

嶺東科技大學數位媒體設計系畢業專題執行辦法

91 年 8 月 1 日 91 學年度第 1 學期第 1 次系務會議通過
93 年 1 月 14 日 92 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正
93 年 2 月 25 日 92 學年度第 2 學期第 1 次系務會議修正
93 年 12 月 24 日 93 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正
94 年 9 月 9 日 94 學年度第 1 學期第 1 次系務會議修正
95 年 1 月 24 日 94 學年度第 2 學期第 1 次系務會議修正
96 年 3 月 30 日 95 學年度第 2 學期第 3 次系務會議修正
97 年 12 月 29 日 97 學年度第 1 學期第 4 次系務會議修正
98 年 10 月 22 日 98 學年度第 1 學期第 2 次系務會議修正
100 年 03 月 10 日 99 學年度第 2 學期第 1 次系務會議修正
101 年 11 月 23 日 101 學年度第 1 學期第 4 次系務會議修正
102 年 11 月 27 日 102 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正
105 年 1 月 11 日 104 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正
105 年 6 月 22 日 104 學年度第 2 學期第 4 次系務會議修正
106 年 9 月 4 日 106 學年度第 1 學期第 1 次系務會議修正
108 年 9 月 11 日 108 學年度第 1 學期第 1 次系務會議修正
110 年 7 月 13 日 109 學年度第 2 學期第 3 次系務會議修正
112 年 4 月 20 日 111 學年度第 2 學期第 3 次系務會議修正
114 年 9 月 5 日 114 學年度第 1 學期第 1 次系務會議修正
115 年 1 月 15 日 114 學年度第 1 學期第 6 次系務會議修正

一. 畢委會組織與畢業專題課程執行

1. 畢業專題展覽的製作與畢業專題課程執行，由各畢業班學生組成畢業專題委員會，進行各項業務的執行工作，系上專任老師擔任畢業專題製作的專業指導老師，並推選一位專任老師擔任該年度專題總指導老師。
2. 畢委會組織需於三年級上學期開學後進行幹部遴選，相關細節由畢業專題籌畫委員會 章程另訂之。
3. 畢業專題委員會(簡稱畢委會)成員，由畢業班學生選舉產生，提報系務會議審核通過。畢委會組成設置建議如下：總幹事、執行長與副執行長、公關組、總務組、活動組、學藝組、影音組、專刊組、展場組、媒體組等八組，各組設正副組長各 1 名，最終由該屆總指導老師將委員會組織送交系務會議通過。

二. 行政歸屬與執行流程

1. 畢業班學生需於二年級下學期，期中考過後尋求合作組員，並於三年級上學期開學後第一週，填寫完成專題作品授權書(附件-專題作品授權書)與專題指導老師選組同意表。將組員、主題、企劃大綱、製作類別及專題指導老師予以確定，以班級為單位將同意表送至系辦備查(附件-專題指導老師選組同意表)。
2. 畢業專題製作各組組員，以 4 至 6 人組成為限 (特殊分組人數應經過系務會議同意)，延修生得以個人參加畢業專題製作；不開放跨學制、跨系等形式合組。
3. 各組需在每週安排時間，與專題指導老師討論其製作內容與問題之排除，並請指導老師簽名確認，該表將做為專題總指導老師成績考核之用。(附件-畢業專題指導老師進度掌控表)

4. 各指導老師指導組別數目，以 2 組為原則，例外由系務會議決議。
5. 畢業專題製作—老師編組及職掌：

職稱	教師	職掌
專題總指導老師	系上專任老師推選產生	畢委會指導、執行、協調、畢業專刊製作、展場指導與業務之推動。
專題指導老師	系上專任老師	專題製作指導及進度督促。
評審老師	系上專任老師	各階段專題製作評量。

6. 專題指導老師可依該指導組別表現情形，有權決定繼續或中止指導關係，被中止指導之組別則必須重新尋找新的專題指導老師，如未在中止日期(以專題異動申請表老師簽註日期為依據日)15 日內未完成異動手續，專題總指導老師得逕行扣除專案管理成績分數(每逾期一天扣該階段成績 1 分，直到該階段分數為 0 分止)。
7. 畢業專題各項異動(更換組員、指導老師、主題等)，必須於三下「數位媒體專題六」課程第一次提報結束後 14 天前完成，除特殊情況經系務會議決議通過外，逾期一概不予受理各項異動事項。
8. 「畢業專題」課程設定時間為四上與四下兩個學期進行，三上「數位媒體專題五」與三下「數位媒體專題六」擬定為「畢業專題」之前導課程。一上「數位媒體專題一」、一下「數位媒體專題二」、二上「數位媒體專題三」、二下「數位媒體專題四」擬定為「畢業專題」之預備課程。

三. 成績評量方式與內容

- 一上「數位媒體專題一」平時出缺席 30%、期末成績70%(二次元代言人角色設計 35%；分組主題提報 35%)
- 一下「數位媒體專題二」平時出缺席30%、期末成績70%(每班一本ACGV數媒誌 35%；期末展演 35%)
- 二上「數位媒體專題三」平時出缺席30%、期末成績70%(比賽成績 35%；觀摩畢專提報心得35%)
- 二下「數位媒體專題四」平時出缺席30%、期末海報展70%(比賽成績 35%；畢專前導資訊海報展演35%)
- 三上「數位媒體專題五」平時出缺席30%、期末專題作品公開發表70%(企劃書、DCD Talk 影音提報、畢專資訊海報展演50%-專題指導老師評分；學習態度20%-專題總指導老師評分)
- 三下「數位媒體專題六」期中35%、期末35%、專題指導老師20%、專題總指導老師10%。
(如出缺席狀況不佳被學校扣考，而導致分數無法輸入，同學應自行負責)

- 四上「畢業專題一」評量分數之比例為期中 35%、期末 35%、專題指導老師30%
- 四下「畢業專題二」之評量比重為專題指導老師 20%、系上所有老師總審 50%、期末校外審 30%(競賽殊榮與成果報告書)，總審與期末校外審則由系上所有教師評量。其必要條件為:需報名兩場國際級或全國性設計展競賽。

* 平時出缺席成績計算建議方式(大全勤95 分；小全勤90 分；基本80 分；曠課1 次扣5 分；遲到1 次扣3 分，2 次遲到=1 次曠課)

1. 畢業專題指導老師負責考評項目：
 - A. 畢業專題製作。
 - B. 進度監督掌控與考核。
 - C. 學習態度評量。
2. 畢業專題總指導老師負責考評項目：
 - A. 畢業專題主題、行銷策略擬訂與監督。
 - B. 畢業專題提報、展演進度之規劃與檢核。
 - C. 行政會務的參與及協助工作。
 - D. 學習態度評量。
3. 各階段成績考核與評量內容如下：

時程	課程名稱	項目	內容
一年級上學期	數位媒體專題一	主題報告	二次元代言人 角色設計
一年級下學期	數位媒體專題二	期末(成果)展出	由導師指導班級 學生，分組(4-6人 為原則)進行期末 展演(15-16週)。 成果展出(分組不 跨班)。

二年級上學期	數位媒體專題三	校外競賽暨 觀摩報告	由總指導老師與系務會議決議學生參與校外競賽的類型，並進行四年級畢業專題提報觀摩暨心得報告撰寫(大二總指導老師負責)。
二年級下學期	數位媒體專題四	校外競賽暨畢專 前導資訊海報展 演	由總指導老師與系務會議決議學生參與校外競賽的類型，並進行畢專前導資訊海報展演(17-18週)(大二總指導老師負責)。
三年級上學期	數位媒體專題五	各組公開發表	開學後第一週，完成繳交專題作品授權書與指導老師選組同意表(遲交扣分)。 期中收企劃案紙本、海報。 期末 DCD Talk含技術測試(10 分鐘以內)。技術測試內容請參閱附件。 *分組4-6人一組(未符合規定者由系務會議討論決議)。 *諮商中心個別支持計畫，得採用彈性成績評量。
三年級下學期	數位媒體專題六	期末各組專案 進度執行發表	經系務會議以專題進度現況討論，規範專題製作進度項目，專題整體進度需達 30%。

四年級上學期	畢業專題	期中各組專案進度執行發表	經系務會議以專題進度現況討論，規範專題製作進度項目，專題整體進度需達70%。
		期末各組專案進度執行發表	經系務會議以專題進度現況討論，規範專題製作進度項目，專題整體進度需達100%。
四年級下學期	畢業專題	期中校內總審	成果與應用周邊展示
		期末校外展	校外展參展執行

4. 以上所列之階段性評量，正式日期需由畢委會決定日程後，以書面告知專題總指導老師，經許可後公告畢業各班與所有評量老師。
5. 每組專題須依照專題指導老師與系上專任老師要求之質與量，於所規定之各階段完成進度與考核；專題當中的質與量列入成績高低之評量範圍，故各組需從人員、經費與時間上多作考量，以免過於草率或在量的部份過少。
6. 畢業專題與其他相關課程屬本系必修學分，若成績不及格或無成績時，即無法如期於當學年度畢業，必須於次學年度重修；先前專題相關課程之重修、抵免與認定等 由系務會議決議之。

四. 獎項設置與審查

1. 畢業專題課程中獎項分為影視組、2D 動畫組、3D 動畫組、2D 遊戲組、3D 遊戲組、跨域互動組等類別為原則，最後獎項設置以當屆狀況由系務會議決定，分別設置金、銀、銅獎各一名，但視該年度畢業專題作品質量，從缺或增刪獎項由系務會議決定。
2. 每類獎項均可獲得學校頒發之獎狀，獎勵部分則由獎項贊助者或廠商提供，由系務會議討論決議之。
3. 獎項審查由系上專任教師組成評審團公開進行評審決議，並可依當年度主題邀請相關業界人士參與評審，而時間則訂於校內展時進行評審之。
4. 獎項成績計算方式為「數位媒體專題六」之期中與期末成績；四上「畢業專題一」之期中與期末成績；四下「畢業專題二」總審成績。

五. 展覽與展示

1. 國際性競賽或全國性競賽展演參加作品，需經系上教師評審團於總審進行評量與篩選，凡經評審不佳組別，則取消參加該年度展覽資格，其先前繳交之畢業專題之費用概不退還，以維持競賽公平性與參展作品之水準。

2. 經評審參展作品，不得無故不參加展覽，展覽列入四下「專案管理二」課程與四下「畢業專題二」課程期末成績評量。
3. 校外展參展組數，以當年度評審委員評量的質量進行討論後經系務會議決定。
4. 校外展參展空間設計、系協調與展示位置由畢委會進行規劃。各組製作之相關週邊產品(海報、文宣等)，需完全配合展場設計進行。
5. 畢委會主視覺設計團隊，若為優良設計之作品，經由系務會議決議後推薦參與國際競賽。

六. 畢業專刊與多媒體製作

1. 畢委會須與專題總指導老師討論製作進度問題，並於系務會議中，以書面或提案方式，向與會老師進行業務與進度說明，並聽取各老師意見。
2. 畢業專刊與多媒體製作人員，由畢委會指派或任務分配等方式進行。
3. 專刊設計之內容包含：
A. 平面類(主題構思、風格、海報等宣傳品製作、商品及贈品製作、專刊設計等)。B. 多媒體類(影音社群、互動式製作、動畫製作、系簡介及畢業班宣傳影片製作)。C. 展場設計(虛擬與實體)。
4. 各組專題內容與應繳交費用如有逾期未交或拒交者，由畢委會與專題總指導老師決議處理方式，送交系務會議，專刊設計相關細節另訂之。
5. 所有畢業專題組別均應簽署音樂、圖像創作授權同意書，始可推薦至全國性設計展等對外展演。

七. 經費使用

1. 由畢委會另訂契約或同意書管理之。
2. 每位學生於畢業專題製作課程開始前，均應簽署費用繳交同意書。
3. 若畢業專題成績不及格者須比照分期繳費進度，扣除分期進度已繳之費用後，其餘金額退還成績不及格之學生。
4. 休學、退學、轉學等情況比照上方第3點辦理。

技術測試內容

附件

影視組	■ 導演:場面調度與分鏡故事 ■ 攝影:曝光、構圖與運鏡穩定 ■ 燈光:燈位圖與燈光設計 ■ 美術:場景風格與視覺一致 ■ 製片:拍攝規劃、現場管理與相關合作 ■ 後期:剪輯、調色、視覺特效與成片交付
動畫組	■ 專題(題目)動態圖像設計(HD 1080、24 FPS)； ■ 動態圖像設計可手繪、AE(動畫軟體)創作、或3D動畫...等； ■ 動態圖像技術測試約5-10秒； ■ 加入襯底音樂及音效
遊戲組	白紙測試： ■ 核心目標：針對核心玩法機制產出一個可遊玩的簡易原型（Prototype）。 ■ 畫面與風格：允許使用簡單的方塊、幾圓等「白模」（Placeholder）或暫定素材，不要求精美美術。 ■ 繳交內容：可執行的遊戲檔案（如 Web 網頁版、Windows 執行檔）與簡短的操作說明。 可參考：https://deepnight.net/games/game-feel