

國立屏東大學視覺藝術學系畢業製作及會審實施要點

104 年 4 月 9 日 103 學年度第 2 學期第 2 次系務會議通過
104 年 12 月 2 日 104 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正通過
105 年 9 月 29 日 105 學年度第 1 學期第 1 次系務會議修正通過

- 一、為確保本系畢業生藝術創作實務能力，並提升學生畢業製作品質，特訂定本要點。
- 二、凡本系學生均須依照本要點之相關規定進行畢業製作及格通過，並將成績交由授課老師考量。
- 三、畢業製作會審執行委員由本系教師共同組成，由系主任擔任主任委員，執行委員負責相關審查工作；並由畢業班畢業製作小組負責相關工作事項。
- 四、畢業製作內容分為二大類：造形藝術類、動畫遊戲類。作品分類必須按照本系分組辦法規定，不得選擇與該組課程無關之類別。
- 五、動畫遊戲類作品須於大三上學期期中考後三週內提出文字劇本，由本系辦公室召集相關教師審查通過後，始得按照審查意見，籌組團隊並找本系專任教師為指導老師，開始製作。
- 六、畢業專題之評審共分為四個階段：第一次評審於大三下學期第四週進行，不合格者於第七週至第八週複審；第二次評審於大三下學期第十五週進行；第三次評審於大四上學期第四週進行；第四次評審於大四上學期第十五週進行，於第十八週複審。
- 七、第一次評審主要評審項目為畢業製作題目、資料蒐集及完整計畫書之審查，如未通過審查，則該畢業製作課程評定為不及格，必須於次學年度再行提出畢業製作題目審查。審查通過後，在創作過程中若需更改題目，必須由指導教授提出召開臨時審查會議審查通過。
- 八、會審作品規格如下：造形藝術類分為平面作品與立體作品，平面作品尺寸每人需達到一幅或多幅面積加總達到三百號以上，立體作品每人需達到一件或多件長或寬或高（三者之一）加總達到二百公分以上。動畫遊戲類分為靜態作品、動態作品、互動式作品，靜態作品可比照造形藝術類規格標準或以 NTSC 影片規格每人限制二分鐘以上，動態作品須以 NTSC 影片規格每人限制零點五分鐘至三分鐘，互動式作品規格每人需展示十種樣式以上的介面。畢業會審作品須依前項格式繳件，若有違製作格式等相關規定，得取消會審資格。
- 九、第一次與第三次評審會審成績由本系畢業製作指導老師評定，第二次與第四次評審會審成績由本系專任(案)教師及所有畢業製作指導老師評定，並以所有教師成績加總後之平均成績為會審成績。每學期二次會審成績平均占該學期畢業製作學期成績百分之六十，其餘百分之四十由該指導老師評定。
- 十、審查均以公開展示的方式評定，會審由系主任主持，並得邀請校內外之教

師專家學者公開參與，並由本系給付相關之審查費與車馬費(校外)，每次審查之成績於一週內公佈於系辦公室公佈欄。

- 十一、為鼓勵本系畢業製作品質之提升，畢業製作會審成績優異者，本系得頒獎，以茲鼓勵，並進行校外展覽；對於品質未達畢業標準者，將視情況處以重修並不得進行校外展覽。
- 十二、本系畢業製作畢業標準之認定，由本系畢業製作會審委員會開會決定，達半數(含)委員通過方為通過。
- 十三、畢業製作通過校內畢業美展審核後至少須舉辦二場以上的校外公開展示，數位媒體設計組必須參加二次以上校內外競賽，並將成果製作成作品集及申請 ISBN，連同光碟，繳交至系辦公室。
- 十四、本要點適用對象為一百零六學年度(含)以後入學之學生。
- 十五、本要點經系務會議通過後，陳請校長核定後公布實施；修正時亦同。