國立臺北商業大學數位多媒體設計系專題製作實施細則

105 年 12 月 06 日 105 學年度第 1 學期第 13 次系務會議通過
106 年 12 月 19 日 106 學年第 1 學期第 11 次系務會議修正通過
107 年 9 月 14 日 107 學年第 1 學期第 1 次系務會議修正通過
109 年 9 月 12 日 109 學年第 1 學期第 1 次系務會議修正通過
110 年 3 月 24 日 109 學年第 2 學期第 5 次系務會議修正通過

第一則 國立臺北商業大學數位多媒體設計系(以下簡稱本系)為提昇本系學生專題製作 (以下簡稱專題)成效，為增進學生實作能力及建立團隊合作精神，特訂定「專題製作實施細則」(以下簡稱本細則)，本細則適用於本系「數位多媒體整合製作、數位多媒體整合製作實習、數位多媒體整合製作(一)、數位多媒體整合製作(一)實習、數位多媒體整合製作(二)、數位多媒體整合製作(二)實習、畢業專題製作(一)、畢業專題製作(一)實習、畢業專題製作(二)、畢業專題製作(二)實習」課程。

第二則 專題之主題應以本系發展目標與人才培育方向為主，以「數位遊戲」或「數位動畫」兩組相關領域之理論與實務應用為原則，使之增進師生教學實務技能、強化產學合作為目標。

第三則 專題是依據本系二技、四技各學制開課年級、學分與時數規定，並依入學學年之課程規劃執行之。專題之分組人數以四至六人為原則。本系專任教師均有義務指導學生專題，兼任行政主管之教師，經系務會議同意後可除外。每位教師指導之組數以每班至多 2 組為原則，遇有特殊情形時，須經系務會議討論後實施。

第四則 專題**實施及變動**：

1. 專題題目由指導老師與學生討論後，依興趣及專長擬定之，數位遊戲或數位動畫組別之認定，由指導老師與學生共同決定。除數位遊戲或數位動畫相關領域題目之外，本系亦鼓勵老師帶領學生從事增進教學成效、強化產學合作或對於系上發展特色有助益之實務專題，惟須經系務會議同意。
2. 每組同學自行尋找一位本系專任老師為專題指導老師，經老師同意擔任其指導老師後，由學生填妥專題申請表(如附件一)辦理申請，填完後交至系辦公室備查。
3. 各組學生應積極尋覓指導老師，舊生應在專題課程開設的前一個學期之第十七週內完成申請，新生及轉學(系)生應在入學後 **2** 週內完成申請。逾期尚未找到指導老師的同學，將由系上依專任教師所收的指導組數狀況，以公開公平分配協調之。
4. 專題製作期間，若需更換**組別或**指導老師時，應先經**雙方全體組員、原指導老師、新指導老師同意**後，在開學第一週**前**向系辦公室提出申請，**專題組別及組員變更申請以一次為限**，專題更改申請表如附件二。

第五則 班級課表所排訂之專題上課時間與地點，可由指導老師彈性調整，惟授課指導時間不得低於課表所排定之總時數。

第六則 為因應專題兩組製作屬性之差異性，故成績考核規範有所區別，展演時間與評分委員亦採分開方式進行，評分委員以本系專任教師或聘請校外專家擔任為原則。為使兩組評分公平，特採用級距給分法。(如附件五)

第七則 專題施作流程與評分事項

1、 第一學期開始，由指導老師與學生共同討論訂定專題進度與內容，且每週至少集會一次，成績評定規定由指導老師宣布。(如附件三～五)

2、 第一學期期末發表採集體展演方式進行，由專題指導老師及本系專任教師擔任評分委員共同評分(評分配分表如附件四)，評分委員依學生目前完成之專題作品展演內容與書面報告評定之。系辦公室彙整所有評分委員之平均成績排定名次順序，再依名次決定其對應分數(評分表如附件六)。名次可並列及從缺，成績上限每學期由本系系會議討論之。

3、 第一學期專題學期成績，由指導老師依名次對應分數之上限及每位學生對專題參與及付出程度差異給分(如附件五)，評定之專題成績由指導老師送繳系辦公室存查。

4、 第二學期期中專題發表採集體展演方式進行，由指導老師及本系專任老師共同評論，僅給予修正建議不評分。

5、 第二學期期末專題成果發表評分，由專題指導老師、校內相關專業老師(至少二名)及校外相關專業人士(至少二名，含產官學界，校外評分委員為有給職)組成評審小組共同進行口試評分。專題期末成績，由指導老師依名次對應分數上限及每位學生對專題參與及付出程度差異給分(如附件五) ，評定之專題成績由指導老師送繳系辦公室存查。

6、 為使評分老師能夠迅速掌握專題的內容及學生對該專題所做的貢獻，學生需於口試前三天將「遊戲/動畫企劃書」(如附件七～八)及「專題專題製作分工表」(如附件九)電子檔交至系辦公室。

7、 專題口試日期、地點與程序由系辦公室統一安排，學生應準時出席參與專題口試評分，因故無法出席之學生，應檢具相關證明於口試前三日辦理請假程序。

8、 口試時學生請穿著正式服裝，胸前懸掛姓名牌。

9、 學生應於期末專題題口試中，提出完整專題報告內容，以實際展演及PowerPoint簡報方式進行口頭報告。學生成員均須上台口頭報告及接受詢問。

10、 畢業專題製作(二)、畢業專題製作(二)實習之口試審查合格通過之組別，應參考審查意見修正完成後，經評分老師二名簽名(如附件十)及指導老師核准，再將修正的專題報告的所有電子檔送交指導老師，方可簽立畢業專題製作通過證明(如附件十一)(須先經指導老師及評分老師二名簽名後，送系辦公室由系主任簽章，無畢業專題製作通過證明者無法領取畢業證書)。最後，將畢業專題製作通過證明**、專題製作分工表、專題製作綜合意見及修正表**置入專題報告書中，印製一式二冊，連同畢業專題製作成果**所有**電子檔、口試簡報檔，於第二學期末指定時間內，送交系辦公室及指導老師存查。

11、數位多媒體整合專題製作(二)、數位多媒體整合專題製作(二)之口試審查合格通過之組別，應參考審查意見修正完成後，經評分老師二名簽名(如附件十)及指導老師核准，將專題製作分工表、專題製作綜合意見及修正表置入專題報告書中，印製一式二冊，連同修正後的專題報告的所有電子檔、口試簡報檔，於第二學期末指定時間內，送交系辦公室及指導老師存查。

第八則 所有畢業專題製作之專題組別，均需參加本系畢業專題成果展，且均應參加至少一場校外競賽及校外展演(需檢具參賽及展演證明)，始得辦理畢業離校手續。畢業專題製作成績優異之組別，將參加創新經營學院所辦理之院專題製作競賽或全國性實務專題發表競賽。

第九則　專題製作內容不可剽竊他人作品或涉及侵犯著作權法；違者則該科目成績以零分計算。

第十則　專題成績優異者得給予獎狀與獎勵金。本系學生任一學期專題製作課程成績未達 60 分者，必須重修。

第十一則　本細則經系務會議通過後正式實施，修正時亦同。

國立臺北商業大學數位多媒體設計系專題製作申請表

填表日期：　　年　　月　　日

專題課程名稱	☐數位多媒體整合製作(一)、數位多媒體整合製作(一)實習 ☐數位多媒體整合製作(二)、數位多媒體整合製作(二)實習 ☐畢業專題製作(一)、畢業專題製作(一)實習 ☐畢業專題製作(二)、畢業專題製作(二)實習
專題製作類別	☐數位遊戲設計　　☐數位動畫設計
專題名稱	
專題製作內容說明	

專題組員			
班級	學號	姓名	預計工作分配
組員簽名	_____、_____、_____、_____、_____、_____		
指導老師簽名			

注意事項：

1. 每組以 4 至 6 人為原則。
2. 各組同學選定主題填妥表格後，請自行徵求指導老師同意並簽名。
3. 本申請表請於規定時間內繳至系辦公室。

國立臺北商業大學數位多媒體設計系
專題更改申請表

申請日期：　　年　　月　　日

申請人	班級	學號	姓名

原指導老師姓名	
新指導老師姓名	
更改原因及事項	
原組員全體簽名	
新組員全體簽名	

原指導老師簽名: _____　　**新指導老師簽名:**_____

備註：本申請表經雙方組員、原指導老師、新指導老師簽名後，送至系辦公室備查。

附件三、專題製作實施概要-數位遊戲設計組

<table>
<tr><th>學期</th><th>評分時間</th><th>評分實施</th><th>評分內容</th></tr>
<tr><td rowspan="2">一</td><td>期中考週</td><td>指導老師自行規範</td><td>遊戲構想書(初稿)</td></tr>
<tr><td>期末考
前一週</td><td>集體展演：(評學期總分)
指導老師＋本系專任老師(至少兩位)</td><td>● 遊戲構想書(完稿)+遊戲企劃書(初稿)
● 遊戲製作(完成 50%)
● 專題製作分工表</td></tr>
<tr><td rowspan="3">二</td><td>期中考週</td><td>集體展演：(給建議不評分)
指導老師＋本系專任老師(至少兩位)</td><td>● 遊戲企劃書(完稿)
● 遊戲製作(完成 80%)</td></tr>
<tr><td>期末考
前一週</td><td>展演及口試：(評學期總分)
指導老師+校內至少兩位校內教師及至少兩位校外專家</td><td>● 遊戲成果報告書(完稿)
● 遊戲製作完成
● 專題製作分工表</td></tr>
<tr><td>期末考週</td><td colspan="2">成果展及校外參賽</td></tr>
<tr><td colspan="4">注意事項：
1、 學生請穿著正式服裝，胸前掛姓名牌。
2、 學生成員均須上台口頭報告及接受詢問。
3、 需提供「畢業專題製作分工表」給所有老師。
4、 需提供 PowerPoint 紙本簡報(一頁六張簡報，雙面列印)給所有老師。</td></tr>
</table>

附件三、專題製作實施概要-數位動畫設計組

學期	評分時間	評分實施	評分內容
一	期中考週	指導老師自行規範	● 動畫構想書 ● 故事腳本、角色場景設計草案、靜態分鏡草稿
	期末考 前一週	集體展演：(評學期總分) 指導老師＋本系專任老師(至少兩位)	● 動畫企劃書(完稿) ● 角色設計、場景設計、動態腳本完成 ● 專題製作分工表
二	期中考週	集體展演：(給建議不評分) 指導老師＋本系專任老師(至少兩位)	● 動畫製作(完成 50%)
	期末考 前一週	展演及口試：(評學期總分) 指導老師+校內至少兩位校內教師及至少兩位校外專家	● 動畫成果報告書(完稿) ● 動畫製作完成 ● 專題製作分工表
	期末考週	成果展及校外參賽	

注意事項：

1、 學生請穿著正式服裝，胸前掛姓名牌。

2、 學生成員均須上台口頭報告及接受詢問。

3、 需提供「專題製作分工表」給所有老師。

4、 需提供 PowerPoint 紙本簡報(一頁六張簡報，雙面列印)給所有老師。

附件四、專題製作評分項目配分比例表-數位遊戲設計組

評分項目		第一學期 期末評分比例	第二學期 期末評分比例
書面資料 (含遊戲構想書、遊戲企畫書、遊戲成果報告書、與簡報)		20	20
內容	世界觀	20	15
	完整度(含遊戲程式)	25	25
	美術設計 (含角色、場景設計)	25	20
簡報	展示(海報與遊戲周邊)	0	10
	發表呈現與儀態	10	10

附件四、專題製作評分項目配分比例表-數位動畫設計組

評分項目		第一學期 期末評分比例	第二學期 期末評分比例
書面資料 (含文字圖像資料與 PPT)		15	10
內容	故事主題 (含劇本、腳本)	25	20
	美術設計 (含角色、場景設計)	25	25
	動態設計 (動作設定與音效)	25	25
簡報	展示(海報與動畫周邊)	0	10
	發表呈現與儀態	10	10

附件五、專題製作排名名次與專題組平均成績上限表-數位遊戲設計組

第一學期期末各組成績上限						
名次	1	2	3	4	5	最後一組
成績上限	92	90	85	80	75	70
第二學期期末各組成績上限						
名次	1	2	3	4	5	最後一組
成績上限	95	90	85	75	70	60

備註：

專題參加校外競賽得獎，學期成績可加分最高至：第 1 名 98 分、第 2 名 97 分、第 3 名 96 分、佳作或其他獎項(如最佳人氣獎)95 分。

附件五、專題製作排名名次與專題組平均成績上限表-數位動畫設計組

第一學期期末各組成績上限						
名次	1	2	3	4	5	最後一組
成績上限	92	90	85	80	75	70
第二學期期末各組成績上限						
名次	1	2	3	4	5	最後一組
成績上限	95	90	85	75	70	60

備註：

專題參加校外競賽得獎，學期成績可加分最高至：第 1 名 98 分、第 2 名 97 分、第 3 名 96 分、佳作或其他獎項(如最佳人氣獎)95 分。

附件六、專題製作評分表-數位遊戲設計組

國立臺北商業大學數位多媒體設計系專題製作

《數位遊戲設計組》評分表

專題名稱：_____

報告時間：

指導老師：_____

評分項目		評分	建議
書面資料 (含遊戲構想書、遊戲企畫書、遊戲成果報告書、與簡報)			
內容	世界觀		
	完整度 (含遊戲程式)		
	美術設計 (含角色、場景設計)		
簡報	展示 (海報與遊戲周邊)		
	發表呈現與儀態		

分組評審老師簽名：_____(簽名)

1、 各項成績請以 **100 分為滿分**，以 5 分為組距，權重配分再由電腦換算。

2、 時間：每組報告 12 分鐘，評審提問 7 分鐘，換場 1 分鐘，每組時間為 20 分鐘。

附件六、專題製作評分表-數位動畫設計組

國立臺北商業大學數位多媒體設計系專題製作

《數位動畫設計組》評分表

專題名稱：_____

報告時間：

指導老師：_____

評分項目		評分	建議
書面資料 (含文字圖像資料與 PPT)			
內容	故事主題 (含劇本、腳本)		
	美術設計 (含角色、場景設計)		
	動態設計 (動作設定與音效)		
簡報	展示 (海報與動畫周邊)		
	發表呈現與儀態		

分組評審老師：_____(簽名)

1、各項成績請以 **100 分為滿分**，以 5 分為組距，權重配分再由電腦換算。

2、 時間：每組報告 12 分鐘，評審提問 7 分鐘，換場 1 分鐘，整場時間為 20 分鐘。

附件七、數位遊戲設計組-構想書、企劃書、成果報告內容撰寫綱要

遊戲構想書	遊戲企畫書	遊戲組成果報告及附件內容
一、基本概述 1.基本理念：說明遊戲的基本設計理念 2.功能特色：條列式說明主要的功能特色 3.玩家目標：玩家在遊戲中完成某項任務即代表勝利 4.遊戲類型：依遊戲分類所歸屬的類型 5.目標族群：適合玩的對象 6.目標裝置：執行本遊戲的平台及硬體需求 二、遊戲設計內容 1.玩家任務或故事流程：玩家在遊戲中主要需完成的任務、觸發事件、可能的阻礙 2.競爭對手：列出至少 3 市面上現有的遊戲中與本款遊戲相似的，並比較其差異 3.設計工具：擬定使用的遊戲引擎或開發工具 4.遊戲美術設計：主要角色設計草稿及場景設計至少各一個 三、開發團隊 1.成員與分工 2.專案時間表	一、基本概述 1.遊戲名稱 2.基本概念：說明遊戲的基本設計理念 3.功能特色：條列式說明主要的功能特色 4.玩家目標：玩家在遊戲中完成某項任務即代表勝利 5.遊戲類型：依遊戲分類所歸屬的類型 6.目標裝置：執行本遊戲的平台及硬體需求 二、市場分析 1.目標族群選定的理由與分析 2.相同類型遊戲的區格與比較 三、遊戲設計內容 1.遊戲世界觀 2.玩家任務：玩家在遊戲中主要需完成的任務、觸發事件、可能的阻礙 3.主線劇本 4.支線劇本 5.遊戲場景設計 6.關卡說明 7.角色設定說明及關連示意圖 8.遊戲機制：包含遊戲中所設定的各項數值的改變、能力參數、升級系統、職業系統、道具系統、或卡牌設計…等。 9.操作系統及介面規劃 10.資料庫規劃 11.遊戲美術風格及音效特色 四、開發團隊 1.成員與分工 2.專案時間表 3.開發技術的評估 4.預算表	一、基本資料 1.同遊戲企畫書之「一、基本概述」 2. 目標族群 3.開發團隊成員與分工 二、內容 1. 同遊戲企畫書之「三、遊戲設計內容」 2.遊戲操作說明 三、成果 1.預算執行狀況 2.成果檢討 3.參賽與參展紀錄 四、附件(電子檔) 1.專題正片(含遊戲名稱、使用平台、操作及遊玩說明、世界觀、角色說明、關卡說明、音樂設定、遊戲展示、指導教師及組員分工介紹) 2.專題宣傳影片(30 秒-40 秒，含遊戲名稱、世界觀、操作說明、遊戲展示、指導教師及組員分工介紹) 3.遊戲執行檔 4.遊戲專案檔 5.成果報告書 6.專題海報

附件八、數位動畫設計組-企劃書與成果報告內容撰寫綱要

動畫組初審企劃書	動畫組成果報告內容
一、基本概述 1.片名 2.類型(2D、3D、停格動畫) 3.片長 4.劇情大綱：故事簡單之文字敘述 5.目標觀眾：幼兒、青少年或成人 二、內容 1.世界觀 2.人物角色設定(概念設計，包含文字敘述與概念圖) 3.場景美術設定(概念設計) 4.劇情架構(情境、衝突、高潮、結尾) 5.情緒線 三、參考資料 1.場景與人物參考資料 2.參考影片資料與內容分析 3.市場分析 四、團隊分工 1.導演 2.製片 3.原、動畫 4.場景美術 5.剪接、合成 6.配音、配樂 五、製作時程與預算 1.甘特圖 2.預算表 3.技術評估 4.預定參賽目標	一、基本資料 1.片名 2.類型 3.片長 4.故事內容(完整故事文字敘述) 5.目標觀眾 二、內容 1.世界觀(文字與圖) 2.劇情架構(起承轉合) 3.情緒線 4.人物角色設定(人物個性描述、三視圖、等高圖、角色之色指定、貼圖模型) 5.場景美術設計(完整之場景、繪圖或建模之完整圖) 6.色彩計畫(場景之色彩情緒) 7.腳本與分鏡 三、成果 1.預算執行狀況 2.成果檢討 3.參賽與參展紀錄 四、附件(電子檔) 1.專題正片(含動畫名稱、世界觀、人物設定、故事發想、劇情架構、美術設定、音樂設定、動畫展示、指導教師及組員分工介紹) 2.專題宣傳影片(30 秒-40 秒，含動畫名稱、劇情說明、動畫展示、指導教師及組員分工介紹) 3.成果報告書 4.專題海報

附件九、專題製作分工表

國立臺北商業大學數位多媒體設計系專題製作分工表

班級	學號	姓名	請敘述擔任的工作及對專題製作的貢獻	簽名確認

附件十、專題製作審查意見彙整及修正表

國立臺北商業大學數位多媒體設計系
_____學年度 專題製作綜合意見及修正表

<table>
<tr><td>專題名稱</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>學號</td><td>姓名</td><td colspan="2">指導老師意見</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td colspan="2" rowspan="5">指導老師簽名_____</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>評分老師(一)
簽名</td><td></td><td>評分老師(二)
簽名</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">評分老師綜合意見</td><td colspan="2">修正狀況</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td><td colspan="2"></td></tr>
</table>

本表先由指導老師簽核後，再由評分老師簽核。

系主任簽章：_____

附件十一、畢業專題製作通過證明書

國立臺北商業大學數位多媒體設計系
畢業專題製作通過證明書

專題組員名單：

班級	學號	姓名

製作之畢業專題類別：☐數位遊戲設計　　☐數位動畫設計

製作之畢業專題名稱：_____

合於畢業資格水準，業經本系評議認可。

評分老師簽名：_____

評分老師簽名：_____

指導老師：_____

系 主 任：_____

中　華　民　國　　年　　月　　日