

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02月26日修訂通過

中華民國110年04月29日修訂通過

中華民國110年12月07日修訂通過

中華民國111年06月14日修訂通過

中華民國112年03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06月22日系務會議修訂通過

中華民國115年09月07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，可於三年級下學期期末時提出申請，然需在欲更換之

他組員額未滿之情況下，始得更換，若欲更換之他組員額已滿，則需在他組成員有意交換之情況下，始得更換。換組時，師生共同簽署「更換組別同意書」後並向畢籌會提出申請換組或拆組。

(四)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。

(五)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：

(1) 角色設定：主角及 NPC 角色 6 組(三視圖)。

(2) 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。

(3) UI 設計：裝備與道具至少 20 種。

(4) 遊戲場景：5 個。

(5) 遊戲海報：1 張。

二人團隊製作：

(1) 角色設定：主角及 NPC 角色 10 組(三視圖)。

(2) 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。

(3) UI 設計：裝備與道具至少 30 種

(4) 遊戲場景：8 個。

(5) 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〉

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

〈插畫組〉

- 一審：每位學生須在規定之時間完成 10 頁彩稿，以供審查。
- 二審：每位學生須在規定之時間完成 10 頁彩稿，以供審查。
- 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。
- 二審：2 分鐘動態插畫繪本。
- 三審：全部 3 分鐘動態繪本插畫和以及配音。

〈遊戲美術組〉

- 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〉

- 一審：每位學生須在規定之時間完成公仔企劃書面報告。
- 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，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，而三次畢製審查，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內展時，邀請校外專家同系上畢製指導老師共同進行審查，再由畢籌會行政總監負責收集及彙整所有審查委員成績，並由畢籌會行政總監計算平均成績，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，請畢籌會行政總監進行確認，如指導老師登記成績錯誤，由指導老師負責。如審查成績計算錯誤，則畢籌會行政總監負責。

十一、畢籌會分組工作

正副會長各一名：

工作內容: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，以及安排會審評審。

公關組：

工作內容: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、圖像、影像或世界觀等作品為基礎，重新進行改編、繪製、合成、後製、再詮釋或創意延伸，侵害他人著作權，皆不列入畢製作品範圍內，若經發現，則交由系務會議進行討論決議。

十三、展覽

(一)校內、外成果展

1. 每位畢業生必須參加校內、外成果展一次，資格如下作品須經指導老師認可，如有特殊情形得由佈展輔導老師會同行政總監、系主任與指導老師、作者協商。
- 2 經費：校補助款、畢籌會。

(二)校外小組成果展

1. 每位畢業生必須參加校外小組成果展一次，展覽地點由各分組負責規劃地設計與展場佈置。
2. 經費：校補助款、畢籌會。

(三)網路數位平台作品展

每位畢業生必須將畢製作品上傳網路數位平台作為展示。

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、本要點未盡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。