

數位科技設計學系畢業專題(一)、畢業專題(二)企畫書格式

遊戲類

第一章 概觀

第二章 市場分析

一、同類型遊戲分析

二、作品定位

第三章 創作動機、目標與創新性

一、創作動機

二、目標與創新性

第四章 企畫

一、遊戲世界

1.故事背景

2.遊戲目標

3.角色設定

4.背景設定

5.任務或故事流程

二、美術設定

1.風格設定

2.角色設定

3.場景設定

三、互動設定

1.介面設定

2.操作方式

3.互動機制

四、遊戲進行流程

1.遊戲流程

2.關卡設定

五、程式技術與系統需求

1.程式技術

2.系統需求

六、智慧財產權的說明

第五章 可行性評估

一、預定進度表

二、團隊分工說明

三、評估困難度與解決方式

參考資料

附錄

動畫類

第一章 概觀

第二章 市場分析

一、同類型動畫分析

二、作品定位

第三章 創作動機、目標與創新性

一、創作動機

二、目標與創新性

第四章 劇情與設定

一、故事大綱

二、美術設定

1.風格設定

2.角色設定

3.場景設定

三、分鏡腳本

四、智慧財產權的說明

第五章 可行性評估

一、預定進度表

二、團隊分工說明

互動裝置類

第一章 概觀

第二章 市場分析

一、同類型影片特效分析

二、作品定位

第三章 創作動機、目標與創新性

一、創作動機

二、目標與創新性

第四章 裝置內容與設計

一、裝置設計

二、軟硬體說明

三、展示場域

四、操作方式

五、功能說明

六、特色展示

七、智慧財產權的說明

第五章 可行性評估

一、預定進度表

二、團隊分工說明

三、評估困難度與解決方式

參考資料

附錄

網站/APP 類

第一章 概觀

第二章 市場分析

一、現有網站/APP 分析

二、作品定位

第三章 創作動機、目標與創新性

一、創作動機

二、目標與創新性

第四章 設計方法

一、特色說明

二、美術設定

1.風格設定

2.角色設定

3.場景設定

三、人物誌

四、使用者旅程

五、設計內容

1. 功能介紹

2. Flow chart / System architecture

3. Wireframe

4. Mockup / Prototype

5. 開發工具與技術

六、智慧財產權的說明

第五章 可行性評估

一、預定進度表

二、團隊分工說明

三、評估困難度與解決方式

參考資料

附錄