

數媒系公告

主旨：數媒系 113 學年畢業生畢業專題成果報告書繳交通知，如說明。

說明：

- 一、 113 學年應屆畢業班：日四技數媒四甲、進四技數媒四甲。
 - 二、 繳交期限：**114 年 5 月 30 日(五)前**，務必於此時間前將專題成果報告書繳至系辦公室。)
 - 三、 專題成果報告書必繳資料如下：(請依序裝訂至成果報告書內)
 - **專題成果報告書，紙本 2 份**(需膠裝，尺寸限 A4，橫直式皆可，)
 - (一) 畢業專題製作通過證明書(需取得系主任、指導老師、評審老師簽名)
 - (二) 畢業專題製作分工表(需有全組組員親筆簽名，不得代簽)
 - (三) 專題製作展示授權書(需有全組組員親筆簽名，不得代簽)
 - (四) 畢業專題製作綜合意見及修正表(本表需有專題指導老師及 2 位評審老師簽名)
 - (五) 專成果報告內容(請見本公告第六點)
 - (六) 封面設計需有設計，且需符合專題主視覺，封面要有專題組名、組員姓名(無需學號)、指導教師姓名
 - (七) 封底需含校徽、校名、系徽、系名(請至系網其它資源處下載)
 - **專題成果數位檔 1 份**。(請存至 USB 隨身碟內)
- 註：以上資料缺一不可，如有缺少將不予收件。

四、 其它事項：

- (一) 成果報告書及數位檔內容，均需經專題指導老師、2 位評審老師及系主任預先檢視，取得教師們的同意再送印刷，如未經教師同意而先行印刷致退件者，需自行承擔再次印刷之費用。
- (二) 數位檔請存於 USB 隨身碟內，各組可派員至系辦借用隨身碟。
- (三) 專題成果報告書內頁裝訂排列順序：
畢業專題製作通過證明書(正本)→畢業專題製作分工表(正本)→專題製作展示授權書(正本)→畢業專題製作綜合意見及修正表(正本)→專題成果報告內容

五、 專題成果數位檔資料：

遊戲組	動畫組
<p>(一)成果報告書電子檔(PDF)</p> <p>(二)專題海報檔(PDF，A1 尺寸)</p> <p>(三)遊戲專案檔(專案檔註明使用的軟體及版本，有外掛編輯程式(例如 vuforia)亦需註明)</p> <p>(四)遊戲輸出檔(執行檔)</p> <p>(五)遊戲美術設定檔(原檔加輸出檔，例如 maya 專案檔及 fbx)</p> <p>(六)專題宣傳影片(含遊戲名稱、使用平台、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、校名系名)需以實機遊玩影片檔為主。</p> <p>(七)專題短影片(30-40 秒，含遊戲名稱、世界觀、遊戲展示)</p> <p>(八)素材使用清單(若有使用素材，列明授權及來源)</p> <p>(九)資料庫規劃或網路設定(無則免列)</p> <p><u>※專題中如使用的音樂或圖片為有版權的，需註明出處並將取得授權使用證明影本裝訂於成果報告書內。</u></p>	<p>(一)成果報告書電子檔(PDF)</p> <p>(二)專題海報檔(PDF，A1 尺寸)</p> <p>(三)動畫成果最終影片(正片)</p> <p>(四)動畫設定集(PDF)</p> <p>(五)專題宣傳影片(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、校名系名)</p> <p>(六)專題短影片(30-40 秒，含動畫名稱、動畫劇情、動畫展示)</p> <p><u>※專題中如使用的音樂或圖片為有版權的，需註明出處並將取得授權使用證明影本裝訂於成果報告書內。</u></p>

六、 專題成果報告內容：

數位遊戲設計類	數位動畫設計類
<p>壹、基本資料</p> <p>一、遊戲基本資料：</p> <p>(一)基本理念：說明遊戲的基本設計理念</p> <p>(二)功能特色：條列式說明主要的功能特色</p> <p>(三)玩家目標：玩家在遊戲中完成某項任務即代表勝利</p> <p>(四)遊戲類型：依遊戲分類所歸屬的類型</p> <p>(五)目標族群：適合玩的對象</p> <p>(六)目標裝置：執行本遊戲的平台及硬體需求</p> <p>二、目標族群</p> <p>三、開發團隊成員與分工(請填於分工表)</p> <p>貳、內容</p> <p>一、專題內容</p> <p>(一)遊戲世界觀</p> <p>(二)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</p> <p>(三)主線劇本</p> <p>(四)支線劇本</p> <p>(五)遊戲場景設計</p> <p>(六)關卡說明</p> <p>(七)角色設定說明及關連示意圖</p> <p>(八)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。</p> <p>(九)操作系統及介面規劃</p> <p>(十)資料庫規劃</p> <p>(十一) 遊戲美術風格及音效特色</p> <p>二、遊戲操作說明</p> <p>參、成果</p> <p>一、甘特圖</p> <p>二、預算執行狀況</p> <p>三、成果檢討(以個人為單位撰寫後彙整)</p> <p>四、參賽及參展紀錄(專題至少參加一場校外競賽，請檢具參賽證明)</p> <p>五、(附件)作品 USB 隨身碟</p>	<p>壹、基本資料</p> <p>一、片名</p> <p>二、類型</p> <p>三、片長</p> <p>四、故事內容(完整故事文字敘述)</p> <p>五、目標觀眾</p> <p>貳、內容</p> <p>一、世界觀(文字與圖)</p> <p>二、劇情架構(起承轉合)</p> <p>三、情緒線</p> <p>四、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)</p> <p>五、場景美術設計(完整之場景、繪圖或建模之完整圖)</p> <p>六、色彩計畫(場景之色彩情緒)</p> <p>七、腳本與分鏡</p> <p>參、成果</p> <p>一、甘特圖</p> <p>二、預算執行狀況</p> <p>三、成果檢討</p> <p>四、參賽及參展紀錄(專題至少參加一場校外競賽，請檢具參賽證明)</p> <p>五、(附件)作品 USB</p>