

實踐大學高雄校區 數位多媒體遊戲設計學系

畢業專題製作實施辦法

97 年 3 月 11 日 九十六學年度下學期第四次系務會議修正通過
97 年 9 月 11 日 九十七學年度上學期第二次系務會議修正通過
98 年 12 月 15 日 九十八學年度上學期第七次系務會議修正通過
99 年 9 月 9 日 九十九學年度上學期第一次系務會議修正通過
100 年 9 月 14 日 一百學年度上學期第一次系務會議修正通過
101 年 1 月 10 日 一百學年度上學期第八次系務會議修正通過
101 年 9 月 19 日 101 學年度上學期第二次系務會議修正通過
104 年 10 月 22 日 104 學年度上學期第五次系務會議修正通過
106 年 5 月 2 日 105 學年度下學期第五次系務會議修正通過
106 年 6 月 23 日 105 學年度下學期第十次系務會議修正通過
108 年 12 月 5 日 108 學年度上學期第七次系務會議修正通過
112 年 5 月 29 日 111 學年度下學期第五次系務會議修正通過

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(每組至多五位學生)，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，以三學期(三上、三下、四上)的時間，完成該專題之理論探討與實務作品，並於專題實施的第三學期期末完成，須做口頭報告與展示及繳交完整之書面報告及電子檔各一份，並將所有專案成果儲存於光碟送交本系存檔。

1. 本系畢業班同學必須參加成果發表或系上指定之公開展覽及至少一次全國性競賽活動並檢附參賽證明，方可畢業。
2. 本系畢業班同學專題製作之所有作品，均需於四上期末公開口試由系內所有專任教師擔任評審委員，秉公平與公正原則，共同為專題製作作品評定優劣，及格者需全數參加畢委會所籌辦之展覽；未達標準者，其專題成績予以不及格。
3. 本系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，以及印製專刊(含製作光碟片)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)等費用，由本系所有畢業班同學共同分攤；而設計展場地租用費用(不含地上物與其它延伸費用)，系上依照年度預算補助。

二、行政組織

為使專題製作課程能正常運作，成立本系畢業展覽製作委員會，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，詳如本系畢業展覽製作委員會設置要點。並設行政總監老師一位、藝術總監老師一位協助擔任專題製作有關業務。

三、課程實施

本課程依部頒課程標準，列為系必修科目來授課，修課時機與方式列述如下：

(1) 修課時機：

本系三年級上學期、三年級下學期及四年級上學期共三學期來分組修課。每學期各二學分，共六學分。

(2) 授課方式：

除大三上專題製作採統一授課方式外，三年級下學期及四年級上學期之專題課程採用彈性指導，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。

四、指導老師

指導老師與輔導老師之選任依下列條款。

- (1) 凡本系專任之教師，均有權利義務可成為專題製作之指導老師，指導老師同意每一指導專題組，每組學生以 5 人為限，學生總數至多以 15 人為原則。若人數不在此範圍，需提出經系務會議討論決議。
- (2) 輔導老師可為本校專兼任老師、他校教師、或業界之專業人士，但須經指導老師同意；輔導老師之領域建議非指導老師專長之領域，以達跨領域整合之目的。
- (3) 為配合本系研究群發展，每學年於第一學期中考前舉辦說明會，由每位老師介紹其專長，提供學生尋找指導老師之參考。
- (4) 指導專題製作績效卓著之教師，由系主任簽請學校獎勵，並優先推薦申請本校優良教師之選拔及教育部專題計畫補助。
- (5) 三年級上學期之指導老師為義務性指導。

五、題目訂定與審查

題目之訂定，必須考量複雜度與難易性適中，且依學系的主要學程內容與專業核心發展為訂定方向：

(1) 題目的類型：

為提升本學系學生專題製作品質，並加強學生畢業後求職競爭力，以及維護本學系核心專業與競爭力，須選擇學系專業核心定位及發展主軸之數位動畫、遊戲美術、互動遊戲、AR/VR 等四個學程方向，擇一作為專題製作之題目主題方向，可搭配周邊文創增值設計（如插畫、視覺形像設計、展示設計、文創商品、電子書、特效等），文創增值設計不適合單獨成為專題之題目或主題方向，但可作為輔助展示工具。

(2) 專題題目審查說明：

專題題目審查由專題（一）授課老師於期初進行初審後，提交系務會議，待審查通過，才能進行製作，若被駁回，該組專題學生須在專題（一）期中週再提送新

題目，送交系務會議再審查，通過後，方可製作。

(3) 其他說明：

為提升本學系學生專題製作品質，並加強學生畢業後求職競爭力，以及維護本學系核心專業與競爭力，專題製作方向必須從數位動畫、遊戲美術、互動遊戲、AR/VR 等四個學程擇一作為專題製作主題方向，但可搭配互動電子書、特效、電影及網頁設計等為輔助呈現及說明的方式，如果無法明顯辨別的情況產生得經由系務會議討論並決議修改題目方向與製作內容，學生依此方向訂定後，並送交本系。全部專題題目須經系務會議核可後實施，經系務會議否決之不適合的題目方向或製作內容，將通知該組學生必須另訂題目。

六、學生分組與指導老師之申請時機

6-1 申請時機：

- (1) 學生應於三年級上學期期中考前一週內，自行覓妥 5 名以內成員為一組，向指導老師提出申請，經指導老師簽章後，繳交系辦彙整。
- (2) 各組於選定題目及指導老師後，請於三年級上學期期末考前一週內繳交專題製作分組名單及專題企畫書至系辦彙整。

6-2 注意事項：

- (1) 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、分拆組員或更換題目須於三年級下學期或四年級上學期開學後第二週前提出申請（申請表如附件一），逾期不受理，並需經指導老師與系務會議開會同意核可。
- (2) 專題口試地點：圖書館 3F 大團體欣賞室、J101 專題教室及 J103 專題教室之申請方式：各組在確定組員人數後分別於三年級下學期及四年級上學期專題口試前兩週以內向系辦提出申請。

七、專題製作報告

專題製作報告分為書面報告、專題口試及成果展示等三種方式來進行。

7-1 書面報告

(1) 書面報告繳交時間：

於第一次、第二次、第三次與第四次口試時，配合口試進行繳交各階段書面資料予專題指導老師與口試老師；第五次口試時需繳交完整書面報告（需裝訂成冊且按標準格式，格式範例如附件二）二份，一份給指導老師，另一份由系辦永久保存；另需繳交精簡書面資料予口試老師。

(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、唯讀檔、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，並將之燒錄至光碟中。

7-2 專題口試

(1) 口試時間與成品展示型式：

兼任老師經指導老師同意後可擔任口試老師，唯邀請兼任老師所衍生的口試費用，由口試學生自行負擔。

a): 提報題目審查：

時間：三上專題（一）課程的期初。

型式：由專題（一）授課老師進行初審，若遇有等殊情況者，再提交系務會議審議，並請該組學生現場說明。

b): 第一次口試：

時間：三上期末考前兩週。

型式：指導老師與另兩位老師進行口試。

c): 第二次口試：

時間：三下期末考前兩週。

型式：指導老師與另兩位老師進行口試。

d): 第三次口試：

時間：四上期中考前兩週。

型式：請指導老師與另兩位老師進行口試。

e): 第四次口試：

時間：四上期末考週。

型式：公審。

f): 第五次口試：

時間：公開展覽前二週。

型式：公審。

經系務會通過後，將視情況適度調整口試時間、次數、地點、計分方式與型式，並按照預定進度進行考核。

(2) 口試方式：請參見（專題口試規則及評分標準）。

7-3 成品展示

第三學期期中學生應完成實務作品，並於大四下四月中下旬進行校外畢業成果展。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：

校外畢業成果展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：

本系畢業班同學必須參加畢業製作作品之成果發表，以系上指定之全國性公開展演（青春設計節與放視大賞）及附帶之競賽活動並檢附參賽證明，方可畢業。

八、學期成績評量

本系專題製作成績之評分標準如附件三，學期成績計算方式如下：

(1) 第一次口試：

企劃書、製作方向修正、進度報告、作品展示。

學期成績：統一授課教師佔 50%、口試成績佔 50%。

(2) 第二次口試：

a):企劃書修正、製作方向修正、進度報告、作品展示。

學期成績：50%。

b):另 50%成績：由指導老師視學生個別的表現加以評分。

(3) 第三次口試：

製作方向修正、進度報告、作品展示。

學期成績: 30%。

(4) 第四次口試：

a):本學期製作內容與方向修正、作品展示。

學期成績：50%。

b):另 20%成績：由指導老師視學生個別的表現加以評分。

(5) 第五次口試：

a):本學期製作內容與方向修正、作品展示。

學期成績：50%。

b):另 20%成績：由指導老師視學生個別的表現加以評分。

實踐大學高雄校區數位多媒體遊戲設計學系

專題名稱/組別異動申請表

申請日期： 年 月 日

姓名： 班級： 學號：

原專題名稱	
異動後專題名稱	
原組別	
異動後組別	
組別異動 原因說明	
審核	原組別指導老師：
	異動後組別指導老師：

附註：更換組別、分拆組員或更換題目需於三年級下學期開學後第二週前

系主任簽章： 年 月 日

實踐大學數位多媒體遊戲設計學系專題論文格式須知

99 學年度第一學期第六次系務會議通過 99 年 12 月 29 日

第一條 實踐大學數位多媒體遊戲設計學系（以下簡稱本系），依本系專題辦法訂定本須知，旨在規範本系專題論文之撰寫格式，作為畢業生撰寫學士論文之依據。

第二條 撰寫之語文：論文（含摘要），以中文撰寫為原則；並使用 12 點字的字體（字體大小可參照本須知）。

第三條 撰寫之原則：1.各頁正下方應註明頁碼(置中)。

2.詳細格式請參考【本系專題論文編排格式】。

第四條 次序：完整專題論文應依序包括下列項目：

- 1.封面(含書背)。(其樣式如本系之規定封面範例)
- 2.標題頁。(其樣式如本系封面範例)
- 3.授權書。(其樣式如附件_授權書)
- 4.論文口試委員審定書。(其樣式如附件_審定書)
- 5.中英文摘要內容應說明研究目的、資料來源、研究方法及結果等，
200-500 字（以一頁為限）
- 6.序言或誌謝辭：應另頁繕寫（可免）。
- 7.目錄：包括摘要、各章節之標題、文獻、附錄及其所在頁數，依次編列。

目錄編排範例：

目錄	頁次
中文摘要	i
英文摘要	ii
誌謝	iii
目錄	iv
表目錄	v
圖目錄	vi
符號說明	vii
一、緒論	1
二、研究內容與方法	7
2.1 xxxx	10
2.1.1 xx	11
2.1.2 xxxxx	12

三、理論	-----	16
3.1	xxxxx-----	17
3.2	xx-----	19
四、	實驗部分-----	23
五、	結論	28
六、	xxx	30
參考文獻	-----	35
附錄一	-----	36
附錄二	-----	37

8.圖目。

9.表目。

10.論文正文。

11.參考文獻及附錄：應包括文獻名稱、作者姓名、卷數、頁數、出版年月及出版處所。

12.附錄。(自行決定是否增列)

13.封底。

第 五 條 論文之印刷格式：

1.論文必須電腦打字列印，文章主體以標楷體中文為主，自左至右，橫式打字繕排，文句中引用之原文以（）號附註。

底需有校徽之浮水印，如『[數遊系論文範例.doc](#)』。

並使用 A4 規格白色紙張，單面印刷。

2.封面（封底）顏色：系上統一顏色-淺藍色雲彩紙(型號：C-322)。

3.膠裝本（上光膜）。

4.書背：請參考『[數遊封面範例.doc](#)』，資料必含下列。

實 踐 大 學

數位多媒體遊戲設計學系 九十九學年度專題論文 論文題目 學生姓名 撰

5.論文之行距為 1.5 Space（或設定為「最小行高 24 points」）。

論文邊界規定如下：

(1)左邊界留白 3.5 公分（或 1.5 英吋）（已包含裝訂邊的寬度）

(2)右邊界留白 2.5 公分（或 1 英吋）

(3)上邊界留白 3 公分（或 1.25 英吋）

(4)下邊界留白 3 公分（或 1.25 英吋）

第 六 條 論文份數：裝訂完成之論文（含光碟）繳交二份，一份給指導老師，另一份由系辦永久保存。

第 七 條 光碟規格：1.光碟需用盒裝。

2.光碟片上需寫上論文題目、學生姓名、指導教授姓名。

第 八 條 專題論文之查核由本系專任教師進行審查。論文之格式經查核無誤，完全滿足規定後，本系始同意其辦理畢業離校手續。

實踐大學數位多媒體遊戲設計系 專題口試評分表第_____次

專題題目：		組員學號及姓名：		
評量項目 \ 評量標準	優	佳	尚可	待改進
企劃書內容(15%)： (題目、動機、目的、資料蒐集、SWOT、架構、分鏡、分工、期程、格式等)	完全切合主題且動機目的甚佳，書面資料內容要項完整充實(13~15)	切合主題，動機目的明確，書面資料要項完整，內容可再充實(10~12)	主題及動機目的尚佳，書面資料要項部分欠缺(6~9)	主題及動機目的不明確，書面資料過於簡單(0~5)
專題內容(50%)： (完成度、完整性如文字音訊等、切合主題、創意性、美術風格；有製作 30 秒簡介者酌予加分)	完成度及完整性高並切合主題，創意及美術風格佳，可推薦參賽/展(41~50)	完成度高，但整體性需再加強，能切合主題，創意及美術風格尚可(31~40)	完成度尚可，但整體性、切合主題展現、創意及美術風格需再加強(16~30)	作品未能完整呈現(0~15)
口試內容(15%)： (簡報內容、投影片製作、口語表達、時間掌握、儀容態度等)	簡報內容扼要流暢並掌握時間，投影片製作佳，儀態端莊(13~15)	簡報內容、投影片、口語表達尚可，能掌握時間，儀態端莊(10~12)	簡報內容、投影片、儀態待加強，口語表達、時間掌握尚可(6~9)	簡報內容、投影片、口語表達、時間掌握、儀態待加強(0~5)
綜合評分(20%)： (難易複雜度、實際應用性、團隊合作、自我學習等)	專題複雜度高並具實際應用性，具團隊合作精神及自我學習解決問題能力(16~20)	專題複雜度尚可並具實際應用性，組員曾分拆，具自我學習解決問題能力(11~15)	專題複雜度較低但具實際應用性，組員曾分拆，具自我學習解決問題能力(6~10)	專題複雜度、實際應用性較低，組員曾分拆，自我學習解決問題能力較低(0~5)
審查意見				

口試評分：_____

評審委員簽名：_____