

# 專題製作企畫書

## 目錄、圖目錄、表目錄

### 壹、 專題摘要(簡述說明專題製作的資料)

- 一、資料整理(簡述這個研究的起因和結果)。
- 二、關鍵字整理。

### 貳、 主題製作背景與製作動機(說明為何想要製作這個專題)

- 一、現況分析(背景分析與現有狀況的說明)。
- 二、理念與動機(說明希望這個專題創作動機和希望具有怎樣的理念)。
- 三、問卷製作與分析(以研究方向，進行該專題的問卷調查與分析，藉此訂出更完整的資料與背景基礎做為製作時的參考)。
- 四、效益說明(說明這個專題可以帶來的有形與無形的效益)。

### 參、 專題製作方法與流程規劃(說明該專題製作的流程)

- 一、製作流程規劃圖(以圖形方式說明專題製作的流程主方向)。
- 二、主題訂定(以表格說明該專題的主題、風格、時間、語言)。
- 三、參考資料收集與分析(說明製作的參考項目，用文字、圖片、影片、連結等方式說明)。
- 四、需求項目與製作需求建立(以心智圖方式製作各項需求項目，並依此製作專題素材需求內容，可視狀況進行刪減項目)。

五、人力資源分配(說明人力上的工作分配與工作項目，該人力為主要負責窗口)。

六、時間規劃與分配(說明該專題的各分項製作時程規劃，以甘特圖方式表現)。

七、周邊項目規劃(以表格說於該專題在周邊預計製作的項目、數量、金額與可能的商業銷售規劃)。

1. 基本需準備項目：光碟盒(含前後背面)、宣傳海報(直式、橫式)、光碟圓標、酷卡。

八、製作方法說明(以表格說明預計使用的軟硬體、設備、工具或是實驗的方式)。

九、預算分配說明(以表格說明預計在專題上所需要的預算費用)。

十、展場空間規畫(說明未來展場預期規劃)。

## 肆、 專題作品呈現

### 一、製作項目作品成果呈現

1. 劇本、角色設計與大綱(含廣告宣傳或預告影片 15-30 秒)。
2. 靜態分鏡圖、動態分鏡影片。
3. 美術設計(角色、場景、道具、物件、海報等)。
4. 三視圖、比例圖、場勘照、試鏡照、視覺年齡照、產品設計草圖。
5. 遊戲關卡設計、遊戲介面設計、遊戲程式設計說明。
6. 海報、周邊、企畫書等文宣品設計草稿與完成稿。
7. 作品毛片、完整作品截圖。
8. 其他指定補充項目。

## 伍、 專題製作結論

- 一、問題反應與回饋(說明製作過程中所發生的問題與解決方式)。
- 二、心得說明(針對專題個人與團隊所學或是成長的地方進行心得說明)。

## 陸、 參考文獻資料

- 一、文獻資料(說明該專題所使用的參考資料來源,含連結、書名、作者等等項目)。
- 二、請依照 APA 規範製作。