

# 國立虎尾科技大學 多媒體設計系

## 專題製作實施辦法

- 96年10月9日畢業製作協調會議通過
- 96年10月24日第八次系務會議修正通過
- 98年6月10日第三次系務會議修正通過
- 98年9月16日第一次系務會議修正通過
- 99年3月4日第一次學生專題畢業製作會議修正通過
- 99年9月30日第四次系務會議及第一次學生專題畢業製作會議修正通過
- 99年10月20日第五次系務會議及第二次學生專題畢業製作會議修正通過
- 100年4月27日第七次學生專題畢業製作會議修正通過
- 100年5月10日第十五次系務會議及第八次畢業製作會議修正通過
- 100年11月15日第五次系務會議及第一次畢業製作會議修正通過
- 100年12月14日第六次系務會議修訂通過
- 102年1月9日第六次系務會議修訂通過
- 102年12月3日第一次專題製作小組會議修訂通過
- 106年3月16日第一次專題製作小組會議修訂通過

### 一、前言

為培育本系科學生獨立思考、解決問題、以及報告表達的能力，要求學生分組，針對某一多媒體相關設計專題進行研討製作，運用課堂所學之相關專業知識與技能、及軟硬體設備等，在指導老師的指導下，以一學年的時間，完成該專題之理論探討與實務作品，須做口頭報告、展示、繳交完整之書面報告及精簡報告各一份，並將所有專案成果於新一代參展後依規定繳交項目由指導老師驗收後送交本系存檔、播放展示及再製使用。

1. 依據本校「加強實務專題與專題製作教學處理要點」之規定，本系日間部畢業班同學專題製作之作品必須透過公開展覽方式呈現；必須參加新一代設計展或系上認可之公開展覽，需檢附參賽證明，方可畢業。
2. 本系日間部畢業班同學專題製作之所有作品，主要是透過校內展覽方式採取公開、公平與公正原則，來評審所有作品之優劣。校內展之專題製作作品，原則上系內所有專任教師為當然評審委員，另本系得視需要聘請校外的專業人士若干名為評審委員，共同為專題製作作品評定優劣，及格者需全數參加校外之新一代設計展；專題製作第二學期總成績不及格者不予參加新一代設計展。
3. 本系日間部畢業班同學專題製作之所有作品，除本處理要點第二條之規定外，而且必須透過印製海報廣為宣傳，製作宣傳影片(含製作DVD光碟片及上傳Youtube)，印製專刊(含製作光碟片)，繳交製作原始檔以及作品授權同意書(詳見附件1)作為保存專題製作作品的依據。

4. 作為宣傳之用的海報與保存專題製作作品的依據之專刊(含製作光碟片)、展場設計、場租等費用，由本系日間部所有畢業班同學共同分攤；而其他新一代設計展展出相關費用，則由本系向學校提出補助。

## 二、行政組織

為使專題製作課程能正常運作，成立本系專題製作委員會，負責專題製作課程之規劃、實施、督導、以及各項審查工作，委員會之組織成員及任務等細則，如本系專題製作委員會設置要點。並由指導老師擔任專題製作有關行政業務，下設畢業製作籌備委員會(簡稱畢籌會)，由參與專題製作學生會遴選組成，制定運作模式、評分機制、規劃展場佈置與募款事宜。

## 三、課程實施

本課程依部頒課程標準，列為校定必修科目來授課，修課時機、授課方式及重修所述如下：

### (1) 修課時機：

四技三年級與二技一年級下學期及四技四年級與二技二年級上學期共兩學期來分組修課，四技與二技每學期各二學分。

### (2) 授課方式：

採用彈性指導，時間和地點由各指導老師指定，並送系存查，授課應配合教學之預定進度，落實進度的填寫和點名。

### (3) 專題重修者指導老師由本系專任教師輪流指導，其專題審查標準由指導老師訂定。

## 四、指導老師與獎勵辦法

指導老師依下列條款之第一項產生。

- (1) 凡本系專任講師以上之教師，必須成為專題製作之指導老師。修讀專題製作之學生需於四技三年級及二技一年級上學期，開學八週內尋找專題指導老師。依規定以授課一節計算，至多以三組為原則。若未能尋找到專題指導老師，則由專題製作委員會開會決議指派指導老師。每組專題學生以 4-5 人為原則，若人數不在此範圍，需提出經系務會議討論決議。專題學生需填寫『專題製作指導老師申請表』(詳見附件 2)與『專題製作分組名單』(詳見附件 3)，請指導老師簽署後送交系辦登錄。
- (2) 若有不可抗拒因素需六人為一組者，其分數乘以 0.9，此規定從第九屆學生專題製作開始實施。
- (3) 為鼓勵學生參與學校正式簽約的研究或產學合作案，增進學生實務經驗與本系績效，凡有簽訂正式合約者，將於專題製作、個人作品集或多媒體展演課程、可在當學期向任課老師或指導老師申請予以加分，加分機制請參考附件 4。
- (4) 為鼓勵專題學生除了參加新一代設計展比賽外，凡參與其他國內外比賽參賽入圍或得獎者，可在當學期向指導老師申請予以加分，加分機制請參考附件 4。

## 五、題目訂定與審查

題目之訂定，依下列方式產生：

(1) 學生自訂題目：

學生自訂題目時須經指導老師同意簽章，並送交本系備查後實施。

(2) 研究或產學合作案：

題目需為正式簽約之學校研究案或產學合作計畫案。

## 六、學生分組與指導老師之申請時機

(1) 申請時機：

學生應於四技三年級與二技一年級上學期開學後八週內，自行覓妥五名以內成員為一組，向指導老師提出申請。

(2) 指導老師同意書：(附件一：指導老師申請表)

各組於選定題目並經指導老師簽章後，於四技三年級與二技一年級下學期開學後兩週內填寫「專題製作題目及分組一覽表」(附件二：國立虎尾科技大學多媒體設計系畢業專題分組名單)。

(3) 可視專題內容製作需要，學生得以尋找共同指導老師，並需著明於指導老師申請表中。

(4) 每位老師基本為收取 2 組，若有第 3 組以上學生預計找尋該指導老師，請依老師專業提出申請。

(5) 注意事項：

各組需核對題目、成員、姓名及學號、指導老師等有無錯誤，如需更正請告知指導老師。另如有特殊因素，欲更換組別，需經指導老師與系務會議開會同意核可。

## 七、專題製作報告

專題製作報告分為書面報告、專題提報、成品發表及成果展示等四種方式來進行。

### 7-1 書面報告

(1) 書面報告繳交時間：

第一次提報，每組應繳全年『專題製作企劃書』，期末繳期末書面報告，第二個學期應繳期中及期末書面報告。第二個學期之期末書面報告，應以電腦打字編裝成冊，一份給指導老師，另一份由系辦永久保存。

(2) 書面報告內容：

繳交資料包括完整之文件報告、精簡報告、成果內容、可執行檔、讀我檔、展示時所用資料及畢業專案實作成果使用與展示權同意書等，其將之燒錄至光碟中。

### 7-2 專題提報

(1)評量時間：

提報時間於各學期期中及期末實施，並按照預定進度進行考核，每次提報各組統一地點進行提報動作，並於期中、期末考前一週內實施完畢。

(2)評量方式：

由系內專任教師共同參與考核及評量，各組學生依小組抽籤順序一一上台對專題成果進行提報呈現，每組時間約 10~20 分鐘，並由系內專任老師做講評，最後再由老師做總合評量。

(3)於第二次提報開始可由畢籌會邀請外校審查委員參與會審工作，每次邀請人數盡請畢籌會考量經費支出許可斟酌；邀請名單請於會審前 1~2 個月提至系務會議進行審議，通過後方可進行邀請。

### 7-3 成果發表及成品展示

第二個學期學生應完成實務作品，並於一月上旬進行校內成果發表展。各組需舉辦專題製作成品之展示，並至現場解說。

(1)展示時間：

成果發表時間及發表地點經由本系專題製作委員會決定後公佈之，時間和地點由系上統一決定公佈。

(2)參與人員：

由指導老師與學生共同參與，請系主任主持，並得以聘任校外委員共同參與考核，評定成效。

(3)書面資料：

各組應於發表日期前一週繳交三份完整書面報告(需裝訂成冊)及精簡報告給指導老師。

(4)評分標準：

成品展示成績由系內所有教師參與評量，計算成績後遴選優良作品，交由系上擇優頒獎表揚；會審當天請全系老師皆需參與評分，若無法出席者，為維護學生權益，請於四天內至系辦進行補評工作。

## 八、學期成績評量

本系專題製作成績之評定由各組專案指導老師給定，評量標準如下：

(1)第一個學期成績（四技三年級及二技一年級下學期）：

a). 第一次提報：

企劃書、製作方向、進度報告、作品展示

學期成績比重：50%，會審成績計算方式共 100%，指導老師的分數佔 30%，去掉最低分數及最高分數後，其他老師成績加總後佔 70%。

b). 第二次提報：

製作方向修正、進度報告、作品展示

學期成績比重：50%，會審成績計算方式共 100%，去掉最低分數及最高分數後，所有老師(含外審)成績加總後平均。

註：學期總成績未及格者可續修下學期專題設計

(2)第二個學期成績（四技四年級及二技二年級下學期）：

a)第三次提報：

本學期製作內容與方向修正

學期成績比重：50%，會審成績計算方式共 100%，去掉最低分數及最高分數後，所有老師(含外審)成績加總後平均。

b)校慶週專題競賽，本系依照第三次或最近一次會審提報成績，依順序推薦作品參加。

c)第四次提報暨期末校內總審：學期末的最後一週

作品展示

學期成績比重：50%，會審成績計算方式共 100%，去掉最低分數及最高分數後，所有老師(含外審)成績加總後平均。

(3)為讓同學能積極參與畢籌會運作，故修訂加分機制，加分從 0~5 分不等，最高加分為 5 分，交由專題總指導老師與當屆畢籌會會長共同制定加分判定。

(4)會審進度規劃

第一次會審	進度規劃	完成度:25%
數位動畫類	<b>2D 電腦動畫</b>	
	1. 完整企劃書(100%) 2. 完整故事說明 3. 角色設定(美術風格與角色動作分析) 4. 場景美術風格設定(色彩計畫) 5. 動態分鏡腳本設計 6. 關鍵技術呈現 7. 技術分析報告 8. 分鏡腳本完成(分鏡儘量簡潔明瞭，含鏡位、秒數與內容說明)	
數位遊戲類	<b>3D 電腦動畫</b>	
	1. 完整企劃書(100%) 2. 完整故事說明 3. 角色設定(美術風格與角色動作分析) 4. 場景美術風格設定(色彩計畫) 5. 動態分鏡腳本 6. 技術分析報告 7. 分鏡腳本完成(分鏡儘量簡潔明瞭，含鏡位、秒數與內容說明)	
數位遊戲類	1. 完整企劃書(包含 UI 規劃)(100%)	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 場景人物美術設計</li> <li>3. 分鏡腳本或關卡設計</li> <li>4. 人物鍵盤或滑鼠控制</li> <li>5. 碰撞與特效測試</li> <li>6. 遊戲流程</li> <li>7. 其他關鍵技術</li> </ol>
數位加值與學習類	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%)</li> <li>2. 典藏主題資料收集的完整性</li> <li>3. 使用者介面設計初稿(以互動性為主)</li> <li>4. 風格設計規劃</li> <li>5. 技術表現測試(人機介面、系統)</li> </ol>
數位影片類	<b>劇情片</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%)</li> <li>2. 完整劇本</li> <li>3. 鏡位設定與導演筆記</li> <li>4. 完整分鏡腳本</li> </ol>
	<b>紀錄片</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%)</li> <li>2. 田野調查資料(訪談問題、影片拍攝方針架構)</li> <li>3. 影像畫面風格呈現</li> <li>4. 初步文案及腳本</li> </ol>
視覺設計類	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 品牌識別委員會監督窗口成立</li> <li>2. 內部問卷形象調查</li> <li>3. 單位需求訪談</li> <li>4. 競爭者視覺總檢與分析</li> <li>5. 品牌形象定位與發展策略</li> <li>6. 英文品牌命名與甄選</li> <li>7. 中文品牌故事發展</li> <li>8. 品牌標語命名與甄選</li> <li>9. 標誌企劃與設計甄選</li> <li>10. 標誌要素類</li> <li>11. 標誌名稱意涵</li> <li>12. 標誌設計意涵</li> <li>13. 標誌數值繪製法</li> <li>14. 標誌方格繪製法</li> <li>15. 品牌標準色</li> </ol>

	<p>16. 品牌輔助色</p> <p>17. 品牌英文標準字(直視/橫式)</p> <p>18. 品牌中文標準字(直視/橫式)</p> <p>19. 品牌中英文標準字(簡式組合)</p> <p>20. 視覺輔助圖形</p> <p>21. 標準色彩應用規範</p> <p>22. 品牌標語與輔助標語</p> <p>23. 印刷用設計應用指定字體規範(中/英文)</p> <p>24. 組合規範(一)標誌與標準字</p> <p>25. 組合規範(二)標誌與品牌名稱</p> <p>26. 組合規範(一)標誌與基本資料</p>
<p>其他(例如：互動繪本、互動漫畫、網頁設計……等。)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 雲端網站類： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%)</li> <li>2. 分鏡腳本及流程規劃</li> </ol> </li> <li>● 互動繪本類： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%，包含旁白、音樂、翻頁效果、互動規劃等)</li> <li>2. 完整故事劇本(100%)</li> <li>3. 分鏡腳本</li> <li>4. 動態腳本</li> <li>5. 互動方式規畫說明 (互動方式建議：整個畫面就像小動畫，可依據畫面中角色表情、動作、物件等進行規劃，或是依照指示鍵按下去，讓物件出其不意地出現等；亦可設計每一頁有小燈泡提示燈，指引使用者按下去，出現相關延伸資訊；以及其他更多創意互動設計)</li> </ol> </li> </ul>

第二次會審	進度規劃	完成度:50%
數位動畫類	<b>2D 電腦動畫</b>	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 動畫進度 50%(依分鏡表)</li> <li>2. 整體美術風格設定完成(數位化)</li> <li>3. 運鏡測試</li> <li>4. 配樂音效呈現</li> <li>5. 修正方向說明</li> </ol>	
	<b>3D 電腦動畫</b>	

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 場景建模完成</li> <li>2. 燈光設定完成</li> <li>3. 角色建模完成</li> <li>4. 材質設定完成</li> <li>5. 角色動作測試</li> <li>6. 特效說明</li> <li>7. 動畫預覽 30%(依分鏡表 Grab Viewport)</li> <li>8. 配樂音效測試</li> <li>9. 修正方向說明</li> </ol>
數位遊戲類	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 互動與 AI 呈現</li> <li>2. 音樂及音樂特效呈現</li> <li>3. 介面美術風格設計完成</li> <li>4. 資料庫與網路連線呈現(網路遊戲)</li> <li>5. 修正方向說明</li> </ol>
數位加值與學習類	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整介面定稿</li> <li>2. 資料庫連結鍵完成(網路版需有關鍵字搜尋或網路資料庫)</li> <li>3. 技術表現 50%</li> <li>4. 修正方向說明</li> <li>5. 音樂及音樂特效呈現</li> </ol>
數位影片類	<b>劇情片</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 前置作業(正式演員徵選、拍攝場景確認 100%、服裝設計定稿、道具清單、拍攝行程確認、設備清單、拍攝預算、順場表)</li> <li>2. 一場以上主情節拍攝與後製</li> <li>3. 音樂及音效呈現</li> <li>4. 修正方向說明</li> </ol>
	<b>紀錄片</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 詳細文案及腳本</li> <li>2. 呈現一個完整段落(5 分鐘)</li> <li>3. 修正方向說明</li> <li>4. 音樂及音樂特效呈現</li> </ol>
視覺設計類	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 應用設計篇 <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 牌標誌與標準字組合色稿</li> <li>(2) 品牌標誌與標準字組合黑稿</li> <li>(3) 品牌標語與組合規範色稿</li> <li>(4) 輔助圖形與應用規範組合色稿</li> <li>(5) 品牌標語與應用規範組合色稿</li> <li>(6) 品牌標準色國際色票編碼</li> <li>(7) 品牌輔助色國際色票編碼</li> </ol> </li> </ol>



	<p>2. 事務用品類</p> <p>(1) 名片、店卡、識別證…………….</p> <p>(2) 歐式信封</p> <p>(3) 公文封</p> <p>3. 公關包裝類</p> <p>(1) 展示形象規劃</p> <p>(2) 店鋪形象規劃</p> <p>(3) 展場形象立體空間規劃</p> <p>(4) 室外招牌規劃</p> <p>(5) 說明展示架規劃</p> <p>(6) 伴手禮盒+瓶身貼標+小標籤規劃</p> <p>(7) 夾鏈袋或手提袋 等周邊品規劃</p> <p>(8) 主牆形象規劃</p> <p>(9) 室內形象版規劃</p>
<p>其他(例 如：互動繪 本、互動漫 畫、網頁設 計……等。)</p>	<p>● 雲端網站類：</p> <p>1. 介面及特效設計</p> <p>2. 表單設計及功能設計</p> <p>3. 建置資料庫</p> <p>4. 行動網頁設計</p> <p>● 互動繪本類：</p> <p>1. 繪本進度 50%</p> <p>2. 互動模式呈現，包含旁白、配樂、翻頁、互動設計效果呈現。</p>

第三次會審	進度規劃	完成度:75%
數位動畫類	<b>2D 電腦動畫</b>	
	<p>1. 動畫進度 75%</p> <p>2. 合成特效測試</p> <p>3. 混音完成</p> <p>4. 輸出動畫</p> <p>5. 完成進度說明</p>	
	<b>3D 電腦動畫</b>	
	<p>1. 動畫預覽 100%(依分鏡表 Grab Viewport)</p> <p>2. 動畫完成進度 60%(Final Render)</p> <p>3. 合成特效測試</p> <p>4. 混音完成</p> <p>5. 完成進度說明</p>	

數位遊戲類	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲 Alpha 版完成</li> <li>2. 各個關卡完成，但有部份 Run Time Error 未完成檢驗</li> <li>3. 達到進度說明</li> </ol>
數位加值與學習類	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介面功能檢視與流暢度</li> <li>2. 技術表現細節修正</li> <li>3. 達到進度說明</li> </ol>
數位影片類	<b>劇情片</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 拍攝剪輯完成</li> <li>2. 初步配音及特效</li> <li>3. 達到片子 75%完成</li> <li>4. 呈現 5 分鐘一段精緻影片</li> </ol>
	<b>紀錄片</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 75%成品</li> <li>2. 初剪完成</li> <li>3. 有旁白請加旁白</li> <li>4. 呈現精緻一段落影片約 5 分鐘(包括字幕及配樂)</li> </ol>	
視覺設計類	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 形象制服設計</li> <li>2. 包裝用品設計</li> <li>3. 廣宣用品設計</li> <li>4. 廣宣 POP 布條設計</li> <li>5. 開幕活動 DM 設計</li> <li>6. 活動布條設計</li> <li>7. 展場三視圖規畫設計</li> <li>8. 室外招牌設計設計</li> <li>9. 說明展示架 設計</li> <li>10. 伴手禮盒+瓶身貼標+小標籤 設計</li> <li>11. 夾鏈袋或手提袋 等周邊品設計</li> <li>12. 主牆形象設計</li> <li>13. 室內形象版 設計</li> </ol>
其他(例如：互動繪本、互動漫畫、網頁設計……等。)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 雲端網站類： <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介面及特效設計</li> <li>2. 表單設計及功能設計</li> <li>3. 建置資料庫</li> <li>4. 行動網頁設計</li> </ol> </li> <li>● 互動繪本類：</li> </ul>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 繪本進度 75%</li> <li>2. 互動模式呈現，包含旁白、配樂、翻頁、互動設計效果呈現。</li> </ol>
--	---

第四次會審	進度規劃	完成度:100%
視覺設計類	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 名片 店卡 識別證 定稿</li> <li>2. 信封 公文封 定稿</li> <li>3. 展示形象 定稿</li> <li>4. 店鋪形象 定稿</li> <li>5. 展場三視圖形象立體空間規劃 定稿</li> <li>6. 室外招牌設計 定稿</li> <li>7. 說明展示架 定稿</li> <li>8. 伴手禮盒+瓶身貼標+小標籤 定稿</li> <li>9. 夾鏈袋或手提袋 等周邊品 定稿</li> <li>10. 主牆形象設計 定稿</li> <li>11. 室內形象版 定稿</li> <li>12. 印刷前完稿發包用光碟一套(發包用)</li> <li>13. 品牌識別手冊電腦列印一套(存檔用)</li> <li>14. 品牌識別手冊發包附件一套(存檔用)</li> </ol>	
其他(例如：互動繪本、互動漫畫、網頁設計……等。)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 互動繪本類：</li> <li>1. 紙本繪本 100%</li> <li>2. 互動繪本 100%，包含旁白、配樂、翻頁、互動設計效果呈現。</li> </ul>	

#### 九、繳費辦法

1. 為了讓提報和展覽順利進行，所有參與會審同學必須按時繳交費用，例如第一次會審必須達 25%，第二次會審達 50%，第三次會審達 75%，第四次會審達 100%。
2. 若未達當屆應繳交費用之百分比，則不予參加會審。

## 作品授權同意書

茲同意無償授權國立虎尾科技大學，將本人下列作品使用於本校各項活動之宣傳、推廣使用與研發再製，本校得為提供教學、研究與推廣之目的，以數位影音或紙本印刷等方式複製出版，並從事網路、平面或電子媒體等教育推廣、宣傳等相關事宜。

本人下列授權作品

作品中文/英文名稱	作品格式	其他作者
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

【如不敷填寫，得自行附加空白紙張載明作品名稱等資訊附本同意書後】

本人聲明並保證授權作品為本人所自行創作，有權為本同意之各項授權。且授權著作未侵害任何第三人之智慧財產權。本同意書為非專屬授權，本人對授權作品仍擁有著作權。

此致 國立虎尾科技大學

立同意書人：【 填 具 姓 名 】

身份證字號：

連絡電話：

地 址：

電子郵件：

中 華 民 國 年 月 日

國立虎尾科技大學多媒體設計系  
專題製作指導老師申請表

專題題目名稱

---

小組名單


小組組長聯絡電話

---

指導老師簽名

---

## 國立虎尾科技大學多媒體設計系

### 專題製作分組名單

專題名稱：\_\_\_\_\_

指導老師：\_\_\_\_\_

組長	姓名	學號	聯絡電話
組員 1			
組員 2			
組員 3			
組員 4			
組員 5			

## 國立虎尾科技大學多媒體設計系

### 專題加分辦法

一、 專題製作參與研究或產學合作案獎勵加分辦法舉凡下列研究或產學合作案，可在當學期提出申請加分，一案僅能申請一次，每次加 10 分。

1. 國科會計畫(包含國科會大專青年研究案)
2. 教育部計畫
3. 政府計畫案
4. 建教合作案(產學合作案)
5. 其它未列其上之計畫案可由向畢業製作委員會提出申請裁決

二、 專題製作參與國內外競賽獎勵加分辦法，如下：

1. 入圍加 5 分
2. 得獎冠軍 20 分、亞軍 15 分、季軍 10 分