

台南應用科技大學漫畫系畢業製作分組及審查要點

中華民國 110 年 2 月 26 日修訂通過
中華民國 110 年 4 月 29 日修訂通過
中華民國 110 年 12 月 7 日修訂通過
中華民國 111 年 6 月 14 日修訂通過
中華民國 112 年 3 月 14 日修訂通過
中華民國 113 年 12 月 16 日系務會議修訂通過
中華民國 114 年 11 月 28 日系務會議修訂通過
中華民國 115 年 9 月 7 日系務會議修訂通過

一、宗旨

- (一)培養獨立積極之創作態度，提升漫畫專業知能。
- (二)深根漫畫教育，培育漫畫產業人才。
- (三)展現學習總和成效，符合業界專才之需求。

二、負責單位

- (一)系辦公室：場地協調、文件資料收取、公文函發送。
- (二)畢籌會：規劃審查場次排序、時間、地點、造冊列表，統籌聯合展出事宜。
- (三)行政總監：負責統籌畢業製作所有分組、審查及行政之事務。

三、為培養學生具備從事畢業製作所需之正確學術倫理認知與態度，進而提昇學

生畢業製作課程之教學品質，凡教授相關課程之教師，均需在授課前先通過

教育部校園學術倫理教育與機制發展計畫線上課程測驗並取得證明。

四、畢業當年第一學期須完成網路教學「學術研究倫理」課程，內容「避免抄襲

或剽竊」等單元，共 6 小時，須通過線上課程測驗及格標準。

五、學術研究倫理教育納入「學生畢業製作課程」之教學進度，載明於課程大綱，

並通過教育部校園學術倫理教育與機制發展計畫線上課程測驗，學生取得修課證明併納入成績計算，配分比率由系課程委員會討論，經系務會議報告後，

紀錄送交教務處課務組備查。

六、分組

- (一)三年級上學期末時，填選畢業製作指導老師，未填選者則遞補至人數未滿之組別。

(二)每位老師指導之學生人數上限，依照該學年學生與指導教師之人數比例而定。

(三)欲更換組別者，僅限”跨類別”方可申請，並於三年級下學期期末時提出申請，但須經過雙方指導老師同意方可更換，師生共同簽署「更換組別同意書」後並向總召老師提出申請換組或拆組。同質性類別則不可申請更換組別。

(四)在原指導老師組別內欲更換畢業製作類型，僅需取得指導老師同意即可更換。

(五)指導老師有指導畢業創作，輔導學生策展、年鑑編輯、聯合展及配合畢籌會統籌事宜之責任。

(六)畢業生有參加作品審查、印製年鑑、聯合展覽活動之義務，如有規避情形且經輔導無效者，指導老師應列入畢業製作成績評量，予以不及格考核。

七、畢製類別

每位學生須選擇畢業作品類別並依規定提出作品參加審核。類別如下：

(一)漫畫單行本：

1. 電腦繪製 B5 尺寸黑白完稿，內頁數 48 頁以上(須含封面、封底彩色共 2 頁)。

2. 紙本繪製 B5 尺寸黑白完稿，內頁數 48 頁以上(須含封面、封底彩色共 2 頁)。

(二)全彩條漫：回(話)數不拘，每回(話)格數自訂，共需 192 格以上。(須含封面、封底彩色共 2 頁)。

(三)動態漫畫：

1. 完成 4 分鐘動態漫畫（至少 80 格含配音）

2. 影片規格：1920x1080

(四)插畫：電腦繪製或是手繪皆可，B5 尺寸以上彩色完稿，總頁數不得低於 30 頁，須有完整主題，最多可分為 3 個主題，一個主題至少 10 頁，每頁皆構圖嚴謹，繪製完整，角色細緻，背景豐富。

(五)動態繪本插畫：須完成一個完整的繪本故事，闡釋一個完整的主題並搭配適

切的動態繪本插畫。

1. 有完整創作企劃書，闡明繪本主題、情節起伏、不同頁面 Layout 的結構安排、角色場景設定。

2. 原則上 32 頁或是 16 頁跨頁作品，至少有 16 個以上的不同場景/鏡位背景圖。

3. 以 2-3 分鐘的動態影音為標準，有基本的角色動態和轉場效果。

(六)遊戲美術：須完成遊戲企劃書面報告，內容包括：

1. 遊戲簡介：設計理念、遊戲類型、遊戲特色。
2. 市場競品分析：與現有作品的分析與比較、目標市場。
3. 遊戲企劃：世界觀、故事背景、遊戲角色介紹。
4. 遊戲美術：包含角色設定、場景、道具、介面設定與操控方式。

一人製作：

(一)角色設定:主角及 NPC 角色 6 組(三視圖)。

(二)遊戲介面:包括(1)遊戲登入介面(2)角色介面(3)裝備與道具介面(4)其他介面 2 種，合計 5 種。

(三)UI 設計:裝備與道具至少 20 種。

(四)遊戲場景:5 個。

(五)遊戲海報:1 張。

二人團隊製作：

(一)角色設定:主角及 NPC 角色 10 組(三視圖)。

(二)遊戲介面:包括(1)遊戲登入介面(2)角色介面(3)裝備與道具介面(4)其它介面 3 種，合計 6 種。

(三)UI 設計:裝備與道具至少 30 種

(四)遊戲場景:8 個。

(五)遊戲海報:1 張。

5. 遊戲架構與流程圖：遊戲玩法架構、遊戲流程、結局與多週目規劃

6. 團隊分工與預訂進度表：團隊分工、預定進度表

7. 智慧財產權與資料引用

(七)玩具模型公仔：

須完成公仔設計企劃書面報告、內容包括：

1. 設計理念（動機與背景、特色、目標族群）
2. 市場分析（現有作品的分析與比較、價格定位）
3. 美術設定（實體 3D 列印輸出公仔 3 隻，1 大 2 小，尺寸大隻 20 公分不

含

底座，小隻 15 公分不含底座，表現風格、角色文字設定、角色美術設定、

道具與坐檯設定)與角色海報。

(八)短篇故事漫畫（含論述）

1. 電腦或紙本繪製，B5 尺寸黑白完稿，共兩回，每回內頁數 16 頁

(須含封面、封底彩色共 2 頁)。總頁數為 32 頁。獨立故事或連續故事皆可。

2. 短篇故事漫畫需搭配文字論述，總字數應為 3000 字（兩回）以上。論述內容應包含「創作動機與理念」、「創作方法」、「作品分析及詮釋」、「結語」等四項。

八、審查

為掌握學生畢業作品之進度與品質分成一審、二審、三審、共三階段，分別於三年級下學期末、四年級上學期末，以及四年級下學期校內展時，邀請校外專家同系上教師進行審查，各類別審查規定如下：

〈頁漫與條漫組〉

- (一) 一審-每位學生須在規定之時間完成頁漫 16 頁完稿或條漫 64 格完稿，以供審查。一審通過之作品即可投稿漫畫比賽。
- (二) 二審-每位學生須在規定之時間完成頁漫 16 頁完稿或條漫 64 格完稿，以供審查。
- (三) 三審-每位學生須在規定之時間完成頁漫 16 頁或條漫 64 格完稿，並於校內展時以紙本方式完成作品集裝訂，以供審查。

〈動態漫畫組〉

- (一) 一審:1 分鐘動態漫畫（至少 20 格）及 80 格分鏡腳本
- (二) 二審:第二階段審查:2 分鐘動態漫畫（至少 40 格）
- (三) 三審:審查:全部 4 分鐘動態漫畫（至少 80 格含配音）

〈插畫組〉

- (一) 一審-每位學生須在規定之時間完成 10 頁彩稿，以供審查。
- (二) 二審-每位學生須在規定之時間完成 10 頁彩稿，以供審查。
- (三) 三審-每位學生須在規定之時間完成 10 頁彩稿，並於校內展時以紙本方式完成作品集裝訂，以供審查。

〈動態繪本插畫組〉

完成 3 分鐘動態繪本插畫，至少 16 個以上不同場景，影片規格：1920x1080

- (一) 一審:完成繪本企劃書和全片動態腳本草圖，以及 20 秒完成作品樣片。
- (二) 二審: 2 分鐘動態插畫繪本。
- (三) 三審: 全部 3 分鐘動態繪本插畫和以及配音。

〈遊戲美術組〉

- (一) 一審-每位學生須在規定之時間完成遊戲企劃書面報告(60%)以供審查。
- (二) 二審-每位學生須在規定之時間完成遊戲企劃書面報告(100%)與遊戲美術設定(50%)以供審查。
- (三) 三審-每位學生須在規定之時間完成完成美術設定作品集(100%)、作品海報以供審查。

〈玩具模型公仔組〉

- (一) 一審-每位學生須在規定之時間完成公仔企劃書面報告。
- (二) 二審-每位學生須在規定之時間完成 3D 列印 1 隻及 2 隻數位公仔設計(總進度 50%) 以供審查。
- (三) 三審-每位學生須在規定之時間完成 1 大 2 小共 3 隻 3D 列印並完成彩色塗裝，以及作品海報與週邊商品以供審查。

〈短篇故事漫畫組(含論述)〉

- (一) 一審-每位學生須在規定之時間完成頁漫 16 頁完稿。一審通過之作品即可投稿漫畫比賽。
- (二) 二審-每位學生須在規定之時間完成頁漫 16 頁完稿，以供審查。
- (三) 三審-每位學生須在規定之時間完成文字論述(3000 字以上)，並於校內展時以紙本方式完成作品集裝訂，以供審查。

以上，所有分組類別學生皆須有自我宣傳作品之責任，作品於校外及校內展覽期間時須同時須展示作品卡片(含酷卡)、周邊商品如胸章或立牌…等至少三種。此外，學生於畢業離校前每位學生須繳交個人畢業作品集 1 本，以作為系上留存。

九、特殊生

1. 學校認定之特教生、具有公私立醫院證明之身心障礙，如躁鬱症、憂鬱症及相關類似之精神官能症之學生，畢業製作之數量依頁漫類、條漫類、插畫類及遊戲類之規定減至四分之三，玩具模型公仔類則減至三分之二。
2. 未繳交審查作品
學生有責任於畢籌會公佈規定之日期與時間繳交畢製作品以供審查，超過規定之日期與時間未繳交者不予以補交，成績並以 0 分計算。

十、成績審查

- (1)各階段畢製之期中成績由各組指導老師自行給分，而三次畢製審，分別於三年級下學期末、四年級上學期末，以及四年級下學期末校展時，邀請校外專家同系上畢製指導老師共同進行審查，再由畢籌總召老師負責收集及彙整所有審查委員成績，並由畢籌會總召老師算平均成績，再委由指導老師登錄學校成績系統。
- (2)學生如收到成績有疑慮，請畢籌會總召老師進行確認，如指導老師記成績錯誤，由指導老師負責。如審查成績計算錯誤，則畢籌會總老師負責。

十一、畢籌會分組工作

正副會長各一名：統籌畢業製作審查、校內外展，主視覺及年鑑等事宜。

企劃組：工作內容：所有審查場地與校外展場規劃與設計，以及安排會審評。

公關組：師長邀請、聯絡事宜與及所有展覽的拍照與錄影。

展務組：工作內容：校外展之設備與器材借用、管理維護，以及佈展、撤展。

形象組：工作內容：畢業展主視覺、海報、文宣、畢業年鑑之設計，以及網頁經營校外展、畢業年鑑等之設計會審、校稿、印刷議價與展覽之相關廣告、作與文宣品輸出印刷。

總務組：工作內容：收取畢業基金、審核各項開支及帳冊管理與紀載。採購一般性用具等。

十二、禁止人工智慧(以下簡稱 AI)直接生成畢業作品。

禁止二創他人作品，包括他人既有的漫畫、動畫、遊戲、小說、角色、像、影像或世界觀等作品為基礎，重新進行改編、繪製、合成、後製、詮釋或創意延伸，侵害他人著作權，皆不列入畢製作品範圍內，若經，則交由系務會議進行討論決議。

十三、展覽

1. 每位畢業生必須參加校內、外成果展共三次，包括：校內展、小組展及視大賞。
2. 各展示作品頁數規定如下
小組展：漫畫類 32 頁黑白完稿、插畫類 20 頁全彩完稿，條漫類 128 格彩完稿，〈短篇故事漫畫組（含論述）〉漫畫類 32 頁黑白完稿，玩具模

公仔組 1 隻，灰模或彩色皆可。其餘各類別由各指導老師自訂。

校內展:既為畢業展總審，各類別需依畢業製作規章”第八項審查”完
三審進度以供審視。

放視大賞:以校內展總審之規定展出。

十三、學生參加審核之作品，如有疑似抄襲、剽竊、挪用等違反智慧財產權情形發生時，依情節輕重，並依校規懲戒

十四、本要點規範之相關事項視為畢業製作課程內容，凡修習本課程者均須配合，方可取得學分。

十五、本要點未臻事宜請參照畢業製作及展覽事宜工作備忘錄。

十六、本要點經系務會議通過後實施，修正時亦同。