

# 亞洲大學 資訊傳播學系

## 110年第十六屆畢業專題期初執行成果報告書

題目：留給青春的最後一封信

指導老師：曾也慎

專題成員： 資傳3A 曾子亮 111024007

資傳3B 陳思穎 111024012

資傳3A 蔡孟成 111024014

資傳3A 賴佩淇 111024018

資傳3A 林彥璋 111024021

資傳3B 林冠霖 111024086

中華民國 一一四 年 二 月 二十五 日

亞洲大學資訊傳播學系

113學年度 畢業專題發表 指導老師認可書

專題題目：留給青春的最後一封信

專題成員：資傳3A 賴佩淇 111024018  
資傳3A 蔡孟成 111024014  
資傳3B 陳思穎 111024012  
資傳3A 林彥璋 111024021  
資傳3A 曾子亮 111024007  
資傳3B 林冠霖 111024086

本人認可發表。

此 致

系所主管

指導老師：



(簽章)

113年02月25日

# 目錄

|                  |     |
|------------------|-----|
| 圖目錄              | II  |
| 表目錄              | III |
| 摘要               | 1   |
| 第一章 動機           | 3   |
| 1.1 創作背景         | 3   |
| 1.2 創作動機         | 3   |
| 第二章 國內外相關領域探討    | 6   |
| 2.1 相關領域現況說明     | 6   |
| 2.1.1 心理創傷與復仇心理  | 6   |
| 2.1.2 旁觀者效應與集體冷漠 | 6   |
| 2.2 相關案例/作品之分析   | 8   |
| 第三章 執行方法         | 12  |
| 3.1 資料蒐集方式       | 12  |
| 3.2 時程規劃         | 14  |
| 3.3 團隊分工         | 16  |
| 3.4 工作進度管制       | 17  |
| 3.5 預期困難與解決方案    | 18  |
| 3.6 經費預算         | 18  |
| 第四章 目前進度與現階段成果說明 | 19  |
| 4.1 執行進度         | 19  |
| 4.1.1 劇本發展       | 19  |
| 4.1.2 前期準備       | 19  |
| 4.2 現階段成果        | 19  |
| 第五章 預期成果與專題特色    | 20  |
| 5.1 預期完成工作項目與成果  | 20  |
| 5.2 預期效益         | 21  |
| 5.3 專題特色         | 22  |
| 第六章 未來進度規劃       | 23  |
| 6.1 進度甘特圖        | 23  |
| 6.2 未來進度檢核項目     | 23  |
| 第七章 前次發表老師意見回覆   | 24  |
| 第八章 心得與討論        | 25  |
| 第九章 結論           | 26  |

## 圖目錄

|                  |    |
|------------------|----|
| 圖1《是誰搞的鬼》海報..... | 8  |
| 圖2《誰是被害者》海報..... | 10 |

## 表目錄

|               |    |
|---------------|----|
| 表1 團隊分工.....  | 16 |
| 表2 經費預算.....  | 18 |
| 表3 進度甘特圖..... | 23 |

## 摘要

七年前，七名感情要好的同學曾在學校後山埋下一個時光膠囊，並約定在大學畢業前回來挖掘。七年後，他們如約重聚，準備上山時，卻發現登山口立著「請勿上山」的告示牌，儘管有人猶豫，最終他們仍決定繼續前行。途中，女三突然身體不適，千金女與男三主動留下照顧她，其他人則繼續前進。在山路上，大家憶起國中時的往事，話題逐漸轉向當年班上的轉學生——那個性格孤僻、身上有異味的女孩。

當年的他們，五人是霸凌者，兩人是沉默的旁觀者。起初，大家只是用言語攻擊她，後來發展成惡意的肢體欺凌，甚至導致她有輕生的念頭。然而，不久後這名轉學生突然離開學校，彷彿從未存在過。

隨著夜色漸濃，千金女趕上隊伍，稱女三身體不適，已和男三先行下山。其他人沒有多想，繼續前往目的地。然而，沿途不斷出現奇怪的碎紙片，加上千金女時不時的挑撥，氣氛逐漸變得詭異不安。男一察覺到千金女的舉止與記憶中的她有所不同，心中開始產生疑慮。

當他們終於抵達埋藏時光膠囊的地點，興奮地挖出箱子時，裡面卻只有一張紙條，寫著「你們……」。正在困惑之際，千金女突然冷笑，揭露自己的真正身分——她就是當年那名被霸凌的轉學生。所有人震驚之際，身體卻開始逐漸無力，紛紛倒地——原來千金女事先在

運動飲料中下了藥。

男主因為只喝了一小口，藥效較輕，率先醒來，卻發現千金女正在一個個殘忍地殺害昔日的「朋友」。驚恐的他拚命逃向山下求救，卻被千金女發現並追殺。最終，他仍沒能成功逃脫，倒在黑暗的山林之中，而這座曾承載青春回憶的後山，也成了他們永遠的埋骨之地。

關鍵字：霸凌、人性、欺凌者與受害者、時光膠囊、罪惡感

# 第1章 動機

## 1.1 創作背景

這個故事的靈感來源於我們對人性深層黑暗面的好奇，特別是霸凌、內疚與報復這三者之間的關係。現實生活中，許多曾經的霸凌者長大後或許早已淡忘過去的所作所為，但那些受害者呢？他們是否能輕易釋懷，還是內心早已留下無法癒合的傷口？這樣的問題一直困擾著我，讓自己開始思考：當受害者有機會向過去的加害者討回公道時，會發生什麼樣的故事？

此外，現代社會中，校園霸凌事件屢見不鮮，有些甚至演變成嚴重的悲劇。然而，當事件過去，時間沖淡了一切，這些傷害卻未必真正消失。我們希望透過這個故事，讓讀者重新審視「過去的錯誤是否真的能被遺忘？」以及「當報應來臨時，我們是否有勇氣去面對？」

故事中「時光膠囊」的設定，來自於許多學生時期的回憶——我們總會留下某些象徵青春的物品，等到多年後再度翻閱，往往能勾起深埋的記憶。將這個概念轉化為劇情核心，讓主角們因為一場久違的同學聚會，意外揭開埋藏多年的真相，並最終走向一場無法避免的對峙。

在氛圍營造上，受到一些懸疑驚悚作品的影響，例如心理驚悚電影與推理小說，這些作品擅長用環境細節與角色間的微妙張力，來加深故事的恐懼感與衝突。我們希望這個故事不只是單純的復仇，而

是讓讀者一步步感受到壓迫感，進而反思「罪與罰」的真實意義。

## 1.2 創作動機

我們對人性的光明與黑暗面深感好奇，特別是過去的行為如何影響未來的命運。霸凌並非單純的加害與受害，施暴者或已遺忘，受害者卻仍深陷傷痛。我們希望透過本片探討友情的脆弱與背叛，以及那些未曾被贖清的錯誤，如何影響人一生的選擇。

青春友情往往伴隨權力較量與群體壓力，一句玩笑或一次忽視，都可能成為無法癒合的傷口。我們想探討，當過去的創傷重現，人能否真正理解彼此，還是陷入更深的對立？

同時，我們融入聯合國永續發展目標 (SDGs) 中的「性別平等」與「減少不平等」，探討霸凌如何因性別與社會權力結構變得更加隱晦卻更具破壞力。女性受害者的痛苦常被輕忽，男性受害者則可能因「陽剛」刻板印象而選擇隱忍。我們希望透過本片打破這些偏見，揭露霸凌的深層影響。

在類型片實務上，我們選擇驚悚片，透過其緊張氛圍與心理壓迫感，深化角色內心掙扎，並作為拍攝技術的學習平台。我們將專注於鏡頭運動、燈光設計、剪接節奏與音效營造，掌握驚悚片的敘事節奏與氛圍，力求專業水準。

「時光膠囊」象徵過去與現在的交會，原本承載純真友誼，卻因隱藏的秘密與罪惡，引發悲劇。我們探討，人能否真正面對過去？受害者

選擇不再沉默，是正義的彰顯，還是另一場災難？

這部作品不僅反思人性與悔意，更探討那些曾被輕忽的錯誤是否能被真正原諒。當回憶變成利刃，當友情淪為獵場，真正的恐懼不來自外在威脅，而是源自人心深處的罪惡與逃避。我們希望透過本片，引發觀眾對平等、責任與救贖的思考，同時挑戰驚悚片的專業敘事與技術表現，帶來情感與視聽的雙重衝擊。

## 第2章 國內外相關領域探討

### 2.1 相關領域現況說明

#### 2.1.1 心理創傷與復仇心理

復仇是許多驚悚片的核心驅動力，尤其當其來自深層的心理創傷時，更能激發觀眾的情感共鳴。心理學指出，長期未被治癒的創傷會引發強烈的負面情緒，如怨恨、自卑、孤立等，這些情緒若未獲適當釋放，可能最終轉化為報復行為。

劇本中，千金女的角色完美體現了這一點。她在七年前被霸凌、孤立，內心積累的創傷未曾被正視，最終演變成充滿憤怒與復仇的心理。透過她的角色設定，劇本探討了「報復是否能帶來救贖」的倫理議題。她精心策劃的復仇行動，表面看似成功，卻也揭示出心理創傷的無法癒合即使復仇達成，內心的痛苦仍無法消失。

#### 2.1.2 旁觀者效應與集體冷漠

「旁觀者效應」是一種心理現象，指當多人目睹某個事件發生時，每個人反而更傾向袖手旁觀，因為彼此都認為「應該有其他人會出手相助」。在校園霸凌的情境下，這種效應尤為明顯。許多學生即便目睹霸凌行為，也選擇保持沉默，出於害怕成為下一個目標，或僅僅因為不想「多管閒事」。

劇本中，兩位角色男一和女一作為霸凌事件的旁觀者，成為詮釋「旁觀者效應」的最佳例證。他們雖未直接參與霸凌，卻因選擇沈默而成為間接的加害者。這種情節設計揭示了社會中普遍存在的集體冷漠現象。觀眾會在觀看過程中被迫思考：旁觀是否等同於共犯？在面對不公義時，保持沈默是否也是一種錯誤？

## 2.2 相關案例/作品之分析

一、



圖1《是誰搞的鬼》海報

《是誰搞的鬼》的劇情結構精妙，從一開始便設下多層的謎題和誤導，吸引觀眾進入一個充滿懸疑的世界。影片開場是主人公與幾位朋友來到一座看似荒廢的度假小屋，原本以為是一場輕鬆的聚會，然而，隨著夜晚的降臨，神秘的現象開始發生，從不明的聲音到物品的異常移動，一切似乎都指向某種未知的邪惡力量。

隨著劇情的發展，觀眾被引入一個關於人性與心理恐懼的探討。電影的反轉多次出現，每一個角色的真實意圖都受到懷疑，尤其是在影片的高潮部分，劇情揭示了最初的神秘事件並非超自然現象，而是某人精心設計的心理驚悚遊戲，挑戰角色們的信任與理性。

影片的結構充分利用了驚悚片常見的錯位敘事手法，在不斷的誤導中保持緊張感，將懸疑與恐怖的節奏控制得當，使觀眾始終處於緊張與不安的情緒中。

《是誰搞的鬼》是一部從多方面探索驚悚與心理恐懼的電影作品。通過緊湊的劇情設計、精心塑造的人物角色、強烈的驚悚氛圍以及心理學理論的融入，該片不僅在視覺與感官上成功地營造了恐懼，還在心理層面引發了觀眾的深刻思考。這樣的作品充分展示了驚悚電影如何通過情感與心理的描繪，挑戰觀眾的感知與信任，從而實現情感與理性上的雙重打擊。

(資料來源:

[https://hareluya2dream.blogspot.com/2021/06/blog-post\\_24.html](https://hareluya2dream.blogspot.com/2021/06/blog-post_24.html) )



圖2《誰是被害者》海報

《誰是被害者》是一部引人入勝的心理驚悚片，講述了多名主角在一宗神秘命案中的糾纏。故事從一起看似簡單的犯罪案件開始，隨著劇情的發展，案件中的所有人都逐漸暴露出不同的秘密和動機，讓觀眾無法確定誰才是最終的「被害者」。

劇情的敘事方式運用了非線性結構。影片透過回憶、不同角色的視角以及錯綜複雜的時間線來展開故事，讓觀眾經歷了一場關於道德、背叛與罪行的心理拉鋸。故事的高潮在於大眾對真相的探索過程中，逐步揭示了每個角色內心的扭曲與陰暗面。

《誰是被害者》是一部典型的心理驚悚片，影片中的驚悚感並非來自外在的恐怖事物，而是通過對角色心理的深入探索來引發觀眾的不安和恐懼。影片中的每個角色都面臨著巨大的心理壓力，他們的內心世界逐漸被揭露，並伴隨著錯誤的判斷、情感的背叛和深刻的自我懷疑。

其中，認知失調理論在影片中得到充分體現。角色們經常處於一種無法對現實做出明確解釋的狀態，這讓他們的行為變得不可預測，也增加了故事的懸疑性。觀眾在片中不僅要解謎，還需要不斷反思自己對角色的判斷是否正確，這使得影片在情感和心理層面上都充滿了張力。

除了驚悚情節，影片也進行了對人性的深刻剖析。每一個角色的行為都反映出人類內心深處的脆弱、貪婪、恐懼和無奈。影片通過揭示

角色的內心世界，讓觀眾不僅關注案件本身，更關心每個人在這場道德困境中的選擇與掙扎。

(資料來源:

<https://zh.wikipedia.org/zh-tw/%E8%AA%B0%E6%98%AF%E8%A2%AB%E5%AE%B3%E8%80%85> )

## 第3章 執行方法

### 3.1 資料蒐集方式

為了讓我們的驚悚電影的情節設置與懸疑感的創造，我們採用了多種方式來蒐集資料，查尋更多視覺風格的研究、角色心理與性格特徵研究，並符合電影的氛圍。

#### 1. 文獻與理論研究

- 參考影視相關書籍、影評、學術論文，了解驚悚電影和恐怖片的敘事手法，例如常見的劇本結構、角色塑造、腳色設計、懸疑點等。
- 研究電影製作的技術資料，包括劇本撰寫、分鏡設計、攝影技巧、剪輯風格等，讓整體視覺呈現更具專業感。

#### 2. 觀摩與案例分析

- 觀看經典懸疑驚悚電影，如《誰是被害者》、《是誰搞的鬼》、《紅衣小女孩》，分析這些電影如何在劇情中創造視覺效果與氛圍創造、角色塑造與心理刻畫提升恐怖效果。

#### 3. 觀眾調查與市場研究

- 設計問卷、訪談身邊的朋友，了解大家對驚悚片的看法喜歡觀看什麼類型的驚悚片和喜歡哪些元素，像是黑暗、懸疑、暴力等偏好哪種電影風格。

- 參考驚悚電影的票房數據與觀眾影評，分析哪些元素最受歡迎，作為劇情設計和行銷策略的參考。

#### 4. 技術與製作學習

- 觀看 YouTube、Netflix、線上課程，學習電影拍攝和剪輯的技巧，像是如何利用光線、運鏡、色彩來提升懸疑驚悚效果。
- 觀察專業影視團隊的幕後花絮，學習如何安排拍攝流程、如何指導演員等實務技巧，讓我們的作品更有質感。

#### 5. 場勘與實地調查

- 直接到可能的拍攝場地（林場、山區、空曠的田野等），評估光線、背景、環境適不適合拍攝。
- 預測可能遇到的問題，如場地噪音、交通影響等，提前準備解決方案，確保拍攝順利進行。

#### 6. 訪談與交流學習

- 訪問影視圈的學長姐、老師，或有經驗的導演、編劇、攝影師，請教他們在拍攝過程中遇到的挑戰與建議。
- 參加影展、講座、線上論壇，了解最新的影視趨勢，吸收不同風格的創作靈感。

### 3.2 時程規劃

企劃案於2024年10月開始執行。

### 1. 前期規劃

已於2024年10月完成小組分工，並開始尋找可參與的比賽，2025年2月份完成第一份企劃書、劇本，5、6、7月開始演員徵選、協商場地、繪製分鏡，預計於7月前做最後確認，8月正式開拍。每週定期召開會議，收集意見與建議，並即時進行調整與優化。

### 2. 拍攝規劃

預估8月份完成拍攝，開始剪輯與製作預告片。

### 3. 行銷企劃為了提升我們學生劇組的作品曝光度與團隊知名度，我們計劃透過多元化的宣傳策略，我們將開設 Instagram，Instagram將以視覺吸引為主，發布劇照、預告片、角色介紹及花絮短片，展現拍攝過程中的精彩瞬間。

### 4. 除了線上宣傳，我們也計劃推出團員們的小卡！以提升觀眾對作品的參與感和收藏欲望。這些商品將融入作品的主題元素與設計巧思，並透過限量版或特別包裝增加吸引力。

### 5. 為了進一步強化宣傳效果，我們將啟動倒數宣傳計劃，在上映前兩週釋出預告、花絮，為作品上映營造話題與期待。參加比賽我們找了許多比賽，比賽是為了可以讓我們的作品讓

更多人看見也可以減輕我們的經費負擔。目前找到了青春有  
影大學盃、金穗獎、學生劇展、短片輔導金、台中拍電影

### 3.3 團隊分工

| 負責人 | 工作內容                  |
|-----|-----------------------|
| 全員  | 製作企劃書、資料搜集<br>田野調查、場勘 |
| 蔡孟成 | 導演                    |
| 林彥璋 | 副導、編劇                 |
| 賴佩淇 | 製片                    |
| 曾子亮 | 執行製片                  |
| 林冠霖 | 收音                    |
| 陳思穎 | 三妝美術                  |

### 3.4 工作進度管制

前製期:

劇本:每週開會 保持該有進度

分鏡:劇本完成後 開始分鏡內容

演員徵選:5月開始徵選

尋找場地:4月開始尋找合適場地及場勘

社群平台:5月演員徵選完畢開始經營instagram

拍攝期:拍攝時間預計8月作業

後製期:預計在9月至12月期間進行後期製作,並同步評估是否需進行補拍。同時啟動周邊商品設計,著手製作預告片,並透過社群平台展開宣傳活動。

宣傳期:透過參加校內外展覽活動及運用社群平台進行推廣。

### 3.5 預期困難與解決方案

1. 預算有限:申請補助向學校、文化部、或地方政府申請藝術創作補。
2. 人員臨時缺席或衝突:簽訂簡單合約、定期聚會和溝通,保持團隊的向心力。
3. 拍攝於森林難度提升:

#### 3-1. 環境不可控(天氣、光線變化快)

解決方法:事先多次勘景,了解日照時間與天氣變化,並根據天氣預報調整拍攝計畫。攜帶反光板、柔光布等輔助工具,靈活應對光線變化。

#### 3-2. 設備運輸困難

解決方法:優先使用輕量化器材(如無人機、手持穩定器)。

#### 3-3人員安全風險(野外拍攝可能遇到蚊蟲、跌倒、迷路等)

解決方法:準備急救包、防蚊液,並確保拍攝前進行安全說明。

### 3.6 經費預算

預計總花費:20 萬

運用方式:

|      |         |
|------|---------|
| 場物費: | 10,000元 |
| 餐費:  | 40,000元 |
| 演員費: | 40,000元 |
| 器材費: | 30,000元 |
| 車資:  | 40,000元 |
| 美術費: | 15,000元 |
| 治裝費: | 14,000元 |
| 保險費: | 5000元   |

## 第4章 目前進度與現階段成果說明

### 4.1 執行進度

#### 4.1.1 劇本發展

- 已完成故事大綱，確立主題與核心概念。
- 劇本初稿撰寫中，正在調整對話與劇情流暢度。

#### 4.1.2 前期準備

- 參考國內外同類型驚悚懸疑電影，分析敘事與風格。

### 4.2 現階段成果

- 已完成故事大綱，劇本初稿撰寫中，角色設定與關係圖逐步完善。

## 第5章 預期成果與專題特色

### 5.1 預期完成工作項目與成果

#### 一、微電影正片

這是一部驚悚懸疑電影，融合了心理恐怖、復仇主題、校園霸凌議題。

#### 二、校內外展

#### 三、比賽

- 青春有影大學盃：片長60秒~30分鐘以內，即日起至12/31截止
- 金穗獎：每年12/30可報名
- 學生劇展：片場26-27分鐘，每年6月份
- 短片輔導金：每年5月份
- 台中拍電影：每年6月份

#### 四、社群行銷

社群行銷以Instagram為主要平台，發布主視覺海報及預告片，拍攝花絮與幕後故事，包括劇組日常、導演與演員的創作心得、NG片段等，使觀眾更深入了解影片製作過程，增強親切感。

## 5.2 預期效益

因發強烈的情緒衝擊與討論話題

### 1. 復仇與道德辯論

觀眾或讀者可能會對千金女(轉學生)的行為產生爭議:她的復仇是否合理?霸凌者應該承受這樣的懲罰嗎?男主與女一作為旁觀者,是否也應該為當年的行為負責?

### 2. 校園霸凌議題的警示作用

故事可以引發觀眾對 校園霸凌及其長期影響 的深思,特別是「沉默的旁觀者」也是霸凌共犯的觀點,能讓人反思自己曾經是否有類似行為。

### 3. 人性黑暗面的展現

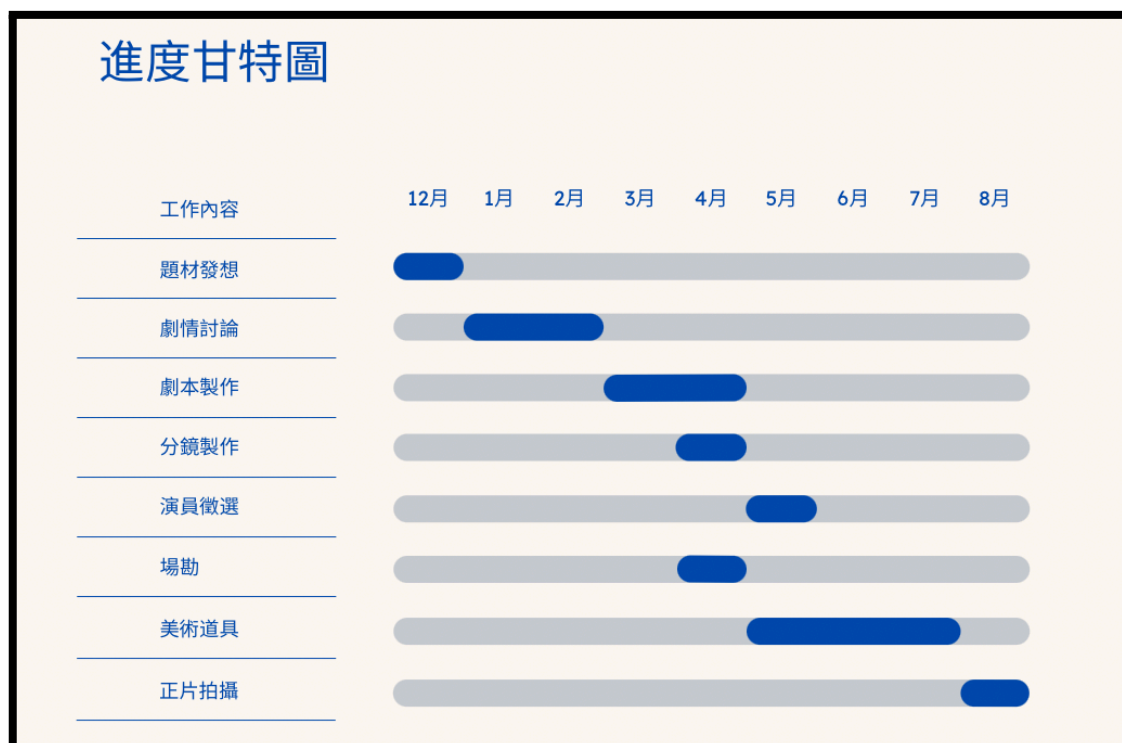
故事不僅描寫了霸凌的惡果,也揭示了當人承受極端痛苦時,可能會變得多麼殘忍,這種「受害者變加害者」的循環,能夠加深作品的心理深度。

## 5.3 專題特色

1. 「時光膠囊」翻轉傳統象徵, 讓回憶變成審判
  - 這種設計讓故事兼具成長回憶與恐怖懸疑, 比單純的殺人復仇更具深度。
2. 「旁觀者與施暴者的對比」, 探討沉默是否也是一種罪惡
  - 不只是單純的血腥復仇故事, 而是關於人性與良心的審判。
3. 「封閉山林場景」, 創造極限壓迫與迷失感
  - 「荒廢山路+警示牌+封閉環境」這樣的地點選擇強化了恐怖感。
4. 「社會議題融入」, 讓影片不只是血腥, 更具有反思價值
  - 這部片除了驚悚之外, 還觸及了校園霸凌、集體冷漠、道德審判等社會議題。

## 第6章 未來進度規劃

### 6.1 進度甘特圖



### 6.2 未來進度檢核項目

表2 檢核表

| 主要工作 | 預計完成時間   | 是否完成 |
|------|----------|------|
| 題材發想 | 2024年12月 | 已完成  |
| 劇情討論 | 2025年2月  | 已完成  |
| 劇本製作 | 2025年3月  | 未完成  |
| 分鏡製作 | 2025年4月  | 未完成  |
| 場勘   | 2025年4月  | 未完成  |
| 演員徵選 | 2025年5月  | 未完成  |
| 演員訓練 | 2025年6月  | 未完成  |
| 美術道具 | 2025年7月  | 未完成  |
| 場地租借 | 2025年7月  | 未完成  |
| 正式拍攝 | 2025年8月  | 未完成  |

## 第7章 前次發表老師意見回覆

**114 學年度 畢業專題第一次發表 老師講評及學生回覆**

| 發表順序：3 | 專題題目：留給青春的最後一封信<br>專題成員：資傳 3A 100024007 曾子亮<br>資傳 3A 100024014 蔡孟成<br>資傳 3A 100024021 林彥璋<br>資傳 3A 100024018 賴佩淇<br>資傳 3B 100024086 林冠霖<br>資傳 3B 100024018 陳思穎 | 指導老師：曾也慎老師                                                                                                                                                            |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 老師講評   |                                                                                                                                                                | 學生回覆                                                                                                                                                                  |
| 陳士農主任  | 建議利用光牆來拍攝山區的場景                                                                                                                                                 | 謝謝老師的反饋，在之前在籌劃山區場景時，我們原本打算完全依賴實景拍攝，卻忽略了天氣、光線等不確定因素可能帶來的挑戰。若改用光牆，我們將更靈活地掌控場景氛圍，同時減少外景拍攝的風險和成本。                                                                         |
| 張建人老師  | 建議壓低劇組成本預算                                                                                                                                                     | 謝謝老師的反饋，前期預算規劃確實存在一些需要優化的地方。由於我們的劇情片為驚悚題材，我們在燈光、道具及特效方面投入較多，忽略了部分環節仍有節省空間。<br>1. 道具精簡：在不影響劇情張力的前提下，減少非必要的特殊道具，並優先使用現有資源。<br>2. 人力分配調整：我們將更合理地分配劇組成員的工作，避免重複人力，提升拍攝效率。 |
| 陳啟英老師  | 建議加強發表人員嚴肅不嘻笑                                                                                                                                                  | 謝謝老師的反饋，在這次的發表中，部分成員因緊張或準備不足而出現了較輕鬆、甚至帶有嘻笑的狀況，往後會更加留意及準備。                                                                                                             |

|       |                |                                                                                                                            |
|-------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 王玲玲老師 | 建議題材不要為了驚悚而驚悚  | 謝謝老師的反饋，我們的作品雖以驚悚元素為特色，但我們的創作初衷其實是著重於角色情感與劇情推展，而驚悚僅作為烘托故事氛圍的輔助手段。我們希望透過驚悚元素，放大角色在恐懼、壓力或困境下的真實反應，從而引導觀眾關注角色之間的情感張力和故事的核心主題。 |
| 尤啟良老師 | 上台發表跟觀眾眼神需多點互動 | 謝謝老師的反饋，我們發現過去的發表中，部分成員因緊張或過度專注於稿件，導致缺乏與觀眾的眼神交流，關於這個問題我們會加強準備，讓發表人員熟記重點內容，避免過度依賴稿件，從而更專注於與觀眾的互動。                           |

指導老師： (簽章)

年 月 日

## 第8章 心得與討論

在專題製作的初期階段，我們從概念發想到故事架構確立的過程。透過團隊討論與資料蒐集，我們對於驚悚懸疑類型的敘事方式有了更深入的理解，也逐漸釐清了劇情的核心主題與氛圍設定。

雖然目前僅完成故事大綱，尚未進入劇本撰寫與場勘階段，但這段期間的討論讓我們更明確地掌握了故事的走向與角色塑造的方向。此外，在研究相關影視作品的過程中，我們了解到許多心理恐怖與復仇題材的敘事技巧，這對後續的創作將帶來很大幫助。接下來，我們將專注於劇本撰寫與細節深化，同時著手規劃場勘與視覺風格設計。雖然仍有許多挑戰需要克服，但透過團隊合作與持續學習，我們期待能夠一步步將這部作品呈現得更加完整。

## 第9章 結論

總結來說，雖然我們現在還在專題製作的初期階段，但透過這段時間的討論和研究，已經對故事方向和角色設定有了更清楚的想法。接下來，我們會把重心放在劇本撰寫和細節打磨，同時開始規劃場勘和視覺風格。雖然還有很多挑戰等著我們，但相信只要團隊繼續合作、保持學習，我們一定能一步步把這部作品完成得更好。