

2021-2022嘉庚数媒毕设工作准则

一、创作范围

数字媒体设计方向的内容主要涉领域：

数字游戏与虚拟现实产品设计、视频包装设计、移动应用设计、新媒体艺术、虚拟影像（引擎）。

友情提醒：在选择方向时，要选择数媒的课程涉及到的专业领域。一些没有系统学习过的领域，比如：动画、游戏原画、实验影像、甚至后期特效等，尽量不做考虑。

允许两人组队作业

二、创作流程

毕业设计需要有完整的设计流程，该流程分为以下四个阶段：

1.开题报告

学生需根据创作方向联系导师，导师则需通过对方的命题方向与可行性分析进行筛选。开题未通过者，需在中期检查时完成开题。

2.中期检查

建议完成70%以上的工作进度，依旧未完成开题者（警惕换题），取消答辩资格；

3.毕业作品展

作品展在毕业答辩之前，由导师决定作品是否展出；

4.毕业答辩

展示设计最终完成稿，**需在答辩之前递交工作进度表、创作报告**等文字文件。答辩未合格（未按时完成或作品质量差），未按时递交进度表与创作报告，则需参加二辩，且二辩成绩只能为合格。选择一辩推迟到二辩时间者，无二辩（成绩按二辩规则定）；

二次答辩（一辩通过者跳过此项）

此阶段相当于补考，所有人需完成设计最终稿并递交**所有文字材料**，未合格者无毕业设计成绩。

2021-2022嘉庚数媒毕设工作准则

三、创作规范

1. 原创性要求，毕业设计必须由学生本人独立完成且原创设计，不得使用描摹、仿照等形式进行作品的设计工作，一经发现非原创设计按抄袭有关规定处理。
2. 素材使用规范，毕业设计应合理使用素材，过度使用素材成绩判定为不合格；不得将素材作为主视觉来使用以提高设计品质，设计素材使用应符合行业规范；所有使用素材需要在创作报告中予以标注来源及使用情况，以恶意隐瞒修改等手段未予标注的按作品抄袭判定。

四、作品展示要求

1. 作品视频，所有**作品均需制作视频**。影像设计作品允许做系列视频，交互类作品（移动应用、游戏、虚拟现实、互动装置）需制作成作品宣传片（包含作品的操作演示内容）。视频总长需两分钟以上，片中需包含作品题目、片尾需注明作者姓名、导师姓名（如多人指导，需按指导程度进行排序）、背景音乐来源、设计单位（厦门大学嘉庚学院 数字媒体设计）；分辨率：1920*1080，30帧/秒，MP4（需高清压缩）。
PS：考虑到作品参加比赛投稿，需导出一份无片尾作品视频。
2. 作品宣传插画，420mm*590mm(A2),横、竖版均可，统一镶木框（精装），内容以精彩画面、镜头为主，标题为辅，可有装饰性作者签字，但不要写导师姓名。
3. 交互类作品（APP、装置）鼓励以真实交互的形式展示
4. 鼓励展示衍生设计（尽量有实际价值），但不做硬性要求。

五、成果提交

1. **纸质文档**：包含毕业设计任务书，毕业设计进度表(含开题报告)，毕业设计创作报告（包含封面、原创声明签字），**封装，彩印。**
2. **数字文档**：将毕业设计创作全部设计内容（作品视频以及设计过程相关图片资料等），文件电子稿（工作进度表，毕业设计创作报告）递交给各自导师，**文件夹/文件命名规则：学号_姓名_作品名称**

2021-2022嘉庚数媒毕设工作准则

六、评分标准

满分100= 答辩80分+展览20分

优秀（85-99），良好（80-84），合格（70-79），不及格（69-）

最终成绩按下列标准进行打分：

1. **作品完整**，按照计划的数量与程度完成作品，并格式正确，20分；
2. **创意**，以前期的调研与分析报告作为审核标准，20分；
3. **图像设计与技术应用**，画面的设计水平与技术水平作为审核标准，20分；
4. **演讲水平**，以答辩时的逻辑性、阐述方式（包括简报的制作）、语言表达的水平作为审核标准，20分；

备注：不及格情况说明

1. 到中期检查时未通过开题者（包括中期检查后换题者）；
2. 成绩为不及格即总分为69分以下者；
3. 作品借鉴过多或抄袭者。