

國立臺東大學 數位媒體與文教產業學系

畢業創作施行規定

103 學年度第 2 學期第 1 次課程會議通過(1040302)
103 學年度第 2 學期第 2 次系務會議通過(1040302)
103 學年度第 2 學期第 2 次課程會議通過(1040316)
103 學年度第 2 學期第 3 次系務會議通過(1040316)
105 學年度第 2 學期第 2 次系務會議通過(1060211)
106 學年度第 1 學期第 7 次系務會議通過(1061228)
107 學年度第 1 學期第 1 次系務會議通過(1070907)

一、畢業創作期間：

第 3 學年下學期、第 4 學年上學期、第 4 學年下學期，合計三個學期。

二、畢籌會組成各項規定：

1.組成時間：大三上學期第 18 週，需選出下一屆畢籌會組織幹部。

2.幹部組成人數/工作項目：每屆分類組別名稱以及各組員比例，可依據當屆實際情形，由指導老師做調配，並提系務會議備查。

職稱	工作項目	建議組長人數
總 召	分配、監督各大組工作項目，掌控畢籌會運作，對內與對外溝通，協助老師與各組組長意見交流彙整與決策。	1
副 召	協助總召處理事項。	1
財 務 組 (含會計+出納)	負責畢籌會所有財務管理。	2
展 場 組	規劃整體展場配置，各組展櫃、版型設計，櫃台設計。	1
視 覺 組	主視覺與標準字設計，畢籌會周邊商品設計，宣傳品設計(海報、旗幟、傳單等)，宣傳服設計。	1
多 媒 體 組	管理粉絲專業，架設網站，宣傳動畫、影片製作，宣傳照片拍攝。	1
公關(活動)組	宣傳活動規劃，尋找贊助(學校、商家、網路等)。	1

三、畢業創作展演地點應於縣內、縣外進行。各組展出項目應為：

1. 創作作品。
2. 數位內容加值與應用商品(例如：作品 DVD、作品集、酷卡、公仔等及其他延伸商品)。
3. 無法參與班級畢業成果展的同學，仍須通過畢業製作相關課程作品審查，通過審查後自覓公開展出場所，展出時程須配合班級舉辦團體畢業作品展出辦理。

四、指導老師：授課老師為指導老師。

五、畢業創作方式：

1. 學生組隊方式為 2~3 人，原則上不得中途拆組，組員編制必須以整合數位媒體設計跨專長組隊為原則，作品內容為數位創作、動畫(影片)、遊戲、互動裝置的製作...等。未分組者，由畢籌會統一處理，經與班上同學協商或抽籤後，分至其中一組。若有 2 人(含)以上未分組者，則安排至同一組。
2. 全體畢業班同學均須參與畢展籌劃工作，並以任務為導向負責畢展網頁設計、策展與系統建立等事宜。
3. 應繳交報告：
 - (1) 企畫構想書。
 - (2) 企畫書【附件二】。
 - (3) 畢業創作報告書。
4. 應繳交作品：
 - (1) 創作成品。
 - (2) 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，於第二階段審核收件時一併繳交）。
 - (3) 簡報作品：作品說明 PPT 簡報檔，相關 DEMO 影片。
 - (4) 策展項目：多媒體設計、視覺設計、展場設計、公關、財務等。
 - (5) 會議紀錄：每次與指導老師進行作品創作討論之「會議紀錄」。

六、畢業創作評分標準與要求：

1. 畢業創作需符合以下指標：數位化程度 30%、文教內涵 30%、完整性 40%。
2. 畢業創作企畫書繳交後需與指導老師討論，並訂出詳細的進度規劃，以此為爾後審核作品之進度標準。
3. 各階段審核前由指導老師先進行初審，初審通過方可上台提報。
4. 評審時間如檢核時間點表內所述，審查委員依作品品質決定通過與否。
5. 第一階段不通過的組別，仍應繼續依作品審核意見補強，並於下次評審時間點參加審核。
6. 應屆所有組別均需參加縣內、縣外展演。
7. 作品必需含在地方(不限台東在地)文化或教育元素，以更契合本系教育目標。
8. 成績核定方式為：

學期別	科目(必修)	評分項目	佔比
三年級下學期	畢業展演(一)	畢籌會評分	50%
		指導老師評分	50%
	畢業製作(一)	指導老師評分	100%
四年級上學期	畢業展演(二)	畢籌會評分	60%
		指導老師評分	40%
	畢業製作(二)	指導老師評分	100%
四年級下學期	活動設計與管理	畢籌會評分	60%
		指導老師評分	40%

畢業創作施行規定

	生活創意產品設計	指導老師評分	100%
--	----------	--------	------

9. 本系學生於大三下必須觀摩國內三大設計展(青春設計展、新一代設計展…等)，並進行觀展後心得報告，及所蒐集與自己專題主題相關資料之分享。
10. 詳細評分規定參閱附件六「畢業創作評分要點」。

七、評審老師的組成方式：

1. 本系全體專任老師為畢業創作當然評審委員。
2. 邀請校外專家學者若干名擔任評審委員。

八、「畢業創作」複審規定：

1. 為鼓勵「畢業創作」第二階段審查不通過同學，在審查結果公佈後仍能全心全力投入「畢業創作」之修改與加強，讓作品在縣內、縣外展時更臻完善。
2. 「畢業創作」複審於參加縣內、縣外展展出時，由本系全體專任老師擔任複審委員，並於展出期間進行審查，審查表詳見【附件四、五】。
3. 「畢業創作」複審通過者，可申請該學年度之「畢業創作」暑修。暑修實施要點，見【附件三】國立臺東大學數位媒體與文教產業學系暑期修課實施要點。
4. 「畢業創作」複審仍未通過者，延畢生無須參加縣內、縣外展演，但仍須參加期末審查。



附件一：「畢業創作」檢核項目與檢核時間點

項次	檢核項目	檢核點 (繳交最後一天)	說明	備註
1.	繳交企畫構想書	第三學年上學期第 18 週		
2.	公告指導老師	第三學年下學期第 3 週		
3.	繳交完整企畫書	第三學年下學期第 10 週	繳交符合格式的完整書面企畫，其中必須包涵確切仔細的進度規劃，作為第一階段與第二階段的完成度門檻。企畫書撰寫參考格式見【附件二】。	1.繳交後需與指導老師討論，並訂出詳細的進度規劃，以此為爾後審核作品之進度標準。 2.企畫書需另繳交書面成果，並以膠裝方式裝訂。
4.	期初審查	第三學年度下學期開學第 2 週	各組根據畢籌會排定時間進行提報	畢籌會準備審查評分表、審查所需軟硬體、包含同學作品展示播放、空間租借、排定審查流程
5.	第一階段期中審查	第 12 週		
6.	繳交第一階段成品	第三學年下學期第 17 週		第一階段作品繳交請參考附件六項目四(各類創作第一階段審核繳交項目)。
7.	第一階段審核	第三學年下學期第 18 週	各組上台提報、系上專任老師、產學界專業人士會審。	企畫書、作品雛形、提報。
8.	期初審查	第四學年度上學期開學第 2 週	各組根據畢籌會排定時間進行提報	畢籌會準備審查評分表、審查所需軟硬體、包含同學作品展示播放、空間租借、排定審查流程
9.	第二階段期中審查	第 12 週		
10.	繳交第二階段成品	第四學年上學期第 17 週		需一併繳交作品主視覺。(至少需有海報，其他如展板視覺設計及作品文創延伸設計更佳)。
11.	第二階段審核	第四學年上學期第 18 週	各組上台提報、系上專任老師、產學界專業人士會審。	完整作品、週邊產/商品、提報。
12.	繳交畢業創作報告書	第四學年上學期第 18 週	畢業創作報告書格式規定須按照系版網站之公告。	畢業創作報告書需另繳交書面成果，並以膠裝方式裝訂。
13.	縣內展	預計 105 年 3-4 月	審查項目見【附件四】。	
14.	第三階段審核	配合校內展期實施	各組上台提報、系上專任老師、產學界專業人士會審。	
15.	縣外展	預計 105 年 5 月	審查項目見【附件五】。	
16.	第四階段審核	配合校外展期實施	各組上台提報、系上專任老師、產學界專業人士會審。	

※本時程表依各學年度時間修訂

附件二：國立臺東大學數位媒體與文教產業學系

「畢業創作」企畫書撰寫參考格式

章節	數位創作	動畫(影片)	互動設計	遊戲
封面	封面	封面	封面	封面
目錄	目錄	目錄	目錄	目錄
摘要	摘要	摘要	摘要	摘要
第一章	第一章 (數位創作)概念企畫 第一節 創作動機與目標 第二節 文獻回顧 第三節 (數位創作)相關作品分析 第四節 主題研究 第五節 訴求對象與市場定位 第六節 (數位創作)作品特色 第七節 開發工具及技術說明	第一章 動畫概念企畫 第一節 創作動機與目標 第二節 文獻回顧 第三節 相關動畫作品分析 第四節 主題研究 第五節 訴求對象與市場定位 第六節 動畫作品特色 第七節 開發工具及技術說明	第一章 互動設計概念企畫 第一節 創作動機與目標 第二節 文獻回顧 第三節 相關作品分析 第四節 主題研究 第五節 訴求對象與市場定位 第六節 作品特色 第七節 開發工具及技術說明	第一章 遊戲概念企畫 第一節 創作動機與目標 第二節 文獻回顧 第三節 遊戲類型 第四節 相關遊戲分析 第五節 訴求對象與市場定位 第六節 遊戲特色 第七節 開發工具及技術說明
第二章	第二章 創作過程與表現 第一節 內容架構 第二節 概念設計 第三節 元件設計 第四節 內容說明 第五節 平面設計 第六節 色彩計畫	第二章 創作過程與表現 第一節 故事大綱 第二節 概念設計 第三節 角色設定(文字描述與視覺設計) 第四節 腳本分鏡 第五節 影片製作流程和時間安排 第六節 介面設計	第二章 創作過程與表現 第一節 互動設計架構 第二節 概念設計 第三節 元件設計 第四節 介面設計 第五節 互動機制	第二章 遊戲內容企畫 第一節 主要角色 第二節 遊戲流程 第三節 遊戲關卡設計 第四節 場景設計 第五節 劇本 第六節 介面設計
第三章	第三章 專案管理企畫 第一節 組員分工 第二節 工作架構 第三節 開發時間表 第四節 技術能力評估 第五節 授權說明	第三章 專案管理企畫 第一節 組員分工 第二節 工作架構 第三節 開發時間表 第四節 技術能力評估 第五節 授權說明	第三章 專案管理企畫 第一節 組員分工 第二節 工作架構 第三節 開發時間表 第四節 技術能力評估 第五節 授權說明	第三章 專案管理企畫 第一節 組員分工 第二節 工作架構 第三節 開發時間表 第四節 技術能力評估 第五節 授權說明
參考文獻	參考文獻	參考文獻	參考文獻	參考文獻

附件三：國立臺東大學數位媒體與文教產業學系畢業創作暑期修課實施要點

103 學年度第 1 學期第 5 次系課程會議通過(1031225)

103 學年度第 2 學期第 1 次系課程會議通過(1040302)

- 一、本系為提升加強學生課業輔導，強化專業製作學習效果，訂定本要點。
- 二、暑期開課課程，以畢業專題相關課程為限；本系視課業輔導需要，得於每學年暑期開課，供學生選課。課程設計以實務操作為主，採集中式指導為原則，以收輔導效果；授課時間訂為三週，每週十八小時。
- 三、修課學生須符合以下二項條件，方得選修暑期開課課程：
 - (一)四上畢業專題相關課程成績不及格者。
 - (二)畢業專題公開展示，經指導老師審查通過者。
- 四、畢業專題公開展示仍未通過審查者，不得申請參加暑修，依規定進入延畢流程處理。
- 五、教師鐘點費：依 103 年 12 月 25 日系務會議決議，暑修課程之授課教師不支領鐘點費。
- 六、開課人數：本課程未支付教師鐘點費，不限修課最低人數。
- 七、本辦法經系務會議通過，院務會議核備後實施。

附件四：國立臺東大學數位媒體與文教產業學系畢業創作縣內展審查評分表

103 學年度第 2 學期第 1 次系課程會議通過(1040302)

國立臺東大學數位媒體與文教產業學系 畢業創作縣內展審查評分表

組別：		
組員：		
評分：		
評分項目	分數	備註
簡 報 說 明		
展 場 設 計		
數 位 化 程 度		
文 教 內 涵		
完 整 性		
總評：		

評審者：

日 期：

附件五：國立臺東大學數位媒體與文教產業學系畢業創作縣外展審查評分表

103 學年度第 2 學期第 1 次系課程會議通過(1040302)

國立臺東大學數位媒體與文教產業學系 畢業創作縣外展審查評分表

組別：		
組員：		
評分：		
評分項目	分數	備註
簡 報 說 明		
展 場 設 計		
數 位 化 程 度		
文 教 內 涵		
完 整 性		
總評：		

評審者：

日期：

附件六：國立臺東大學・數位媒體與文教產業學系畢業創作評分要點

103 學年度第 2 學期第 1 次課程會議通過(1040302)
 103 學年度第 2 學期第 2 次系務會議通過(1040302)

一、畢業創作評分課程：

畢業製作(一)、(二)；畢業展演(一)、(二)；活動設計與管理；生活創意產品設計共計六門必修課程。

二、評分方式 (以小組為單位整體評分)

- 1.指導老師決定小組作品通過與否，未通過者給予 60 以下分數，通過者進行期末公開發表。
- 2.期末公開發表會，由系上全體授課老師及外聘兩位委員，針對小組發表成果公開審查，審查結果為通過與不通過二項標準。
- 3.期末分數綜合前二項表現，及期中、期末學生互評成績，給予小組成員一致的分數。

三、評分內容：

檢核項目	檢核點 (繳交最後一天)	備註
第一階段審核	第三學年下學期 (第 18 週)	企畫書及作品雛形、提報 (各類創作詳細繳交項目請參考第四項說明)
第二階段審核	第四學年上學期 (第 18 週)	成果報告書、作品主體完整展示、主題相關週邊文創產品展示、提報。
第三階段審核	配合縣內展期實施	含主題相關週邊文創產品之完整作品公開展示 (縣內展)
第四階段審核	配合縣外展期實施	含主題相關週邊文創產品之完整作品公開展示 (縣外展)

四、畢業展演(一)、畢業展演(二)、活動設計與管理 (評估個人的表現)

依據畢業創作施行規定第六項「畢業創作評分標準與要求」第七點規定比率辦理。

五、各類創作第一階段審核繳交項目：

1. 動畫(影片)類：

- (1)故事說明
- (2) 角色與場景設定
- (3) (彩色)動態腳本 1:20 秒以上或,3 分鐘以上(黑白)動態腳本, 外加每個角色 30

畢業創作施行規定

秒動作表演(角色動作要符合動畫內容含音樂)

(4)須包含音樂音效

※本學期上不需提出周邊設計構想

2. **互動裝置類**：互動流程、介面設計、互動機制展示(prototype)、機台設計、程式設計規畫、關鍵技術展示、企劃書等。範例: <https://www.facebook.com/CashaBall>
3. **遊戲類**：場景、角色設定(3D 建模包括上材質貼圖、2D 角色繪製)完成、關鍵技術展示(遊戲引擎、程式、app 等)、遊戲流程、完成一個關卡(根據指導老師要求)、企劃書等。角色(不一定是人物角色)。
4. **數位創作類**：如 app、互動網頁、VR、AR、MR (互動流程、介面設計、互動機制展示(prototype)、程式設計規畫)、電子繪本、企劃書等。
範例： <https://www.youtube.com/watch?v=5PCN8-bdAaw>

