

## 亞洲大學數位媒體設計學系畢業專題實施要點

民國 108 年 12 月 30 日 系務會議第一次修訂通過

民國 109 年 01 月 13 日 系務會議第二次修訂通過

為培育本系學生之專案製作及團隊創作能力，確保畢業專題課程之執行順暢與產出品質，特訂定本要點。

- 第1條 本要點經系務會議通過後實施，修正時亦同。
- 第2條 本要點未訂定之事項，以系務會議之決議為準。
- 第3條 凡修習畢業專題之同學均有義務參與本系規劃之校內外展覽，並分攤所需費用，其金額與繳費方式由該屆畢委會訂定之。拒絕參展或未繳清費用者如無特殊理由該科目成績以不及格論。已繳費之重修者一律不必再繳交。
- 第4條 他系或外校同學如因修習跨領域學程等原因，得依本校選課規定申請修習本系畢業專題，並須依本要點之規定參與分組及校內外展覽。修習及格所取得之學分認定或抵免，悉依其原就讀系科或學校之畢業專題規定辦理。如有跨系合作畢業專題者，須於三下期初分組申請時即提出，逾時不再受理。
- 第5條 畢業專題之作品版權歸屬於個別製作團隊成員共同擁有（含指導老師），但本系擁有公開展出、出版及競賽之權利。
- 第6條 參與 7+1 及 3+1 實習之學生必須參與提報畢業專題及校內外展覽且須繳交畢業專題費用（100%）。
- 第7條 如有協助其他組畢業專題者，指導老師可提出加分。

### 畢委會組織

- 第8條 各畢業班需於畢業專題課程進行之前一學期期中組成畢業籌辦委員會（簡稱畢委會），由畢業班同學共同推選出一位總召集人與一位副召集人，共一位總召集人與一位副召集人；畢委會幹部組成由總副召集人尋求有意願之同學擔任，並依全系同學意願分派至畢委會各部門，共同參與畢業籌辦事務。
- 第9條 畢委會之職責包括：
1. 畢業專題費用之訂定與收支管理。
  2. 畢業專題分組與各階段審查之事務工作執行。
  3. 校內外展覽之事務工作執行，包括報名繳費、佈展、廠商贊助、專刊製作等。
- 第10條 各畢業班之導師均為畢委會指導老師，督導協調該班畢業專題之執行。另設總指導老師一人，由畢業班導師之一或本系其他專任老師擔任，以督導協調畢委會之運作。
- 第11條 畢業班所有同學均有執行畢委會分派工作之義務，其執行情況列入各學期畢業專題個人成績考核。考核方式由畢委會幹部提出，經系務會議審核後，予以執行。

### 分組與執行

- 第12條 同學需於三年級上學期期末尋求合作組員與專題指導老師。各組須填寫畢業專題分組申請表，將組員、主題、製作類別、企劃大綱及專題指導老師予以確定，於大三上期末將申請表送至畢委會彙整後，送至畢委會備查。
- 第13條 各組組員以 3 至 6 人為限，如因重修或特殊原因無法達到時，須經系務會議同意，否則不得參加各階段審查。可跨班分組，但不開放未修習本系畢業專題之同學參與分組。

- 第14條 專題指導老師須為本系專任老師。
- 第15條 本系專任老師均有指導畢業專題之義務，每位老師以至少指導兩組為原則，至多五組。
- 第16條 更換組員、主題、製作類別及指導老師等各項異動，須經該組新舊任指導老師於畢業專題異動申請表簽名同意，遞交申請表時間為當次審查結束後至下一次審查前 2 週，且最終異動時間為大三下期末審查結束後 7 日。除特殊情況經系務會議同意外，逾期一概不予受理。
- 第17條 各組至少每兩週須與指導老師討論其製作內容，並須填寫工作進度表。工作進度表由畢委會存查，以做為成績考核之參考。
- 第18條 指導老師依各指導組別表現情形，有權以書面通知該組與系辦公室，決定中止其指導關係。被中止指導之組別必須於兩週內重新尋找指導老師並完成異動手續，否則不得參加下一階段審查。
- 第19條 畢業專題之製作類別必須符合本系教育目標與發展特色，包括：
- 動畫類： 2D 動畫、3D 動畫、逐格等方式皆可，且必須有明確之主題與故事劇情，否則即為 Motion graphics；作品片長至少 1 分 30 秒，如有特殊情況可提至畢業專題審查委員會討論。
- 遊戲類：可在 PC 或行動平台上執行，單機或多人皆可，至少要有三個完整關卡。
- 互動性數位創作或多媒體網頁：
1. 互動電子書：可在 PC 或行動平台上執行，具有可互動操作的故事內容。
  2. 互動多媒體網站：以 HTML5 或其他互動技術製作之網站。
  3. 裝置：以 VR/AR 或使用如 Arduino 介面控制之互動裝置。
  4. 其他：經指導老師初步同意，並通過大三下期初審查之製作類別。
- 第20條 作品當中如使用到非原創之媒材內容如配樂、圖庫、模型、著作等，必須為允許公開播放者或已取得合法授權，且必須依法揭示其來源，亦不計入各階段審查之評分。
- 第21條 畢業前應繳交作業：
- 一、主要作品：
- 1.1 遊戲組：繳交遊戲執行檔、3 分鐘內之遊戲介紹影片（規格 1280\*720 以上、影像 H.264 編碼、音訊 AAC 立體聲 48000Hz 的 MP4 格式）
  - 1.2 動畫組：繳交多媒體播放檔（規格 1280\*720 以上、影像 H.264 編碼、音訊 AAC 立體聲 48000Hz 的 MP4 格式）
  - 1.3 互動性數位創作或多媒體網頁：繳交 3 分鐘內之作品介紹影片（規格 1280\*720 以上、影像 H.264 編碼、音訊 AAC 立體聲 48000Hz 的 MP4 格式）、其它有助於呈現作品之電子檔。
- 二、作品主視覺（宣傳海報或光碟封面，規格以向量圖檔 ai 或 jpg 為主，於校外展開始前審核收件時一併繳交）
- 三、畢業創作研究報告書（至少 4,000 字）
- 四、提報簡報：需繳交 PPT 簡報檔，另遊戲組需繳交三分鐘以內的遊戲 DEMO 影片
- 五、策展所有相關項目：多媒體設計、視覺設計、展場設計、公關、財務等
- 六、國際競賽所需資料表

第22條 除以上揭示之各項基本要求外，各組之主題與內容須具備合理之製作長度與產出品質，並報名參加該類別至少一項國內或國際競賽及必須參加校內紅點競賽、臺灣國際學生創意設計大賽、放視大賞與金點設計競賽。

## 成績考核

第23條 畢業專題評量分數之比例如下表。各階段審查委員以本系專任老師為之，並得邀請本系兼任老師或業界專家擔任審查委員。

課程名稱	期初審題	期中審查	期末審查	畢籌	專題指導老師	備註
畢業專題（一）	10%	25%	30%	15%	20%	

課程名稱	期初審查	期中審查	期末審查	畢籌	專題指導老師	備註
畢業專題（二）	20%	20%	25%	20%	15%	

課程名稱	期初審查	校內展	畢籌	專題指導老師	備註
作品輯與展演	25%	40%	20%	15%	

第24條 各階段審查時，各組須達成之進度與審查委員評量內容，由各組自行訂定下次審查進度，並於提報時說明進度擬定方式以及原因。各組之成績評定，以排除最高分與最低分之所審委員評分平均為之（不含未評分者）。

以下為建議進度：

課程名稱	項目	動畫	遊戲
畢業專題（一）	期初審查：審題	題目制定、訴求對象、市場定位、美術風格、故事大綱	題目制定、訴求對象、美術風格、遊戲特色
	期中審查	企劃書	企畫書
	期末審查	靜態、部分動態分鏡	美術設定
畢業專題（二）	期初審查	動態分鏡	核心玩法建置
	期中審查	進度審查	進度審查
	期末審查	進度審查、細節修飾	進度審查、細節修飾
作品輯與展演	期初審查	作品內容完成、參與競賽之準備、海報、成果與應用週邊展示、校內外展出執行	

第25條 專題指導老師評分項目包括組員分工執行狀況、參與討論狀況、與學習態度評量等。

第26條 畢業專題（一）未通過者，不得修習畢業專題（二）。通過畢業專題（一）但未通過畢業專題（二）者，不必重修畢業專題（一），但仍須參與分組與大四上各階段審查。

## 成果與展覽

第27條 各組於大四下期末審查時，應呈現校內外展覽所需之各項準備工作，包括完整作品、精華

影片、海報、周邊商品等。校內展可與大四下期末審查合併舉辦。

第28條 所有組別均有參加本系規劃校內外展覽之義務，實際參展之作品由大四下期末審查委員評選，作品未入選之組別成員仍應協助展出之執行。

第29條 各組別為因應展出所需之佈展費用，由各組自行負責，其所有權亦歸各組擁有。展場內是否可銷售作品或周邊，悉依主辦單位之規定。

第30條 校內外展覽之規劃執行由畢委會負責，畢委會指導老師督導，並應於系務會議提出報告。

第31條 各組於大四下畢業典禮前一周必須繳交完整之成果報告電子檔，報告內容包括完整作品、精華影片、報告書、與參加全國或國際競賽之證明與參賽相關資料，未繳交者不予辦理離校手續。

第32條 所有通過期末審查之組別，均應列入該屆之成果專輯。成果專輯之製作方式與數量，由畢委會負責，並於系務會議時提出報告。

### **獎項設置與審查**

第33條 畢業專題可設置獎項以鼓勵同學，其設置獎項類別與名額由畢委會訂定之，但總名額不超過該年度畢專總組數的三分之一。獲獎各組組員均可獲得學校頒發之獎狀，獎金部分則視該年度情況由贊助者提供或畢專結餘款項提撥。

第34條 獎項審查由本系專兼任教師組成之評審團進行公開評審，與畢業專題之評分無關，並可邀請相關業界人士參與，時間訂於大四上期末提報進行評審。