正修科技大學

ＯＯＯ學年度學生專題報告

數位多媒體設計系

專題作品類型-ＯＯＯ

專題作品名稱

指導老師： 陳ＸＸ

學生姓名 : ＯＯＯ 40232215

ＯＯＯ 40232213

ＯＯＯ 40232154

ＯＯＯ 40232154

ＯＯＯ 40232154

中華民國 月 日

**正修科技大學校園館藏授權書**　　NO:

|  |
| --- |
| 茲同意將團體授權人擁有著作權著作(著作名稱如下所列)之全文電子檔案(含摘要)，無償授權正修科技大學，不限時間、次數與地域以紙本、光碟或其他數位方式加以重製，並得將數位化之著作以上載網路方式提供讀者以作為個人非營利性質之線上檢索、閱讀、下載或列印。 |
| **專題名稱：** |

|  |  |
| --- | --- |
| 身分證字號： |  |
| 立授權書人： | (簽名及蓋章) |
|  |
| 身分證字號： |
| 立授權書人： | (簽名及蓋章) |
|  |
| 身分證字號： |
| 立授權書人： | (簽名及蓋章) |
|  |
| 身分證字號： |
| 立授權書人： | (簽名及蓋章) |
|  |
| 身分證字號： |
| 立授權書人： | (簽名及蓋章) |
|  |

中 華 民 國　　 年　 月 日

|  |
| --- |
| \*立授權書人聲明並保證對上述授權之著作擁有著作權，得為此授權。唯本授權書為非專屬性 |
| 之授權，立授權書人對上述授權之著作仍擁有著作權。 |

**致謝**

【作者對協助本篇專題完成之師長及親友表達感謝之意的文字。】感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝

感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感感謝感謝感謝感謝感謝感。

**摘要**

【對專題內容不加註釋和評論的簡短敘述，內容應說明研究動機、研究方法與設計、資料收集與分析、研究結果及討論建議。另須寫出關鍵字不得超過五個字。】摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘

要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要摘要。

關鍵字：ＯＯＯＯ、＃＃＃＃、＊＊＊＊

**目錄**

第一章 企劃製作

一、創作動機...................................................................................................................1

二、創作目的...................................................................................................................1

三、創作理念...................................................................................................................1

第二章 作品介紹

一、作品名稱...................................................................................................................2

二、作品類型...................................................................................................................2

三、發布平台...................................................................................................................2

四、作品目標...................................................................................................................2

五、技術需求...................................................................................................................2

六、製作流程...................................................................................................................3

第三章 作品定位分析

一、產業背景分析...........................................................................................................4

二、市場目標客群...........................................................................................................4

三、市場競爭力SWOT....................................................................................................5

第四章 作品內容設計

一、創作理念/概念發想..................................................................................................6

二、故事大綱/完整內容..................................................................................................6

第五章 美術風格

一、色彩計畫..................................................................................................8

二、角色/怪物設定..........................................................................................................9

三、物件設定.................................................................................................................10

四、場景設定.................................................................................................................15

五、遊戲畫面&介面設定..............................................................................................16

六、遊戲使用手冊.........................................................................................................20

七、作品代表標誌設計.................................................................................................25

八、周邊商品設計...........................................................................................................25

九、展場設計...........................................................................................................25

第六章 其他

一、組員工作職掌分配說明表.......................................................................................27

二、系統環境需求與限制...............................................................................................27

三、作品宣傳與銷售管道說明.......................................................................................27

四、參考文獻...................................................................................................................28

**表目錄**

表一 製作流程表........................................................................................................................3

表二 市場競爭力SWOT表..........................................................................................................5

表三 人物介紹............................................................................................................................9

表四 怪物介紹............................................................................................................................9

(依各組需求自行變更與新增)

**圖目錄**

圖一 風格分析............................................................................................................................8

圖二 主標題介面......................................................................................................................16

圖三 過場動畫..........................................................................................................................16

圖三 選關介面..........................................................................................................................17

(依各組需求自行變更與新增)

**第一章 企劃製作**

**一、創作動機：**

【範例文字】弟弟故你說他們你要。表知道好可愛，嗚嗚也不太到對哦，小時是一有一個真未來，她個今天就我這麼如果這，道文化好吃小說這個。我的看完怕後還見，啊啊啊很多人到就覺一段：我還壞如果再我只是，弟弟為這，身製作欸欸的感覺邊紫當然，太不在的跟美好居對方是沒那麼。

出現的的不好，村莊到小兩張等下認同的就，像是怎樣道這個⋯都已經當然本想，這個我還沒言媽媽：張的置利商店真的很。真正的五悠到別人的是愛件事情，最後你們的，面剛剛有點多裡不有想到了我自己，沒有跟，情最近沒問過不見，有機會知道我覺得是要最重要。

1. **創作目的：**

【範例文字】弟弟故你說他們你要。表知道好可愛，嗚嗚也不太到對哦，小時是一有一個真未來，她個今天就我這麼如果這，道文化好吃小說這個。我的看完怕後還見，啊啊啊很多人到就覺一段：我還壞如果再我只是，弟弟為這，身製作欸欸的感覺邊紫當然，太不在的跟美好居對方是沒那麼。

出現的的不好，村莊到小兩張等下認同的就，像是怎樣道這個⋯都已經當然本想，這個我還沒言媽媽：張的置利商店真的很。真正的五悠到別人的是愛件事情，最後你們的，面剛剛有點多裡不有想到了我自己，沒有跟，情最近沒問過不見，有機會知道我覺得是要最重要。

**三、創作理念:**

【範例文字】弟弟故你說他們你要。表知道好可愛，嗚嗚也不太到對哦，小時是一有一個真未來，她個今天就我這麼如果這，道文化好吃小說這個。我的看完怕後還見，啊啊啊很多人到就覺一段：我還壞如果再我只是，弟弟為這，身製作欸欸的感覺邊紫當然，太不在的跟美好居對方是沒那麼。

出現的的不好，村莊到小兩張等下認同的就，像是怎樣道這個⋯都已經當然本想，這個我還沒言媽媽：張的置利商店真的很。真正的五悠到別人的是愛件事情，最後你們的，面剛剛有點多裡不有想到了我自己，沒有跟，情最近沒問過不見，有機會知道我覺得是要最重要。

**第二章 作品介紹**

**一、作品名稱：**

**二、作品類型：**

**三、發布平台：**

**四、作品目標：**

**五、技術需求：**

**六、製作流程：**

**第三章 作品定位分析**

**一、產業背景分析:**

**二、市場目標客群:**

**三、市場競爭力SWOT**

|  |  |
| --- | --- |
| S(優勢)： | 優勢優勢優勢優勢優勢優勢優勢優勢優勢優勢優勢優勢 |
| W(劣勢)： | 劣勢劣勢劣勢劣勢 |
| O(機會)： | 機會機會機會機會機會機會 |
| T(威脅) | 很多威脅很多威脅很多威脅很多威脅很多威脅很多威脅很多威脅很多威脅很多威脅很多威脅很多威脅很多威脅 |

(表二 市場競爭力SWOT表)

**第四章 作品內容**

**一、創作理念／概念發想**

**二、故事大綱／完整內容**

**第五章 美術風格**

**一、風格分析/色彩計畫:**

**二、角色設定:**

**三、物件設定:**

**四、場景設定:**

**五、遊戲畫面&介面設定**

**六、遊戲使用手冊**

**七、作品代表標誌設計**

**八、周邊商品設計**

**第六章 其他**

**一、組員工作職掌分配說明表:**

**二、系統環境需求與限制:**

**三、作品宣傳與銷售管道說明:**

**四、參考文獻**

1. 文章作者(年代)。文章名稱。檢自URL (檢索日期)。
2. 教師與教師團體之定位與合理協商、協議權工作小組(2002)。教師組織工會問題之研析。檢自http://www.edu.tw/ed.ures/911126 /910920-1.htm (Jun. 29, 2003)
3. 網頁，檢索資料內容(文件登載日期)。檢自URL(檢索日期)
4. 中研院近史所檔案館近代重要外交經濟檔案數位典藏計畫網頁，計畫內容 (民92年9月24日)。檢自http://dipeco.sinica.edu.tw/main/main1.html (Oct. 12, 2003)