

2024届嘉庚数媒毕设工作规范准则

一、创作范围

数字媒体设计方向的毕设选题需在以下四个领域开展：数字娱乐设计、交互设计、动态影像设计、新媒体艺术

1.数字娱乐设计可创作领域： 游戏、XR、虚拟偶像、虚拟展馆、数字潮玩

2 交互设计可创作领域： 移动应用、智能座舱、智能设备、交互绘本

3 影像设计可创作领域： 广告宣传片、解说视频、视频栏目包装、后期特效合成

4 新媒体艺术可创作领域： 互动装置、投影映射、创意编程影像

不鼓励选题方向： 2D、3D动画，概念影像

2024届嘉庚数媒毕设工作规范准则

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（week4）

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，需在中期检查之前获得超过半数以上老师在《开题合格认定书》的签字，完成开题。**

2.中期检查（week13）

汇报开题到中期阶段的创作进度，由导师判断是否有中途更换主题、阶段工作态度和成果是否达到基本要求。**此阶段需完成创作报告中的摘要部分。**

3.毕业作品展（第二学期 week6-8）

作品展是毕设工作的重要部分，在导师判定合格后的作品可按要求参加展览。**未参加作品展的作品只能参加二辩。**

4.毕业答辩（毕设展后的下一周）

递交毕设相关的所有材料：**最终作品完成稿文件、创作报告、工作进度表，并完成知网注册递交。答辩未合格者，需参加二辩；选择一辩推迟到二辩时间者，按二辩规则处理；答辩当天需递交《工作进度表》、《创作报告》完成稿。**

5.二次答辩（一辩后7-10天内）（一辩通过者跳过此项）

此阶段相当于补考，通过作品最高成绩为合格。二辩作品不会放进最终毕设视频合集或其他形式的作品集中。

2024届嘉庚数媒毕设工作规范准则

三、创作要求

1. 作品视频，所有**作品均需制作视频**，视频总长需在两分钟以上，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；**分辨率**：1920*1080，25帧/秒，MP4。
2. 作品主页，需将创作过程与作品最终稿发至指定线上平台：站酷、古田路9号、B站，并且在页面中明确指导教师与创作单位（厦门大学嘉庚学院数字媒体设计方向）
3. **真实开发的产品级作品，最终成绩提升一档。**
4. **允许最多两人组队**

A、影像设计类

- a) 视频可为独立视频也可为系列视频；
- b) 视频时间总长需在两分钟以上；
- c) 最终视频允许包含制作过程展示的部分；
- d) 作品标题需字体设计；

B、交互设计类

- a) 需展示产品调研与分析结果；
- b) 需具备完整的用户体验稿（UX）；
- c) 需设计产品标识（Logo）和应用图标；
- d) 需制作产品宣传视频（要包含产品操作的演示内容）；

C、数字娱乐设计类

- a) 需包含模型与界面的设计内容；
- b) 需设计产品标识（Logo）和应用图标；
- c) 视频内容需体现产品宣传与操作演示；

D、新媒体艺术创作类

- a) 需制作作品的展示媒介或体现展示的场景；
- b) 视频内容按全类别视频要求的规格制作；

2024届嘉庚数媒毕设工作规范准则

四、成果提交

1. **纸质文档**：工作进度表，创作报告（包含封面、原创声明签字）。
2. **数字文档**：将毕业设计最终稿、文件电子稿（毕业设计进度表，毕业设计创作报告）上传递交在知网，文件命名规则：姓名_作品题目

五、评分标准

优秀（A+、A、A-），良好（B+、B、B-），合格（C+、C、C-），不及格 F
最终成绩按下列标准进行打分：

1. **作品完整**，按照计划的数量与进度完成作品，并格式正确；
2. **创意创新**，选题的立意、形式是否新颖；
3. **视觉效果与技术**，画面的设计水平与技术水平；
4. **演讲展示**，以答辩简报的版式设计、逻辑，与最终稿的展示作为审核标准；

评委投票机制：

专业方向老师（具备该领域的创作经验和能力）占1.5票；

非专业方向老师（不具备该领域的创作经验和能力）占1票；

【所有最终成绩需达到总票数的半数以上，比如有六位老师，其中三位以上老师打优秀，那么该作最终成绩为优秀；如有七位老师，需有四位以上老师打优秀，最终成绩方为优秀。同时，不合格成绩也按此规则执行。】

备注：不及格与违规情况说明

1. 作品借鉴过多或抄袭者。
2. **截止到开题报告会时，仍未确认导师者，视为放弃毕设。**
3. **到中期检查时，仍未通过开题者，视为放弃毕设。**
4. **通过中期检查后的中途换题者，视为放弃毕设；**
5. 创作过程主动与导师沟通看稿**少于5次**者，取消答辩资格。