重新評分或不予計分。
- 本門課授課教材或學習資料若有引用自生成式 AI，教師也將在投影片或口頭標注。
- 修讀本課程之學生於選課時視為同意以上倫理聲明。