

# 龍華科技大學多媒體與遊戲發展科學系專題製作實施辦法

106.05.04 第 1050204 次系務會議制訂通過

107.02.22 第 1060201 次系務會議制訂通過

107.09.13 第 1070102 次系務會議制訂通過

112.06.01 第 1110205 次系務會議制訂通過

## 壹、 專題製作實施規則

- 一、 龍華科技大學多媒體與遊戲發展科學系(以下簡稱本系)為落實學生理論與實務並重之宗旨，鼓勵實務專題之製作，特訂定本系專題製作實施辦法(以下簡稱本辦法)。
- 二、 本系專題製作屬於必修課程，於學生大三上學期及大三下學期共實施一學年。
- 三、 分組
  - (一)專題製作由學生自行分組，每組以 4~6 人(含)為原則，4 人以下須經指導老師同意，並繳交專題製作申請書(附件一)，老師可視學生實際情況調整各組成員。
  - (二)組員的加入與退出必須經由指導老師同意，組長及組員無權力私自增減組員。如果指導老師無法處理紛爭，則必須提請系專題會議處理。申請變更日期為大三上學期第一週前受理分組變更申請，逾期恕不受理。
  - (三)各組學生應積極尋覓指導老師，並應在專題課程開設之前一學期第十七周內完成申請，逾期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，以公平分配協調之。
- 四、 本辦法經系務會議通過後實施，修訂時亦同。

## 貳、 專題實施方式：

### 一、 製作之題目分類題型：

- (一)遊戲設計類(4~6 人, 110 級開始適用) 4 人以下需有指導老師同意。  
題型：PC 與主機遊戲類、行動遊戲類、非典型遊戲類(例如 AR/VR)
- (二)動畫影視類(4~5 人, 110 級開始適用) 4 人以下需有指導老師同意。  
題型：2D 動畫 / 3D 動畫 / 實驗與混合媒材動畫

註：

1. 使用軟體為本系老師所教軟體，若非學校所教軟體，需經由指導老師同意，使用素材請於專題報告書與作品內詳情註明出處。
2. 經指導老師同意後，專題類型得以任務導向為專題製作之方向。
3. 專題指導老師限本專任(專案)教師，一位教師指導超過六組，需經由專題委員會議提請討論。

### 二、 專題題目申請：

- (一)專題題目之訂定，原則上應與本系發展重點或老師研究項目相結合。  
專題題目由同學們與指導老師共同討論後決定之。
- (二)專題題目之管制，凡經申請通過之專題題目，不得任意更改，如於專

題過程中，因不可抗拒之因素需修改者，須填報專題題目修改申請表（如附件五），並述明修正之理由及摘要，經指導老師同意後，並繳交修改申請表至系辦公室建檔，始可更改。專題題目之修改須於第一學期第一階段會審前一週繳交異動單。

#### 參、專題製作名單繳交時程：

- 一、專題製作(一)於二年級第二學期暑假前(正式繳交時程以每學期系辦公室公告為準)繳交「專題指導老師同意表」，三年級開學第一週最後一次確認專題指導老師、專題主題及組員名單，之後不得再異動。(如附件一)
- 二、專題製作之指導老師、主題以及組員名單凡經規定階段確認後，凡有任一名單變動，除特殊或重大情形者經系辦允可之外，且須經由指導老師及組員同意後，簽訂變更申請表(如附件三、四)，並於三年級上學期開學第一週前繳交至系辦公室；如無特殊或重大情形欲異動者，可延至隔年重修。
- 三、未於規定時間內繳交名單者，視同放棄，將由系上依專任教師所收的指導組數狀況，以公平分配協調之。

#### 肆、專題會審時程：

- 一、專題製作第一階段預計於**第一學期第三週舉行專任教師與一位業界專家會審**，並由每學期系辦統一公告為準。
- 二、專題製作第二階段預計於**第一學期第十六週舉行專任教師與一位業界專家會審並舉行校內展覽**，並由每學期系辦統一公告為準。
- 三、專題製作第三階段預計於**第二學期第三週舉行業界專家會審**，並由每學期系辦統一公告為準。
- 四、專題製作第四階段預計於**第二學期第十三週舉行專任教師會審與成果展覽**。
- 五、**專題製作完成必須參與全國多媒體相關競賽**(金點設計獎，放視大賞或巴哈姆特ACG大賞)，專題成果如配合選擇校外展出，需部分負擔其展出之費用（包含但不限於作品攤位之佈置，團體展出之統一服飾）相關申請校外成果展事宜，以本校研究發展處公告為主。

#### 伍、專題文件撰寫格式：

- 一、期末繳交之專題報告書格式、範例以及撰寫格式說明請至本系檔案下載區下載。
- 二、專題製作鼓勵原創，使用軟體為本系老師所教軟體，若非學校所教軟體，須經由指導老師同意，使用素材請於專題報告書與作品內詳情註明出處。

#### 陸、專題文件各階段時程：

- 一、第一階段審查文件於正式報告前三天(不含六日、報告前一天及當天)繳交完成，正式時程以每學期系辦公告為準。
- 二、第二階段審查文件於正式報告前兩週繳交完成，以供審查委員事先書面審查，正式時程以每學期系辦公告為準。

- 三、 第三階段審查文件於展覽前兩天(不含假日)繳交完成，正式時程以每學期系辦公告為準。
- 四、 最終專題製作報告書於展覽後一週內繳交至系辦進行書面審查，審查通過後，再印製三本及專題完成通知書(如附件二)至系辦留存。
- 五、 各階段繳交成果，依每學年訂定後於系網公告。

## 柒、 專題成績計算方式：

### ➤ 專題製作(一)：

第一階段審查委員成績平均\*30%+第二階段審查委員成績\*40%+指導老師成績\*30%

### ➤ 專題製作(二)：

第三階段審查委員成績平均 50%+第四階段成果展覽成績平均 50%

### ➤ 專題製作為學年課程，專題製作(一)未修讀通過者不可修讀專題製作(二)； 重修者須全學年重修，不可單獨重修專題製作(二)。

※備註：

- 第二階段成績前 6 名之組別需參加院專題比賽、全國專題競賽及桃園聯展。
- 專題製作(二)學期總成績前 10%學生可申請進行大四拔尖專題人才【4上拔尖專題、四下典範專題】培育，且協助學生參加國際競賽及企業全職實習。拔尖專題及典範專題由學生提出申請後，由系上專題委員會審核通過後始得修習。
- 專題文件如未依各階段繳交期限內繳交完成，將扣總成績 20 分。

## 捌、 專題製作展覽委員會：

每年十月由應屆三年級學生和班導師組成委員會，負責 LOGO、主題、場地租借、展場規劃與設計等事宜；另規劃專題成果展相關預算與本校他系聯合校外展出事宜。

## 玖、 專題年級之限制：

為促使本院 PBL 專班、本系研究所、進修部或任何年級之學生參與專題製作競賽。有意願之學生可不限年級，自行組隊專題同學自行尋求本系指導老師進行指導，如此則不計為完成本系專題製作之必修課程，該專題組同學可於每學期第十週向當學年之專題製作委員會申請校內外成果展，展出內容由委員會審查通過後方可展出，其相關展出費用需專題同學自費處理。

## 拾、 專題製作流程如附件六

附件一

遊戲系【專題製作】指導老師同意表

組別順序	(勿填，由系上填寫)		
學號姓名	姓名	電話	預計工作分配
組長			
組員			
專題名稱	(必填)		
內容簡介	(必填)		
組員簽名			
指導老師 同意簽名	*指導老師須為遊戲系教師	專題類型	<input type="checkbox"/> 遊戲設計類 <input type="checkbox"/> 動畫影視類
簽訂 日期與時間			

\*專題指導老師同意書簽訂後送至系辦登記，不得私自更換組別、組員或指導老師。

\*特殊狀況需異動分組名單或指導老師請至系辦說明，並經系主任同意後重新登記；私自異動未向系辦報備者，致使需重修等後果請同學自行負責。

\*若組別超過人數限制，請分兩組專題，依規定分別簽定指導老師同意書，並分別呈現兩組專題作品；兩組作品不可為同一主題之上下集或同項目之分割，違者專題製作延至隔學年重修。

\*專題分組應於二年級下學期第 17 週前完成。

附件二

## 遊戲系 學年專題完成通知書

年 月 日

組別		組長		連絡電話	
組員					
專題 題目					
成果展	<input type="checkbox"/> 參加 <input type="checkbox"/> 資格被取消（未參加成果展者需重修專題製作學分）				
專題報告內容	<input type="checkbox"/> 已確認 <input type="checkbox"/> 待修正				
<b>交付指導老師之文件</b>					
項次	項目	數量	文件內容		
0 1	書面專題報告	1	<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 未完成		
內含	授權書（第 1 頁）		<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 未完成		
	封面（第 2 頁）		<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 未完成		
0 2	系統光碟片	1	<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 未完成		
專題指導老師專題報告乙份簽收。 （親自簽名） <span style="float: right;">年    月    日</span>					
<b>交付系辦之文件</b>					
0 1	專題完成通知書(此表)	1	<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 未完成		
0 2	書面專題報告	2	<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 未完成		
內含	授權書（第 1 頁）		<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 未完成		
	封面（第 2 頁）		<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 未完成		
0 3	系統光碟片	2	<input type="checkbox"/> 完成 <input type="checkbox"/> 未完成		
系辦公室驗收。 （系辦章） <span style="float: right;">年    月    日</span>					
驗收交付文件最遲請於 17 週前繳回，逾期不候。					

附件三

遊戲系【專題製作】變更指導老師同意書

組別	(勿填，由系上填寫)		
	學號	姓名	電話
組長			
組員			
專題名稱	(必填)		
內容簡介	(必填)		
更改原因及事項			
原指導老師 同意簽名		專題 類型	<input type="checkbox"/> 遊戲設計類 <input type="checkbox"/> 動畫影視類
新指導老師 同意簽名			
變更時間			
*如有異動請於 <u>第一學期第一週</u> 前將此表擲交系辦公室，以便後續作業安排。			

附件四

遊戲系【專題製作】變更組員同意書

組別	(勿填，由系上填寫)		
	學號	姓名	電話
原組長			
原組員			
新組長			
新組員			
專題名稱	(必填)		
內容簡介	(必填)		
變更原因			
指導老師 同意簽名	*指導老師須為遊戲系教師	專題 類型	<input type="checkbox"/> 遊戲設計類 <input type="checkbox"/> 動畫影視類
簽訂 日期與時間		*如有異動請於 <b>第一學期第一週</b> 前將此表擲交系辦公室，以便後續作業安排。	



附件五

遊戲系【專題製作】專題題目異動申請表

組別：	
未異動前資料	異動更改後資料
異動原因說明	

申請異動人簽名：

指導老師簽名：

系主任簽名：

系辦公室：

如有異動請於開學第一週前將此表擲交系辦公室，以便後續作業安排。

## 附件六

作 業 項 目		時 間	備 註
規 劃	1.1 公布實施時程	每年五月中旬	系辦公室公告
	1.2 選定指導老師、並繳交分組名單及專題題目(申請表)	每年六月中旬 (二下第十七週前繳交)	繳交給系辦公室
	1.3 完成並繳交專題計畫書初稿(電子檔)	第一學期第一階段 審查前	繳交給指導老師及系辦公室
執行	2.1 執行專題並繳交計畫書定稿(紙本)	第二學期第三階段 審查前	繳交給指導老師及系辦公室
變 更	3.1 變更題目申請	申請截止日為 第一學期第一週	繳交異動申請表
	3.2 變更組員或指導老師申請		
籌 備	4.1 籌組展覽委員會	每年 10 月	由三年級學生組成, 名單交給系辦公室核備
	4.2 校外聯合展出報名(新一代, 放視大賞) 註: 新一代出展須由系辦公室行文行文至執行單位財團法人台灣設計研究院, 以茲證明。	每年 10 月	由委員會提報院級 審查通過後, 統一處理 (詳見各展會之辦法)
	4.3 展場、LOGO 及主題設計	第二學期第二週	委員會提出
審 查	5.1 第一階段審查	第一學期第三週	本系專任老師 與一位業界評審 兩位業界評審
	5.2 第二階段審查暨成果展	第一學期第十六週	
	5.3 第三階段審查	第二學期第三週	
發 表	6.1 製作簡報與演練	第二學期第二週	繳交至系辦公室
	6.2 校內成果展	第二學期第十三週	展覽委員會統籌
	6.3 繳交正式專題報告一式 3 份(含光碟)	成果展後一週內	繳交至系辦公室

### 注意事項：

1. 每組同學需自行與指導老師排定討論時間。
2. 同學需準時繳交分組名單、報告文件，凡上述項目遲交者，扣總成績 20 分。

# • 專題製作時程表

