第一階段-師審繳交文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別 | 繳交內容 | 企劃書內容 |
| 遊戲類 | 1.遊戲企劃書(電子檔)  2.PPT | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。 * 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。 * 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。 * 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎。 * 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效。 * 特效設計：粒子、物理、閃電等。 * 開發時間表：甘特圖與組員分工。 * 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求。 * 參考資料：素材收集與分析，如有使用免費素材或套版模組，請寫詳細出處或網址。 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企劃書(電子檔)  2.PPT | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 故事簡介：故事大綱與理念。 * 動畫製作：動畫類型、動畫長度，故事與世界觀。 * 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、 * 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。 * 特效設計：後製作合成 * 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效 * 開發時間表：甘特圖與組員分工 * 參考資料：素材收集與分析，如有使用免費素材或套版模組，請寫詳細出處或網址。 |

第二階段-師審繳交文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別 | 繳交內容 | 企劃書內容 |
| 遊戲類 | 1.遊戲企劃書(電子檔、紙本)  2.PPT  3.Prototype 執行檔  4.試玩影片 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。 * 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。 * 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。 * 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎。 * 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效。 * 特效設計：粒子、物理、閃電等。 * 開發時間表：甘特圖與組員分工。 * 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求。 * 參考資料：素材收集與分析，如有使用免費素材或套版模組，請寫詳細出處或網址。 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企劃書(電子檔、紙本)  2.PPT  3.動態分鏡腳本扣除片頭片尾3分鐘 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 故事簡介：故事大綱與理念。 * 動畫製作：動畫類型、動畫長度，故事與世界觀。 * 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、 * 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。 * 特效設計：後製作合成 * 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效 * 開發時間表：甘特圖與組員分工 * 參考資料：素材收集與分析，如有使用免費素材或套版模組，請寫詳細出處或網址。 |

第三階段-師審繳交文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別 | 繳交內容 | 企劃書內容 |
| 遊戲類 | 1.遊戲企劃書(電子檔、紙本)  2.PPT  3.Prototype 執行檔  4.宣傳影片 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。 * 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。 * 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。 * 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎。 * 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效。 * 特效設計：粒子、物理、閃電等。 * 開發時間表：甘特圖與組員分工。 * 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求。 * 參考資料：素材收集與分析，如有使用免費素材或套版模組，請寫詳細出處或網址。 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企劃書(電子檔、紙本)  2.PPT  3.動態分鏡腳本扣除片頭片尾3分鐘 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 故事簡介：故事大綱與理念。 * 動畫製作：動畫類型、動畫長度，故事與世界觀。 * 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、 * 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。 * 特效設計：後製作合成 * 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效 * 開發時間表：甘特圖與組員分工 * 參考資料：素材收集與分析，如有使用免費素材或套版模組，請寫詳細出處或網址。 |

第四階段-師審繳交文件

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 類別 | 繳交內容 | 企劃書內容 |
| 遊戲類 | 1.遊戲企劃書(電子檔、紙本)  2.PPT  3.遊戲完整執行檔案  4.宣傳影片 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 遊戲簡介：遊戲類型、遊戲創新與特色。 * 遊戲架構：GAMEPLAY、關卡設計，故事與世界觀。 * 美術設計：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、介面設計。 * 程式流程圖：遊戲流程圖，開發語言與引擎。 * 音樂與音效設計：主題曲、背景音樂、遊戲音效。 * 特效設計：粒子、物理、閃電等。 * 開發時間表：甘特圖與組員分工。 * 開發工具與系統與環境：使用軟體與硬體需求。 * 參考資料：素材收集與分析，如有使用免費素材或套版模組，請寫詳細出處或網址。 |
| 動畫類 | 1.動畫製作企劃書(電子檔、紙本)  2.完整動畫 | * 創意發想：製作動機、構思的基礎。 * 故事簡介：故事大綱與理念。 * 動畫製作：動畫類型、動畫長度，故事與世界觀。 * 視覺設定：美術風格與色彩設定、角色設計、場景設計、 * 腳本製作：分鏡腳本、動態腳本。 * 特效設計：後製作合成 * 聲音設計：音樂風格、配音、配樂、音效 * 開發時間表：甘特圖與組員分工 * 參考資料：素材收集與分析，如有使用免費素材或套版模組，請寫詳細出處或網址。 |

