

台北海洋技術學院數位遊戲與動畫設計學系 實務專題實施要點與成果獎勵辦法

100 年 10 月 19 日 100 學年度第 1 學期第 2 次系課程會議通過
100 年 11 月 23 日 100 學年度第一學期第 8 次系課程會議修訂通過
101 年 10 月 17 日 101 學年度第 1 學期第 5 次系務會議修訂通過

台北海洋技術學院數位遊戲與動畫系(以下簡稱本系)為使本系同學能應用所學，並針對實務問題以團隊合作及專案管理方式進行深入探討，特規劃此課程，俾利提升同學海洋休閒觀光領域專業能力，訂定本系專題製作課程實施規定(以下簡稱本規定)。

第一條、目的

為使落實實務專題實施成效，進而加強實務經驗，並獎勵優秀作品，以鼓勵技術創新與推廣應用，特訂定此辦法。

第二條、適用對象

本校多媒體與遊戲發展科學系四年制、二年制、延修生之實務專題全體修課學生。

第三條、修讀規定

為四技為三學期之必修課程，二專、二技為二學期課程。

第四條、實施方式

- (一) 實務專題分別於四技大三上、大三下、大四上以及大四下，二專、二技上、下學期實施。
- (二) 實務專題題目由指導老師於大三上與學生討論並訂定，修課學生須就所公告的題目，於公告三個星期內確立題目進行，每學期召開二至三次評審會議評定專題成績。
- (三) 經每次評審所產生之成績，總結後於學期結束前召開「學生實務與證照輔導委員會」討論決議每位成員之學期成績。
- (四) 指導老師須協助學生進行專題研究、審核專題內容，並應與學生協調安排指導時間（每週約一小時以上為宜），學生專題成果列入指導老師教學評鑑成績考核參考。

第五條、專題製作分組方式

- (一) 修課學生自由分組，每組以二~七人為原則，如有產學合作等相關合作案件，經系務會議提案開會通過後得增加人數。

- (二) 每組於大三上學期第三週前選定指導老師（系上專業必、選修之專、兼任教師），並填妥「實務專題分組名單(格式如附件一)」送交系辦公室，經系務會議通後始得進行專題製作。
- (三) 修課學生於大三上學期(四技生)、大一下學期(二專、二技生)第三週前需自組畢業籌備委員會(以下簡稱畢籌會)處理該屆展覽相關事務，參與學生需選出服務幹部數名，擔任幹部之學生於專題學期總成績得適時加分或獎勵，每學期得適時召開畢籌大會討論各項進度與建議事項，中途如有不適任之同學，需額外遴選遞補擔任。
- (四) 學生參展方式可選擇團體參展或自行參展，評審方式不變，參展要求如下：
 - 1. 團體參展：台北、校內展覽為基本規定展覽之外，如有臨時展覽，需配合系上安排展出，不配合者經提案交由系務會議審議。
 - 2. 個別參展：校內展外，需要再自行找場地參展，相關要求如「實務專題自行展覽施行辦法(附件四)」辦理，如有臨時展覽，需配合系上安排展出，不配合者經提案交由系務會議審議。

第六條、專題更動方式

- (一) 題目確定後如需更改，須經指導老師同意，並填寫「實務專題異動申請表(格式如附件二)」交至系辦，受理後經系務會議開會通過始可更動。
- (二) 分組確定後如需拆組，須經指導老師同意及系上開會通過，並填寫「實務專題異動申請表(格式如附件二)」交至系辦，受理後經系務會議開會通過始可更動。
- (三) 指導老師選定後如需更動，須經新、舊指導老師及系主任同意，並填寫「實務專題異動申請表(格式如附件二)」交至系辦，受理後經系務會議開會通過始可更動。
- (四) 上述變動期限至大三下學期(四技生)、二年級上學期(二專、二技生)第三周為止，如不依規定自行變動以專題不及格論處。

第七條、成績評量

- (一) 實務專題以組為單位，四年制於三學期、二年制於二學期完成，若其中一學期專題實務成績未達 60 分，須經系務會議討論後才准許修下學期課程。
- (二) 通過畢業評審的各組學生(含個別展覽)，須將專題成果繳交至系辦公室留存（繳交內容如附件三），未繳交成果報告者，該專題視同未完成，並不得辦理離校手續。
- (三) 未達專題要求進度或討論態度不佳、開會與參展配合度差之組別或個人，指導教授得於期末會議提案要求以學期成績不及格論處。

(四)延修生(指畢業專題成績未過)畢業門檻要求，可採兩種方式之一修讀該課程：

1. 已繳交畢展參展費用之延修生：參加四次比賽，無論是國內或國外皆可，需繳交相關郵寄證明與作品於系辦。
2. 未繳交畢展參展費用之延修生(含已個展之學生)：參加當年度的畢業專題展覽，並且繳交當期參展費用。

第八條、評審方式

(一)評審委員：

系上所有專任老師為當然委員，並依照老師專長分組，負責個專長細項評分，必要時得邀請外系及校外相關專長的老師組成。

(二)評審標準：

針對該階段的目的來進行評分。

四年制：

遊戲組：

第一學期：完成企劃提案以及相關文件

第二學期：完成雛形

第三學期：完成遊戲

第四學期：最佳化以及展覽

動畫組：

第一學期：完成故事提案以及相關文件

第二學期：完成腳本、分鏡

第三學期：完成動畫

第四學期：最佳化以及展覽

(三)評審時間：分四年制：第一、二、三及四學期進行，二年制：第一、二學期進行，各學期評審重點如下：

1.四年制

a 第一學期(大三上學期)：於開學期第6周，期中及期末考前，分三階段。

- 第一階段：「專題題目審查口試」（佔專題實務總成績 40%）

無須準備企劃書，但必須以簡報方式口頭報告企劃想法。

- 第二階段：「企畫書審查及口試 1」（佔專題實務總成績 20%）

企劃書經畢籌會收齊後，於第 9 週交由系評審委員專題成果報告進行初步資料審查，第 10 週左右進行公開口試。

- 第三階段：「企畫書審查及口試 2」（佔專題實務總成績 40%）

第一階段審查作品，經修正後於第 16 週左右公開口試。

b.第二學期(大三下學期)：分二階段進行審查。

- 第一階段：「專題進度審查 1」（佔專題實務總成績 40%）

相關資料經畢籌會收齊後，於第 10 週左右進行公開口試。

- 第二階段：「專題進度審查 2」（佔專題實務總成績 60%）

相關資料經畢籌會收齊後，於第 16 週左右進行公開口試。

c.第三學期(大四上學期)：分三階段審查，成績由系上老師共同審查。

- 第一階段：「專題進度審查 1」（佔專題實務總成績 40%）

相關資料經畢籌會收齊後，於第 10 週左右進行公開口試。

- 第二階段：「專題進度審查 2」（佔專題實務總成績 60%）

相關資料經畢籌會收齊後，於第 16 週左右進行公開口試。

d.第三學期(大四下學期)：分三階段審查，成績由系上老師共同審查。

時間	審查成績
期初成品及展示審查(約第 3 週)	40%
校內展覽審查(約第 8 週)	30%
校外展覽審查(約第 10 週以後)	30%

註：若採個別展覽者，相關規定如附件四辦理。

2.二年制

a 第一學期：於期中及期末考前，分兩階段。

- 第一階段：「企畫書審查及口試 1」（佔專題實務總成績 20%，其含第三週前繳交分組及指導老師名單 10%）

企畫書經畢籌會收齊後，於第 7 週交由系評審委員專題成果報告進行初步資料審查，第 3 週左右進行公開口試。

- 第二階段：「企畫書審查及口試 2」（佔專題實務總成績 30%）

第一階段審查作品，經修正後於第 10 週左右公開口試。

- 第三階段：「期末作品及展示審查」（佔專題實務總成績 50%）

第一階段審查作品，經修正後於第 16 週左右公開口試。

b.第二學期：分三階段進行審查。

- 第一階段：「期初成品及展示審查」（佔專題實務總成績 30%）

相關資料經畢籌會收齊後，於第 3 週左右進行公開口試。

- 第二階段：「校內展覽審查」（佔專題實務總成績 30%）

相關資料經畢籌會收齊後，於第 10 週左右進行公開口試。

- 第三階段：「校外展覽審查」（佔專題實務總成績 40%）

相關資料經畢籌會收齊後，於第 16 週左右進行公開口試。

註：若採個別展覽者，相關規定如附件四辦理。

第九條、獎勵方式

經第一、二、三與四學期成績加總平均，依名次排列前三名為「特優」、「優等」與「佳作」，由系上公開獎勵與表揚，獎勵方式如下：

- (一)「特優」組別頒發獎狀乙只，頒發獎金。
- (二)「優等」組別頒發獎狀乙只，頒發獎金。
- (三)「佳作」組別頒發獎狀乙只，頒發獎金。

獎金發放得視系上當學年度狀況，並於適當地點公開展示兩星期，同時保存在系上「專題實務教室」五年，必要時得協助專利申請或推薦參加校外「實務專題」競賽，以推廣成果。

第十條、本辦法經系務會議決議通過，陳請校長核定後實施，修正時亦同。

附件一

台北海洋技術學院
數位遊戲與動畫設計學系
實務專題分組名單

學生姓名	學號	班級

指導老師簽名：

系主任簽名：

日 期：

附件二

實務專題異動申請書

異動理由	
全組簽名：	

異動項目	異動前	異動後(請填寫異動資料)
☐ 題目		
☐ 分組名單		需重新繳交分組名單
☐ 指導老師	原指導老師簽名	新指導老師簽名 需重新繳交指導同意書
	老師說明：	老師說明：

注意事項
1.異動申請期限需於大四學期第三週前內辦理，異動理由需詳細填寫。

2.分組名單異動需重新填寫實務專題分組名單。

3.指導老師異動需新、舊老師簽名且說明之，並重新填寫指導老師指導同意書。

台北海洋技術學院多媒體與遊戲發展科學系收件章：

日期： 年 月 日

附件三

多媒體與遊戲發展科學系 第 級 畢業生專題檔案繳交			
專題名稱			
專題組員	組長： 組員：		
指導老師			
畢業參展 (請勾選)	☐ 內展 ☐ 外展 ☐ 台北新一代設計展 ☐ 其他		
光碟片 繳交文件 (缺一不可)	☐ 企劃文案電子檔 ☐ 企劃文案彩色紙本 ☐ 海報原始檔 ☐ 專題播放檔 ☐ 專題原始檔 ☐ 專刊全彩印刷紙本 ☐ 組員大頭照檔		
	其他：		
系助理	行政老師	指導老師	系主任

附件四

多媒體與遊戲發展科學系

實務專題個別展覽施行辦法

- 一、個別展出者需配合系上規定之專題審查程序評審，其中一場無故未到者，不得申請辦理個別展出。
- 二、展出前需申請辦理事前展覽規劃說明(申請表如附件四-1)，核可後始得進行佈展動作，如未依規定辦理展覽不予承認該項展出。
- 三、展出要求(校內一場、校外二場為最低標準)：
 - (一)每場不得在同一縣市展出，每次展期至少需5天，200人以上看展(需提供簽到證明)。
 - (二)展場設計需有主題性之氛圍營造，並有一定佈展規模與品質(比照團體展出標準審查)。
 - (三)展示設計需自行設計展板，不得使用畢籌會之展板或資源。
 - (四)不得與其他組別或邀請他校合併同時展出。
 - (五)如有臨時展覽，需配合系上安排展出，不配合者經提案交由系務會議審議。
- 四、文宣印製發送(務必全彩印刷)：

每場需印製海報、邀請卡等各50份不得使用彩印、噴墨、雷射印表機之數位影印或輸出製作，並於展示前一個月完成寄送(需附郵寄證明)。
- 五、每組需自行印製畢業專題作品專刊(非企畫書)20本，需全彩印刷，不得使用彩印、噴墨、雷射印表機之數位影印或輸出製作，專刊要求：
 - (一)包含封面設計、內頁設計，內頁至少10頁。
 - (二)圖書館、系上老師各1份，系辦5份留存。
- 六、其他未盡事宜比照團體展出相關規定或系務會議審議辦理。

附件四-1

多媒體與遊戲發展科學系

個別展覽展出申請表

組別名稱		指導老師	
成員		展出時間	年 月 日至年 月 日
展場名稱		展覽地址	
展場電話		規劃說明	日期／年 月 日 時間／ 地點／
申請說明			
老師同意簽名：			

注意事項

- 1.申請單必須在展出前二個月提出申請，申請說明需詳細填寫。
- 2.一個場次僅可填寫一張。
- 3.展覽前需經會議審議核可後始進行佈展工作及審核。

台北海洋學院多媒體與遊戲發展科學系收件章：

日期： 年 月 日