

朝陽科技大學 視覺傳達設計系 110B~111B 學年度畢業製作審查要點

95 學年度第 2 學期第 6 次系務會議訂定(96.06.12)
 96 學年度第 1 學期第 5 次系務會議修正通過(97.01.15)
 96 學年度第 2 學期第 4 次系務會議修正通過(97.06.10)
 97 學年度第 2 學期第 3 次系務會議修正通過(98.05.05)
 98 學年度第 2 學期第 3 次系務會議修正通過(99.05.25)
 99 學年度第 2 學期第 3 次系務會議修正通過(100.06.07)
 101 學年度第 2 學期第 3 次系務會議修正通過(101.04.10)
 101 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正通過(101.11.06)
 103 學年度第 1 學期第 4 次系務會議修正通過(104.01.23)
 104 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正通過(105.01.18)
 105 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正通過(105.12.06)
 106 學年度第 1 學期第 4 次系務會議修正通過(106.12.05)
 107 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正通過(107.12.04)
 108 學年度第 2 學期第 1 次系務會議修正通過(109.02.25)
 109 學年度第 1 學期第 2 次系務會議修正通過(109.11.10)
 110 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正通過(110.12.14)
 110 學年度第 2 學期第 2 次系務會議修正通過(111.03.08)

第一條 畢業製作的審查計分 8 次。

實施年級		大三下			大四上			大四下		
一、執行階段		一 (提擬議題方向)		二 (執行策略企劃)	三 (設計製作)			四、執行階段		
二、審查次數		1	2	3	4	5	6	7	8	
三、審查時間		平面群：第 6 週 數位群：第 8 週	平面群：第 12 週 數位群：第 13 週	平面群：第 18 週 數位群：第 18 週	大約第 4 週	大約第 10 週	大約第 18 週	校內展(3 月底)	校外展(5 月)	
四、 審查 進度 及 評分 項目	視傳 專題 研究 類	審查 進度	1. 研究方向探索 2. 設計研究領域類型 3. 自我能力的評估	1. 研究方向說明 2. 所需資料的類型規劃 3. 相關文獻與理論的資料蒐集方式說明	1. 研究方向說明 2. 文獻資料蒐集結果 3. 提出相關理論基礎	1. 研究或創作形式說明 2. 文獻資料研讀 3. 理論基礎整理 4. 作品或研究相關案例蒐集	1. 文獻資料的整理分析 2. 熟悉相關理論基礎 3. 相關案例整理說明 4. 準備申請碩士班資料	1. 理論與文獻歸納與心得整理 2. 案例分析評論 3. 提出研究/創作命題	1. 學術類：研究計畫、研討會或期刊論文初稿完成 2. 技術與創作類：研究創作計畫、作品製作與準備參加國際競賽 3. 提擬研究/創作方法	1. 學術類：完成投稿， 2. 技術與創作類：作品參賽
	評分 項目	1. 提案企畫書內容的完整度及寫作品質 2. 對研究方向相關資訊的認知與理解 3. 自我能力評估與研究方向的一致性 4. 簡報品質 5. 現場發表與問答反應 6. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度及寫作品質 2. 對研究方向相關資訊的認知與理解 3. 所需資料的蒐集規劃 4. 簡報品質 5. 現場發表與問答反應 6. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度及寫作品質 2. 對研究方向相關資訊與學理的認知 3. 文獻資料蒐集成效的充實度與組織整理 4. 簡報品質 5. 現場發表問答反應 6. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度及寫作品質 2. 相關學理處的理解 3. 文獻研讀的心得歸納 4. 研究方向的具體性 5. 相關案例的蒐集結果 6. 簡報品質 7. 現場發表問答反應 8. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度及寫作品質 2. 具備基礎理論概念 3. 文獻整理與研究方向的組織關聯性 4. 案例蒐集與整理成效 5. 碩士班申請資料準備狀況 6. 簡報品質 7. 現場發表問答反應 8. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度及寫作品質 2. 理論與文獻分析的組織邏輯 3. 案例評論歸納與研究/創作議題的擬定 4. 研究與創作命題的適當性 5. 簡報品質 6. 現場發表問答反應 7. 服裝儀容	1. 論文報告初稿內容完整性與組織邏輯 2. 報告寫作品質 3. 作品製作品質與參加國際競賽準備成果 4. 研究/方法的適當性 5. 簡報品質 6. 現場發表問答反應 7. 服裝儀容	1. 投稿與參賽結果檢視 2. 研究計畫與論文初步成果口試發表 2. 論文報告撰寫水準 3. 簡報品質與現場答辯反應 4. 服裝儀容	
	動畫 類	審查 進度	1. 主題發展與設計 2. 資料蒐集與分析 3. 故事概念與發想 4. 困難評估與解決 5. 成員分工與進度	1. 主題發展與設計 2. 資料蒐集與分析 3. 角色與美術設計 4. 分鏡腳本 5. 困難評估與解決 6. 分工與進度規劃	1. 主題發展與設計 2. 資料蒐集與分析 3. 角色發展與設計 4. 美術與場景設計 5. 動態分鏡 6. 3D 動畫-3D 角色建模 7. 2D 動畫-角色設定與動作測試 8. 停格動畫-角色設定與動作測試	1. 主題發展與設計 2. 動態分鏡修正 3. 3D 動畫-3D 角色場景道具建模、骨架綁定與測試 4. 2D 動畫-場景繪製與美術風格設定 5. 停格動畫-場景道具製作與美術風格設定	1. 3D 動畫-骨架綁定、動畫製作、材質燈光著色 2. 2D 動畫-完成動畫線稿 3. 停格動畫-場景道具製作與美術風格設定	1. 3D 動畫-動畫製作、材質燈光著色、影音合成輸出完成初剪 A Copy 2. 手繪動畫-完成上色與合圖 A Copy 3. 停格動畫-完成後製合成 A Copy	1. 音樂設計 2. 影音合成精細算圖輸出，3D 動畫、2D 動畫、停格動畫 B Copy 完成 3. 展示與週邊商品設計 4. 網站與海報設計 5. 競賽書面資料	1. 影音合成精細算圖輸出，3D 動畫、2D 動畫、停格動畫 B Copy 完成 2. 展示設計與週邊商品設計 3. 報及網站設計以及 FB, YouTube 宣傳 4. 競賽書面資料 5. 成果報告書 6. 現場解說

實施年級	大三下			大四上			大四下		
一、執行階段	一 (提擬議題方向)		二 (執行策略企劃)	三 (設計製作)			四、執行階段		
二、審查次數	1	2	3	4	5	6	7	8	
三、審查時間	平面群：第 6 週 數位群：第 8 週	平面群：第 12 週 數位群：第 13 週	平面群：第 18 週 數位群：第 18 週	大約第 4 週	大約第 10 週	大約第 18 週	校內展(3月底)	校外展(5月)	
四、 動畫類 審查 進度 及 評分 項目	評分項目	1.主題創新與可行：主題之概念、創新、可行性及其動機目的。 2.資料分析與研究：相關主題資料蒐集與比較。 3.故事創意與劇本：故事大綱、編寫與插圖及溝通能力。 4.困難評估與解決：技術、資源、時效、預算之可行。 5.成員分工與進度：組員個別專長與分工說明。 6.提案溝通與表現：簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。	1.上次評審建議之回覆與陳述。 2.主題創新與可行：主題之概念、創新、可行性及其動機目的。 3.資料分析與研究：相關主題資料蒐集與比較。 4.角色與美術設計：角色造型定裝與美術風格設計。 5.分鏡腳本：分鏡故事溝通能力。 6.困難評估與解決：技術、資源、時效、預算之可行。 7.提案溝通與表現：簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。	1.上次評審建議之回覆與陳述。 2.主題創新與可行：主題之概念、創新、可行性及其動機目的。 3.資料分析與研究：相關主題資料蒐集與比較。 4.角色與美術設計：角色造型定裝與美術風格設計。 5.動態分鏡：影音呈現與溝通能力。 6.3D角色與或場景建模。 7.手繪動畫-角色設定與動作測試 8.停格動畫-角色設定與動作測試 9.提案溝通與表現：簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。	1.上次評審建議之回覆與陳述。 2.主題創新與可行：主題之概念、創新、可行及其表現。 3.故事溝通能力：故事能溝通，並與觀眾連結。 4.動態分鏡：含圖與聲音之動態分鏡溝通能力。 5.建模與骨架綁定：角色、場景、道具建模。 6.手繪動畫-場景繪製與美術風格設定 7.停格動畫-場景道具製作與美術風格設定 8.提案溝通與表現：簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。	1.骨架綁定：骨架綁定調整、骨架綁定動作測試。 2.動畫製作：動畫分段與微調。 3.材質著色：材質紋理、燈光與著色。 4.手繪動畫-完成動畫線稿與 5.停格動畫-場景道具製作與美術風格設定 6.簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。	1.動畫製作：動畫分段與微調完成 2.材質著色：材質紋理、燈光與著色。 3.影音合成輸出：音效處理製作與影音合成算圖輸出。 4.3D 動畫-完成初剪 A Copy 5.手繪動畫-完成上色與合圖 A Copy 6.停格動畫-完成後製合成 A Copy 7.現場解說：現場解說與回應。	1.音樂設計：音樂、音效製作完成。 2.影音合成輸出：精細 Full HD 影音輸出 B Copy 完成品。 3.展示與週邊商品設計，如公仔等 4.海報及網站設計以及 FB, YouTube 宣傳。 5.競賽書面資料，含國際競賽與新一代參賽等初審書面資料。 6.現場解說：現場解說與回應。	1.精細 Full HD 影音輸出，3D 動畫、2D 動畫、停格動畫 B Copy 完成 2.展示設計與週邊商品設計如公仔等 3.報及網站設計以及 FB, YouTube 宣傳 4.競賽書面資料國際競賽與新一代參賽等初審書面資料。 5.成果報告書企劃書、作品截圖說明、展示現場照片、作品完成檔等。 6.現場解說：現場解說與回應。
	互動媒體類	審查進度	1. 設計動機與目的 2. 類型分析與研究 3. 案例蒐集與分析 4. 媒體內容構想雛形 5. 能力評估及學習計畫 6. 競賽調研及參賽規劃	1. 專題企劃書 (初稿) 2. 媒體內容架構提案 3. 視覺風格研究與提案 4. 類型研究與測試 5. 困難點分析及解決方案	1. 專題企劃書 (修正) 2. 媒體內容架構 3. 主角視覺風格設計 4. 場景視覺風格設計 5. 互動模式測試與實驗	1. 專題企劃書 (終) 2. 內容架構 (終) 3. 視覺風格設計進度 4. 互動模式技術研究 5. 互動媒體設計展現	1. 視覺風格設計進度 2. 互動模式技術研究 3. 互動媒體設計進度 4. 音樂與音效設計 5. 展示設計提案	1. 專題展示與進度 2. 主題文宣海報 3. 主題網站架構雛形 4. 週邊商品設計	1. 專題成果展示 2. 專題結案報告書 3. 廣告與行銷規劃 4. 主題文宣海報 5. 主題網站

實施年級		大三下			大四上			大四下	
一、執行階段		一 (提擬議題方向)		二 (執行策略企劃)	三 (設計製作)			四、執行階段	
二、審查次數		1	2	3	4	5	6	7	8
三、審查時間		平面群：第 6 週 數位群：第 8 週	平面群：第 12 週 數位群：第 13 週	平面群：第 18 週 數位群：第 18 週	大約第 4 週	大約第 10 週	大約第 18 週	校內展(3月底)	校外展(5月)
四、 互動 、 媒體 類 審查 進度 及 評分 項目	評分 項目 細則	1. 創新性與可行性： 媒體類型與內容陳述 的創新程度、可執行 性評估。 2. 類型分析與研究： 媒體技術研究、應用 領域及未來發展。 3. 案例蒐集與分析： 案例蒐集與專題的關 連度、案例分析的多 角度與完整性、技術 層面的案例分析、內 容層面的案例分析。 4. 媒體內容情感表達： 內容雛形與創作動機 與目的之關連性、創 作觀點陳述的明確 性、情感的表達性、 內容與媒體類型的連 結性。 5. 提案整體表現： 簡報內容與設計、提 案企劃綱要、發表與 答覆、團隊表現、服 裝儀容。	1. 專題企劃書： 上次評審建議之回 覆、企劃書結構的完 整性、資料蒐集與分 析、創作內容架構與 陳述。 2. 媒體內容架構： 內容的完整性與創新 性、觀點陳述的明確 性、高情感表達、媒 體類型與內容的關聯 度、可執行性。 3. 視覺風格設定與研 究： 視覺風格設計的分析 與研究、創新性、細 膩性、美感表達、風 格與議題的連結性。 4. 類型研究與測試： 媒體技術研究、創作 類型之媒體測試、困 難點分析與解決方 案。 5. 提案整體表現： 簡報內容與設計、提 案企劃綱要、發表與 答覆、團隊表現、服 裝儀容。	1. 專題企劃書： 上次評審建議之回覆、企 劃書結構的完整性、資料 蒐集與分析、創作內容架 構與陳述、視覺風格研究 與設計、互動模式研究與 測試。 2. 媒體內容架構： 內容的完整性與創新性、 觀點陳述的明確性、高情 感表達、媒體類型與內容 的關聯度、可執行性。 3. 視覺風格設計： 同左、進度（主角加場景 必需達到 20%以上）。 4. 互動模式測試與實驗 專題視覺設計應用於互動 表現（二種以上互動測 試）、模式的創新性、模 式的技術性、可行性評 估。 5. 提案整體表現： 簡報內容與設計、提案企 劃綱要、發表與答覆、團 隊表現、服裝儀容。	1. 專題企劃書： 同左、企劃書撰寫的 完整性。 2. 媒體內容架構： 如「第二次」評分細 則、創作專題整體展 現、動畫的節奏與張 力。 3. 視覺風格設計及進 度： 如「第二次」評分細 則、進度（整體視覺 設計需達 60%以 上）。 4. 互動模式技術研究： 互動媒體的技術性與 創新性、專題創作需 應用的互動技術研究 與測試、需達 70%以 上的可執行性測試。 5. 提案整體表現： 簡報內容與設計、提 案企劃綱要、發表與 答覆、團隊表現、服 裝儀容。	1. 視覺風格設計進 度： 如「第二次」評分 細則、進度（整體 視覺設計需達 90%以 上）。 2. 互動模式進度： 需達 90%以上的可執 行性測試、互動媒 體的技術性與創新 性。 3. 互動媒體整合： 專題創作整體展 現、動畫的節奏與 張力。（需完成一 個完整性之場景或 章節內容以上進 度） 4. 聲音及展示設計： 音樂音效符合內容 情感、展示規劃的 創新性。 5. 提案整體表現： 簡報內容與設計、 提案企劃綱要、發 表與答覆、團隊表 現、服裝儀容。	1. 專題內容與進度： 專題創作的完整性、 內容的創新性、內容 的陳述性、觀點的影 響性等。 2. 專題的視覺性表現： 視覺風格設計、美感 與細膩性、創新性設 計美學。 3. 專題的互動性表現： 互動媒體技術應用、 互動過程的流暢性、 使用者體驗。 4. 宣傳海報、網站設計 及週邊商品設計： 5. 現場解說與回應： 現場解說與問題回 應、團隊精神表現。	1. 專題內容成果展示： 同左 1。 2. 專題視覺設計與互動 表現： 同左 2 與左 3。 3. 宣傳海報、網站設計 及週邊商品設計： 4. 廣告與行銷規劃、 競賽書面資料。 5. 專題成果報告書 6. 現場解說與回應： 現場解說與問題回 應、團隊精神表現。	1. 畢業專題創作成果專 題的創新性、完整 性、視覺設計、互動 設計……。 2. 展示設計與週邊商品 設計 3. 專題成果報告書 4. 現場解說與回覆： 同左。
	審查 進度	1. 專案設計的主題概念 與目的(至少提出 5 個 主題) 2. 專案設計問題分析 3. 相關案例收集與初步 分析 4. 小組能力的分析與分 工	1. 業主或專案市場的研究 2. 競爭者分析 3. 行銷相關分析與品牌 定位 4. 創意命名 5. 擬定設計項目與初步 的創意構想 6. 專案設計預期貢獻、 障礙或困難 7. 小組能力的分析與分工	1. 專案命名定案 2. 大量的標誌、主視覺草圖 3. 各設計項目的精確規劃 4. 專案設計預期貢獻、障礙 或困難 5. 小組能力的分析與分工	1. 標誌或主視覺設計稿 2. 多種視覺系統的設計 草案(如包裝設計結構 與視覺表現) 3. 專案整體設計邏輯與 創意的改善	1. 視覺系統定案或色 稿 2. 基本視覺識別規範 3. 主要應用品設計 4. 各種相關設計品的 設計規劃	1. 標誌與主視覺的應用 2. 視覺設計系統 4. 主題文宣海報 5. 主題網站架構雛形 6. 展示陳列設計	1. 依規範執行完成所有 的形象設計品 2. 主題文宣海報或裝置 3. 主題網站 4. 周邊產品 5. 展示陳列設計	1. 依規範執行完成所有 的形象設計品 2. 主題文宣海報或裝置 3. 主題網站 4. 周邊產品 5. 展示陳列設計

實施年級		大三下			大四上			大四下		
一、執行階段		一(提擬議題方向)		二(執行策略企劃)	三(設計製作)			四、執行階段		
二、審查次數		1	2	3	4	5	6	7	8	
三、審查時間		平面群：第6週 數位群：第8週	平面群：第12週 數位群：第13週	平面群：第18週 數位群：第18週	大約第4週	大約第10週	大約第18週	校內展(3月底)	校外展(5月)	
四、 形象 設計 類	評分 項目	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 簡報品質 3. 現場發表與問答反應 4. 團隊成員出席及參與表現 5. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 設計企劃的完成度 3. 簡報品質 4. 現場發表問答反應 5. 團隊成員出席及參與表現 6. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 設計執行的完成度 3. 標誌、主視覺的適切性或包裝結構設計的可行性 4. 簡報品質 5. 現場發表問答反應 6. 團隊成員出席及參與表現 7. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 設計執行的完成度 3. 設計作品的創意、品質及特色 4. 包裝結構的創意或視覺特色 5. 簡報品質 6. 現場發表問答反應 7. 團隊成員出席及參與表現 8. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 設計執行的完成度 3. 基本識別規範的專業度 4. 整體作品呈現的視覺強度 4. 簡報品質 5. 現場發表問答反應 6. 團隊成員出席及參與表現 7. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 製作執行的完成度 3. 整體設計製作的專業度及精緻度 5. 主題宣傳海報的品質 6. 主題網站的視覺品質 7. 團隊成員出席及參與表現 8. 現場解說、問答反應與儀表態度	1. 整體設計製作的專業度及精緻度 2. 視覺系統的專業嚴謹度與創意性 3. 整體展示的效果 4. 主題宣傳海報或裝置的品質 5. 主題網站的視覺效果 6. 團隊成員出席及參與表現 7. 現場解說與儀表態度	1. 整體設計製作的專業度及精緻度 2. 視覺系統的專業嚴謹度與創意性 3. 整體展示的效果 4. 主題宣傳海報或裝置的品質 5. 主題網站的視覺效果 6. 團隊成員出席及參與表現 7. 現場解說與儀表態度	
	包裝 類	審查 進度	1. 專案設計的主題概念與目的(至少提出10個主題) 2. 專案設計問題分析與定義 3. 預計執行內容評估與規劃 4. 相關案例收集與初步分析 5. 小組能力的分析與分工	1. 前次審查意見及改善說明 2. 專案設計市場的研究 3. 包裝策略擬定 4. 擬定設計項目與初步的創意構想 5. 專案設計預期貢獻、障礙或困難 6. 小組能力分析與分工	1. 前次審查意見及改善說明 2. 專案命名與草圖發想。 3. 大量的包裝結構草圖 4. 專案中各項設計品的鋪陳規劃 5. 整體風格的示意 6. 小組能力的分析與分工	1. 前次審查意見及改善說明 2. 專案命名定案與主視覺設計 3. 包裝結構草圖 4. 包裝視覺設計草圖 5. 包裝白模 6. 專案整體設計邏輯與創意的改善	1. 前次審查意見及改善說明 2. 包裝材料印刷評估試驗 3. 包裝結構定案 4. 包裝視覺定案 5. 整體形象整合 6. 各種相關設計品的设计規劃	1. 所有設計品完成 2. 1:1 成品完成 3. 主題網站架構雛形 4. 主題海報與周邊宣傳品設計 5. 展示陳列設計	1. 完整企畫書呈現 2. 精緻包裝成品實體展示。 3. 精緻周邊宣傳品與網站展示。 4. 整體專案形象展示。 5. 新一代參賽初審書面資料完成	1. 展示表現的專業品質 2. 現場解說的品質 3. 參加國際競賽的規劃準備
		評分 項目	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 簡報品質 3. 現場發表與問答反應 4. 團隊成員出席及參與表現 5. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 設計企劃的完成度 3. 簡報品質 4. 現場發表問答反應 5. 團隊成員出席及參與表現 6. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 設計執行的完成度 3. 包裝結構的適切性或可行性 4. 簡報品質 5. 現場發表問答反應 6. 團隊成員出席及參與表現 7. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 設計執行的完成度 3. 專案命名定案標誌或主視覺的創意與品質 4. 包裝結構的創意或特色 5. 簡報品質 6. 現場發表問答反應 7. 團隊成員出席及參與表現 8. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 設計執行的完成度 3. 視覺系統的嚴謹度與活潑性 4. 包裝結構與視覺創意的整合度 5. 專案整體呈現的視覺強度 6. 簡報品質 7. 現場發表問答反應 8. 團隊成員出席及參與表現 9. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 製作執行的完成度 3. 整體設計製作的專業度及精緻度 4. 包裝設計的精緻度與展示的規模 5. 主題宣傳海報的品質 6. 團隊成員出席及參與表現 7. 現場解說、問答反應與儀表態度	1. 整體設計製作的專業度及精緻度 2. 包裝設計的專業嚴謹度與創意性 3. 整體展示的效果 4. 主題網站的視覺效果 5. 團隊成員出席及參與表現 6. 現場解說與儀表態度	1. 整體設計製作的專業度及精緻度 2. 整體展示的效果 3. 團隊成員出席及參與表現 4. 現場解說與儀表態度

實施年級		大三下			大四上			大四下	
一、執行階段		一 (提擬議題方向)		二 (執行策略企劃)	三 (設計製作)			四、執行階段	
二、審查次數		1	2	3	4	5	6	7	8
三、審查時間		平面群：第 6 週 數位群：第 8 週	平面群：第 12 週 數位群：第 13 週	平面群：第 18 週 數位群：第 18 週	大約第 4 週	大約第 10 週	大約第 18 週	校內展(3月底)	校外展(5月)
四、書籍設計類	審查進度	1. 擬定製作主題 2. 資料收集整理分析 3. 產生設計構想 4. 提出設計議題目的	1. 發展創意構想 2. 設計命題與執行策略企劃 3. 背景資料與相關作品的比較分析 4. 取材、資源與進度分工規劃 5. 企劃書撰寫	1. 構想與技法的相關資料收集 2. 問題分析與擬定解決方案 3. 創意表現與造型風格之技法實驗 4. 設計方法流程整理 5. 書籍內容架構與分鏡腳本	1. 創意概念與草圖發想 2. 風格表現手法 3. 書籍內容的調性發展 4. 圖文版面規劃	1. 創意表現與完稿製作 2. 整體風格強度與精緻度 3. 主題傳達與敘事明確 4. 書籍形式與版型的美感 5. 封面標題與形象構想	1. 創意表現與完稿製作 2. 主要書籍之圖文頁面完成 3. 書籍形式與版型的美感 4. 書籍形式與版型的美感	1. 所有作品精緻後製完成 2. 形象與周邊系列設計 3. 展示設計定稿 4. 新一代參賽初審書面資料完成	1. 整體設計的品質 2. 展示表現的專業品質 3. 現場解說的品質 4. 參加國際競賽的規劃準備
	評分項目	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 簡報品質 3. 現場發表與問答反應 4. 團隊的表現(組員出席) 5. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 完成製作的進度 3. 簡報品質 4. 現場發表與問答反應 5. 團隊的表現(組員出席) 6. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 完成製作進度 3. 作品內容架構規劃與組織的完整度 4. 草圖與造型的表現 5. 簡報品質 6. 現場發表問答反應 7. 團隊的表現(組員出席) 8. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 完成製作進度 3. 技法的發展 4. 專案整體設計邏輯與創意的改善 5. 簡報品質 6. 現場發表問答反應 7. 團隊的表現(組員出席) 8. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 完成製作進度 3. 整體視覺風格的生動與強度 4. 視覺美感與製作的精緻度 5. 簡報品質 6. 現場發表問答反應 7. 團隊的表現(組員出席) 8. 服裝儀容	1. 完成製作進度 2. 整體視覺設計、風格與展示品質 3. 提案報告書內容的完整度 4. 主題網站架構雛形 5. 團隊的表現(組員出席) 6. 現場解說、問答反應與儀表態度	1. 專案整體設計作品後製的專業品質 2. 主題形象與周邊系列設計規劃 3. 整體展示的效果 4. 主題宣傳海報 5. 主題網站 6. 團隊的表現(組員出席) 7. 現場解說與儀表態度	1. 整體設計的品質 2. 展示表現的專業品質 3. 現場解說的品質 4. 參加國際競賽的規劃準備
創意商品類	審查進度	1. 專案設計的主題概念與目的(至少提出 5 個主題) 2. 專案問題分析與目標 3. 趨勢與相關案例分析 4. 小組能力的分析與分工	1. 業主或專案市場的研究 2. 競爭者分析 3. 使用者需求分析 4. 創意命名發展 5. 擬定設計項目與初步的創意構想 6. 專案設計預期貢獻、障礙或困難 7. 小組能力的分析與分工	1. 使用者設定(角色/人物誌) 2. 業主設定(商業模式) 3. 商品概念結構化(價值劇本/活動劇本/互動劇本) 4. 創意命名定案 5. 專案設計預期貢獻、障礙或困難 6. 小組能力的分析與分工	1. 商品草模試作(圖表/平面草圖/立體模型/介面模擬)與評估 2. 業主商業模式評估 3. 視覺表現與造型風格之技法實驗 4. 專案整體設計邏輯與創意的改善	1. 商品調整與精模製作 2. 商業模式調整與定案 3. 標誌與主視覺草案 4. 各種相關設計品的设计規劃	1. 商品定案 2. 商品規格與使用說明訂定 3. 標誌與主視覺定案 4. 主題文宣海報 5. 主題網站架構雛形 6. 展示陳列設計	1. 所有作品精緻後製完成 2. 主題文宣海報或裝置 3. 主題網站 4. 周邊產品 5. 展示陳列設計	1. 所有作品精緻後製完成 2. 主題文宣海報或裝置 3. 主題網站 4. 周邊產品 5. 展示陳列設計
	評分項目	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 簡報品質 3. 現場發表與問答反應 4. 團隊成員出席及參與表現 5. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 各項分析的深入度 3. 簡報品質 4. 現場發表問答反應 5. 團隊成員出席及參與表現 6. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 商品設計執行的完成度 3. 命名的創意性和可行性 4. 簡報品質 5. 現場發表問答反應 6. 團隊成員出席及參與表現 7. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 商品設計執行的完成度 3. 設計作品的創意、品質及特色 4. 視覺試作的創意及特色 5. 簡報品質 6. 現場發表問答反應 7. 團隊成員出席及參與表現 8. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 商品設計執行的完成度 3. 商品與視覺風格的整合度 4. 整體作品呈現的視覺強度 5. 簡報品質 6. 現場發表問答反應 7. 團隊成員出席及參與表現 8. 服裝儀容	1. 提案企畫書內容的完整度 2. 商品製作執行的完成度 3. 整體設計製作的專業度及精緻度 4. 主題宣傳海報的品質 5. 主題網站的視覺品質 6. 團隊成員出席及參與表現 7. 現場解說、問答反應與儀表態度	1. 整體設計製作的專業度及精緻度 2. 整體展示的效果 3. 主題宣傳海報或裝置的品質 4. 主題網站的視覺效果 5. 團隊成員出席及參與表現 6. 現場解說與儀表態度	1. 整體設計製作的專業度及精緻度 2. 整體展示的效果 3. 主題宣傳海報或裝置的品質 4. 主題網站的視覺效果 5. 團隊成員出席及參與表現 6. 現場解說與儀表態度

實施年級	大三下			大四上			大四下			
一、執行階段	一(提擬議題方向)		二(執行策略企劃)	三(設計製作)			四、執行階段			
二、審查次數	1	2	3	4	5	6	7	8		
三、審查時間	平面群：第6週 數位群：第8週	平面群：第12週 數位群：第13週	平面群：第18週 數位群：第18週	大約第4週	大約第10週	大約第18週	校內展(3月底)	校外展(5月)		
、 審 查 進 度 及 評 分 項 目	基礎 (主 題) 研 究 或 實 驗 類	審查 進度	1.組員興趣、能力與社會資源全面盤點，找出大家的交集區和非交集區，並形塑分工合作的圖像， 2.以上述盤點結果，繪出專題製作範圍與方向圖表， 3.進行相關資料收集與分類整理， 4.進入基礎領域的研究議題探索與釐清，撰寫計畫書草案。 (參考紅點概念組比賽得獎作品之創意起源點與的核心價值，注意其中變與不變的是什麼?)	1以準備階段為基礎，選定一個小焦點做嘗試性的實驗與研究 2探索其設計應用價值(包括普世與獨特價值) 3基礎構想調修與轉向之必要性與可能性， 4基礎設計演習，不斷檢驗與釐清 5團隊分工合作紀律、效能、 6對成果自我評估與檢討， 7展望與重新形塑或修訂計畫書。	1以第二階段成果，回顧第一次提案內容，檢核需要修正增減之處。 2.再次釐清設計價值的意義域方向(包括普世與獨特價值) 3.擴大或深化設計嘗試。 4.基礎構想再次調修， 5.基礎設計再演習 6.對成果自我評估與檢討 7.展望與重新形塑修訂計畫書。	(以下兩學期將依照各組狀況，由師生合作修訂成具體、更細膩的進度規劃。以下僅為初步參考) 1.針對前階段的努力成果，找尋不同觀點與方向的開展。 2.對於可能的不足加以補強。 3.進行應用示範的製作實驗與驗證 4.預估未來的發展與團隊工作方式。	1.研究或實驗主體之應用示範完成 2.進行國際競賽資料整理的規劃與準備 3.團隊合作效率再次檢核	1.研究成果的創意細節與表現形式之修飾 2.完整的陳列及說明 3.周邊商品之設計製作	1.所有作品精緻後製完成 2.展示設計定稿 3.新一代參賽初審書面資料完成 4.主題宣傳海報及網站	1.整體設計的專業品質 2.展示表現的專業品質 3.現場解說的专业品質 4.參加國際競賽的規劃準備
		評分 項目	1.該次進度實質成果50% 2.團隊分工合作的努力度20% 3.視覺溝通的設計效果10% 4.語言、文字表達的清晰度10% 5.發表時的親切度與幽默度10% (以上評分標準，依照每階段狀況可進行微調)	1.該次進度實質成果50% 2.團隊分工合作的努力度20% 3.視覺溝通的設計效果10% 4.語言、文字表達的清晰度10% 5.發表時的親切度與幽默度10% (以上評分標準，依照每階段狀況可進行微調)	1.該次進度實質成果50% 2.團隊分工合作的努力度20% 3.視覺溝通的設計效果10% 4.語言、文字表達的清晰度10% 5.發表時的親切度與幽默度10% (以上評分標準，依照每階段狀況可進行微調)	1.提案企畫書內容的完整度 2.完成製作進度 3.創意構想與實際表現的成效 4.主題內容的呈現邏輯與風格 5.簡報品質 6.現場發表問答反應 7.團隊的表現(組員出席) 8.服裝儀容	1.提案企畫書內容的完整度 2.完成製作進度 3.創意構想與實際表現的成效 4.專案整體作品視覺風格、美感及製作的精緻度 5.簡報品質 6.現場發表問答反應 7.團隊的表現(組員出席) 8.服裝儀容	1.完成製作進度 2.整體視覺設計、風格與展示品質及視覺美感與製作的精緻度 3.主題形象與周邊系列的设计規劃 4.提案報告書內容的完整度 5.主題宣傳海報 6.主題網站架構雛形 7.團隊的表現(組員出席) 8.現場解說、問答反應與儀表態度	1.主題系列性設計發展的成果 2.作品後製的品質 3.整體展示的效果 4.主題宣傳海報 5.主題網站 6.團隊的表現(組員出席) 7.現場解說與儀表態度	1.主題系列性設計發展成果的完整度 2.作品後製的品質 3.整體展示的专业品質 4.主題宣傳海報品質 5.主題網站 6.團隊的表現(組員出席) 7.現場解說與儀表態度
		主題 行銷 設計 類	審查 進度	1.專案設計的主題概念與目的(至少提出5個主題，目的包括業主目的及專案目的) 2.專案設計問題分析(客戶行銷稽核與視覺稽核) 3.相關案例收集與初步分析 4.小組能力的分析與分工	1.業主及專案市場的研究 2.競爭者分析 3.行銷相關分析 4.專案命名與文案發展 5.擬定行銷策略及設計策略(設計項目與初步的創意構想) 6.專案設計預期貢獻、障礙或困難 7.小組能力的分析與分工	1.專案命名與文案定案 2.大量的標誌、主視覺草圖 3.行銷媒介各設計項目的精確規劃 4.專案設計預期貢獻、障礙或困難 5.小組能力的分析與分工	1.標誌或主視覺設計稿 2.行銷媒介各設計項目的視覺草案 3.專案整體設計邏輯與創意的改善	1.標誌及主視覺設計定案 2.行銷媒介各設計項目的視覺定案 3.各種相關設計品的設計規劃	1.所有設計品完成 2.主題文宣海報 3.主題網站架構雛形 4.展示陳列設計	1.所有作品精緻後製完成 2.主題文宣海報或裝置 3.主題網站 4.周邊產品 5.展示陳列設計定稿

實施年級		大三下			大四上			大四下	
一、執行階段		一(提擬議題方向)		二(執行策略企劃)	三(設計製作)			四、執行階段	
二、審查次數		1	2	3	4	5	6	7	8
三、審查時間		平面群：第6週 數位群：第8週	平面群：第12週 數位群：第13週	平面群：第18週 數位群：第18週	大約第4週	大約第10週	大約第18週	校內展(3月底)	校外展(5月)
四、 主題 審查 進度 及評 分項 目	主 題 行 銷 設 計 類	1.提案企畫書內容的完整度 2.簡報品質 3.現場發表與問答反應 4.團隊成員出席及參與表現 5.服裝儀容	1.提案企畫書內容的完整度 2.行銷與設計企劃的完成度 3.簡報品質 4.現場發表問答反應 5.團隊成員出席及參與表現 6.服裝儀容	1.提案企畫書內容的完整度 2.設計執行的完成度 3.標誌、主視覺的適切性或行銷媒介設計項目的可行性 4.簡報品質 5.現場發表問答反應 6.團隊成員出席及參與表現 7.服裝儀容	1.提案企畫書內容的完整度 2.設計執行的完成度 3.設計作品的創意、品質及特色 4.行銷媒介設計的創意或視覺特色 5.簡報品質 6.現場發表問答反應 7.團隊成員出席及參與表現 8.服裝儀容	1.提案企畫書內容的完整度 2.設計執行的完成度 3.行銷策略與視覺風格的整合度 4.整體作品呈現的視覺強度 5.簡報品質 6.現場發表問答反應 7.團隊成員出席及參與表現 8.服裝儀容	1.提案企畫書內容的完整度 2.製作執行的完成度 3.整體設計製作的專業度及精緻度 4.主題宣傳海報的品質 5.主題網站的視覺品質 6.團隊成員出席及參與表現 7.現場解說、問答反應與儀表態度	1.整體設計製作的專業度及精緻度 2.主題行銷設計的專業嚴謹度與創意性 3.整體展示的效果 4.主題宣傳海報或裝置的品質 5.主題網站的視覺效果 6.團隊成員出席及參與表現 7.現場解說與儀表態度	1.整體設計製作的專業度及精緻度 2.主題行銷設計的專業嚴謹度與創意性 3.整體展示的效果 4.主題宣傳海報或裝置的品質 5.主題網站的視覺效果 6.團隊成員出席及參與表現 7.現場解說與儀表態度
	跨 模 組	*學生依各階段審查進度(量)與評分項目(質)進行彙整報告。	*學生依下列ABC三項進行整合撰寫(如AB AC ABC)。並由指導老師點題內容章節彙整，以達企劃完整度。 A(平面) 1.專案設計的主題概念 2.專案設計問題分析 3.預計執行內容評估與規劃 4.相關案例收集與初步分析 5.小組能力的分析與分工	*學生依下列ABC三項進行整合撰寫(如AB AC ABC)。並由指導老師點題內容章節彙整，以達企劃完整度。 A(平面) 1.前次審查意見及改善說明 2.專案設計市場的研究 3.競爭者分析 4.行銷相關分析與品牌定位 5.創意命名 6.擬定設計項目與初步的創意構想 7.專案設計預期貢獻、障礙或困難 8.小組能力的分析與分工	*學生依下列ABC三項進行整合撰寫(如AB AC ABC)。並由指導老師點題內容章節彙整，以達企劃完整度。 A(平面) 1.前次審查意見及改善說明 2.專案命名定案 3.大量的標誌、主視覺草圖 4.各設計項品與展覽活動行銷宣傳的精確規劃 5.畢業展示預算評估 6.專案設計預期貢獻、障礙或困難 7.小組能力的分析與分工	*學生依下列ABC三項進行整合撰寫(如AB AC ABC)。並由指導老師點題內容章節彙整，以達企劃完整度。 A(平面) 1.前次審查意見及改善說明 2.標誌或主視覺設計稿 3.多種視覺系統的設計草案與視覺表現 4.專案整體設計邏輯、風格示意與創意的改善	*學生依下列ABC三項進行整合撰寫(如AB AC ABC)。並由指導老師點題內容章節彙整，以達企劃完整度。 A(平面) 1.標誌與主視覺的應用 2.視覺設計系統 3.主題文宣海報 4.主題網站架構雛形 5.展示陳列設計	*學生依下列ABC三項進行整合撰寫(如AB AC ABC)。並由指導老師點題內容章節彙整，以達企劃完整度。 A(平面) 1.依規範執行完成所有的形象設計品 2.主題文宣海報或裝置 3.主題網站 4.周邊產品 5.展示陳列設計 6.參加國際競賽規劃	*學生依下列ABC三項進行整合撰寫(如AB AC ABC)。並由指導老師點題內容章節彙整，以達企劃完整度。 A(平面) 1.依規範執行完成所有的形象設計品 2.主題文宣海報或裝置 3.主題網站 4.周邊產品 5.展示陳列設計
		前製階段		前製與製作階段	製作階段			後製階段	
		B(3D、2D、停格動畫) 1.主題發展與設計 2.資料蒐集與分析 3.故事概念與發想 4.困難評估與解決 5.成員分工與進度	B(3D、2D、停格動畫) 1.主題發展與設計 2.資料蒐集與分析 3.角色與美術設計 4.分鏡表 5.困難評估與解決 6.分工與進度規劃	B(3D、2D、停格動畫) 1.主題發展與設計 2.資料蒐集與分析 3.角色發展與設計 4.美術與場景設計 5.動態分鏡 6.3D動畫-3D角色建模 7.2D動畫-角色設定與動作測試 8.停格動畫-角色設定與動作測試	B(3D、2D、停格動畫) 1.主題發展與設計 2.動態分鏡修正 3.3D動畫-3D角色場景道具建模、骨架綁定與測試 4.2D動畫-場景繪製與美術風格設定 5.停格動畫-場景道具製作與美術風格設定	B(3D、2D、停格動畫) 1.3D動畫-骨架綁定、動畫製作、材質燈光著色 2.2D動畫-完成動畫線稿 3.停格動畫-場景道具製作與美術風格設定	B(3D、2D、停格動畫) 1.3D動畫-動畫製作、材質燈光著色、影音合成輸出完成初剪A Copy 2.手繪動畫-完成上色與合圖A Copy 3.停格動畫-完成後製合成A Copy	B(3D、2D、停格動畫) 1.音樂設計 2.影音合成精細算圖輸出，3D動畫、2D動畫、停格動畫B Copy 3.VR360展場動畫 4.展示與周邊商品設計 5.網站與海報設計 6.競賽書面資料	B(3D、2D、停格動畫) 1.影音合成精細算圖輸出，3D動畫、2D動畫、停格動畫B Copy 2.VR360展場動畫 3.展示設計與周邊商品設計 4.報及網站設計以及FB, YouTube宣傳 5.競賽書面資料 6.成果報告書
		C(互動媒體) 1.設計動機與目的 2.類型分析與研究 3.案例蒐集與分析 4.媒體內容構想雛形	C(互動媒體) 1.專題企劃書(初稿) 2.媒體內容架構提案 3.視覺風格研究與提案 4.類型研究與測試	C(互動媒體) 1.專題企劃書(終)	C(互動媒體) 1.視覺風格設計進度 2.互動模式技術研究 3.互動媒體設計進度 4.音樂與音效設計 5.展示設計提案	C(互動媒體) 1.專題展示與進度 2.主題文宣海報	C(互動媒體) 1.專題成果展示		

	5.能力評估及學習計畫 6.競賽調研及參賽規劃	5.困難點分析及解決方案	1 專題企劃書 (修正) 2 媒體內容架構 3 主角視覺風格設計 4 場景視覺風格設計 5 互動模式測試與實驗	2 媒體內容架構 (終) 3 視覺風格設計進度 4 互動模式技術研究 5 互動媒體設計展現		3.主題網站架構雛形 4.週邊商品設計	2.專題結案報告書 3.廣告與行銷規劃 4.主題文宣海報 5.主題網站完成	7.現場解說 C (互動媒體) 1.畢業專題創作成果 2.展示設計與周邊商品設計
評分項目	<p>*評委依下列 ABC 三項進行整合評量。並於審查前進行該次評量共識。</p> <p>A (平面) 1.提案企畫書內容的完整度 2.簡報品質 3.現場發表與問答反應 4.團隊成員出席及參與表現 5.服裝儀容</p> <p>B (2D、3D) 1.主題創新與可行：主題之概念、創新、可行性及其動機目的。 2.資料分析與研究：相關主題資料蒐集與比較。 3.故事創意與劇本：故事大綱、編寫與插圖及溝通能力。 4.困難評估與解決：技術、資源、時效、預算之可行。 5.成員分工與進度：組員個別專長與分工說明。 6.提案溝通與表現：簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。</p> <p>C (互動) 1.創新性與可行性：媒體類型與內容陳述的創新程度、可執行性評估。 2.類型分析與研究：媒體技術研究、應用領域及未來發展。 3.案例蒐集與分析：</p>	<p>*評委依下列 ABC 三項進行整合評量。並於審查前進行該次評量共識。</p> <p>A (平面) 1.提案企畫書內容的完整度 2.設計企劃的完成度 3.簡報品質 4.現場發表問答反應 5.團隊成員出席及參與表現 6.服裝儀容</p> <p>B (2D、3D) 1.上次評審建議之回覆與陳述。 2.主題創新與可行：主題之概念、創新、可行性及其動機目的。 3.資料分析與研究：相關主題資料蒐集與比較。 4.角色與美術設計：角色造型定裝與美術風格設計。 5.分鏡腳本：分鏡故事溝通能力。 6.困難評估與解決：技術、資源、時效、預算之可行。 7.提案溝通與表現：簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。</p> <p>C (互動) 1.專題企劃書：上次評審建議之回覆、企劃書結構的完整性、資料蒐集與分析、創作內容架構與陳述。 2.媒體內容架構：</p>	<p>*評委依下列 ABC 三項進行整合評量。並於審查前進行該次評量共識。</p> <p>A (平面) 1.提案企畫書內容的完整度 2.設計執行的完成度 3.標誌、主視覺的適切性或可行性 4.簡報品質 5.現場發表問答反應 6.團隊成員出席及參與表現 7.服裝儀容</p> <p>B (2D、3D) 1.上次評審建議之回覆與陳述。 2.主題創新與可行：主題之概念、創新、可行性及其動機目的。 3.資料分析與研究：相關主題資料蒐集與比較。 4.角色與美術設計：角色造型定裝與美術風格設計。 5.動態分鏡：影音呈現與溝通能力。 6.3D 角色與或場景建模。 7.手繪動畫-角色設定與動作測試 8. 停格動畫-角色設定與動作測試 9.提案溝通與表現：簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容</p> <p>C (互動) 1.專題企劃書：</p>	<p>*評委依下列 ABC 三項進行整合評量。並於審查前進行該次評量共識。</p> <p>A (平面) 1.提案企畫書內容的完整度 2.設計執行的完成度 3.設計作品的創意、品質及特色 4.主視覺設計的創意或特色 5.簡報品質 6.現場發表問答反應 7.團隊成員出席及參與表現 8.服裝儀容</p> <p>B (2D、3D) 1.上次評審建議之回覆與陳述。 2.主題創新與可行：主題之概念、創新、可行性及其表現。 3.故事溝通能力：故事能溝通，並與觀眾連結。 4.動態分鏡：含圖與聲音之動態分鏡溝通能力。 5.建模與骨架綁定：角色、場景、道具建模。 6.手繪動畫-場景繪製與美術風格設定 7. 停格動畫-場景道具製作與美術風格設定 8.提案溝通與表現：簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。</p> <p>C (互動) 1.專題企劃書：</p>	<p>*評委依下列 ABC 三項進行整合評量。並於審查前進行該次評量共識。</p> <p>A (平面) 1.提案企畫書內容的完整度 2.設計執行的完成度 3.基本識別規範的專業度 4.整體作品呈現的視覺強度 5.簡報品質 6.現場發表問答反應 7.團隊成員出席及參與表現 8.服裝儀容</p> <p>B (2D、3D) 1.骨架綁定：骨架綁定調整、骨架綁定動作測試。 2.動畫製作：動畫分段與微調。 3.材質著色：材質紋理、燈光與著色。 4.手繪動畫-完成動畫線稿與 5.停格動畫-場景道具製作與美術風格設定 6.簡報內容與設計、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。</p> <p>C (互動) 1.視覺風格設計進度：如「第二次」評分細則、進度（整體視覺設計需達 90%以上）。 2.互動模式進度：需達 90%以上的可執行性測試、互動媒體的技術性與創新性。 3.互動媒體整合：</p>	<p>*評委依下列 ABC 三項進行整合評量。並於審查前進行該次評量共識。</p> <p>A (平面) 1.提案企畫書內容的完整度 2.製作執行的完成度 3.整體設計製作的專業度及精緻度 4.主題宣傳海報的品質 5.主題網站的視覺品質 6.團隊成員出席及參與表現 7.現場解說、問答反應與儀表態度</p> <p>B (2D、3D) 1.動畫製作：動畫分段與微調完成 2.材質著色：材質紋理、燈光與著色。 3.影音合成輸出：音效處理製作與影音合成圖輸出。 4.3D 動畫-完成初剪 A Copy 5.手繪動畫-完成上色與合圖 A Copy 6. 停格動畫-完成後製合成 A Copy 7.現場解說：現場解說與回應。</p> <p>C (互動) 1.專題內容與進度：專題創作的完整性、內容的創新性、內容的陳述性、觀點的影響性等。 2.專題的視覺性表現： 3.宣傳海報、網站設計及</p>	<p>*評委依下列 ABC 三項進行整合評量。並於審查前進行該次評量共識。</p> <p>A (平面) 1.整體設計製作的專業度及精緻度 2.視覺系統的專業嚴謹度與創意性 3.整體展示的效果 4.主題宣傳海報或裝置的品質 5.主題網站的視覺效果 6.團隊成員出席及參與表現 7.現場解說與儀表態度</p> <p>B (2D、3D) 1.音樂設計：音樂、音效製作完成。 2.影音合成輸出：精細 Full HD 影音輸出 B Copy 完成品。 3. VR360 展場環景導覽動畫 4.展示與周邊商品設計，如公仔等 5.海報及網站設計以及 FB, YouTube 宣傳。 6.競賽書面資料，含國際競賽與新一代參賽等初審書面資料。 7.現場解說：現場解說與回應。</p> <p>C (互動) 1.專題內容成果展示：同左 1。 2.專題視覺設計與互動表現：同左 2 與左 3。 3.宣傳海報、網站設計及周邊商品設計：</p>	<p>*評委依下列 ABC 三項進行整合評量。並於審查前進行該次評量共識。</p> <p>A (平面) 1.整體設計製作的專業度及精緻度 2.視覺系統的專業嚴謹度與創意性 3.整體展示的效果 4.主題宣傳海報或裝置的品質 5.主題網站的視覺效果 6.團隊成員出席及參與表現 7.現場解說與儀表態度</p> <p>B (2D、3D) 1.精細 Full HD 影音輸出，3D 動畫、2D 動畫、停格動畫 B Copy 完成 2. VR360 展場環景導覽動畫 3.展示設計與周邊商品設計如公仔等 4.報及網站設計以及 FB, YouTube 宣傳 5.競賽書面資料國際競賽與新一代參賽等初審書面資料。 6.成果報告書企劃書、作品截圖說明、展示現場照片、作品完成檔等。 7.現場解說：現場解說與回應。</p> <p>C (互動) 1.畢業專題創作成果專題的創新性、完整性、視覺設計、互動設計。</p>

		<p>案例蒐集與專題的關連度、案例分析的多角度與完整性、技術層面的案例分析、內容層面的案例分析。</p> <p>4.媒體內容情感表達：內容離形與創作動機與目的之關連性、創作觀點陳述的明確性、情感的表達性、內容與媒體類型的連結性。</p> <p>5.提案整體表現：簡報內容與設計、提案企劃綱要、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。</p>	<p>內容的完整性與創新性、觀點陳述的明確性、高情感表達、媒體類型與內容的關聯度、可執行性。</p> <p>3.視覺風格設定與研究：視覺風格設計的分析與研究、創新性、細膩性、美感表達、風格與議題的連結性。</p> <p>4.類型研究與測試：媒體技術研究、創作類型之媒體測試、困難點分析與解決方案。</p> <p>5.提案整體表現：簡報內容與設計、提案企劃綱要、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。</p>	<p>上次評審建議之回覆、企劃書結構的完整性、資料蒐集與分析、創作內容架構與陳述、視覺風格研究與設計、互動模式研究與測試。</p> <p>2.媒體內容架構：內容的完整性與創新性、觀點陳述的明確性、高情感表達、媒體類型與內容的關聯度、可執行性。</p> <p>3.視覺風格設計：同左、進度（主角加場景必需達到 20%以上）。</p> <p>4.互動模式測試與實驗：專題視覺設計應用於互動表現（二種以上互動測試）、模式的創新性、模式的技術性、可執行性評估。</p> <p>5.提案整體表現：簡報內容與設計、提案企劃綱要、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。</p>	<p>同左、企劃書撰寫的完整性。</p> <p>2.媒體內容架構：如「第二次」評分細則、創作專題整體展現、動畫的節奏與張力。</p> <p>3.視覺風格設計及進度：如「第二次」評分細則、進度（整體視覺設計需達 60%以上）。</p> <p>4.互動模式技術研究：互動媒體的技術性與創新性、專題創作需應用的互動技術研究與測試、需達 70%以上的可執行性測試。</p> <p>5.提案整體表現：簡報內容與設計、提案企劃綱要、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。</p>	<p>專題創作整體展現、動畫的節奏與張力。（需完成一個完整性之場景或章節內容以上進度）</p> <p>4.聲音及展示設計：音樂音效符合內容情感、展示規劃的創新性。</p> <p>5.提案整體表現：簡報內容與設計、提案企劃綱要、發表與答覆、團隊表現、服裝儀容。</p>	<p>視覺風格設計、美感與細膩性、創新性設計美學。</p> <p>3.專題的互動性表現：互動媒體技術應用、互動過程的流暢性、使用者體驗。</p> <p>4.宣傳海報、網站設計及週邊商品設計：</p> <p>5.現場解說與回應：現場解說與回應、團隊精神表現。</p>	<p>4.廣告與行銷規劃、競賽書面資料。</p> <p>5.專題成果報告書</p> <p>6.現場解說與回應：現場解說與問題回應、團隊精神表現。</p>	<p>2.展示設計與周邊商品設計</p> <p>3.專題成果報告書</p> <p>4.現場解說與回覆：同左。</p>
實施年級	大三下			大四上			大四下		
五、提案方式	1.提案企劃書 2.簡報	1.提案企劃書 2.簡報	1.提案企劃書 2.簡報	1.提案企劃書 2.簡報	1.提案企劃書 2.簡報	1.提案企劃書 2.簡報	1.提案企劃書 2.現場說明	1.提案成果報告書 2.整體展示 3.現場說明	1.提案成果報告書 2.整體展示 3.現場說明
六、審查人員	分群各評 (平面群分 3 組各評)	分群各評 (平面群分 3 組各評)	分群各評 (平面群分 3 組各評)	分群各評 (平面群分 3 組各評)	分群各評 (平面群 3 組一起評) (跨模組 2 群都要提案)	分群各評 (平面群 3 組一起評) (跨模組 2 群都要提案)	全體教師不分群	全體教師不分群	全體教師不分群
七、每次審查成績評定		打成績 (佔學期成績 40%) (通過/不通過)	打成績 (佔學期成績 60%) (學期總成績不及格者檔修)	打成績 (佔學期成績 10%)	打成績 (佔學期成績 40%)	打成績 (佔學期成績 50%) (學期總成績不及格者重做一年)	打成績 (佔本項學期成績 20%)	打成績 (佔本項學期成績 30%)	
八、學期成績之評定	<p>(一)每次提案審查平均成績計算：該組指導老師之分數不列入該組的平均分數計算內。</p> <p>(二)每學期期末審查成績平均後，指導老師可再加減分數：-15~+5 / -15~+10(特殊狀況)</p> <p>(三)四下期末成績計算方式：四下的課程成績佔 70% [校內展 20%+校外展 30%+紅點海報 10%+金點海報 10%+作品集 30%及含指導老師的加減分數(+5/+10)~(-15)]，再加上證照與專業表現成果(不可 0 分)30%。</p> <p>(四)如有特殊狀況者，提系務會議通過後，另案處理，不受上述指導老師加減分之限制。</p>								

第二條 本課程授課指導方式採各類別個別實務指導為原則。

第三條 全數組員每週須與指導老師會面研討，並填寫指導紀錄表後繳至系辦建檔，每學期無故缺席達三次者即視為本課程不及格論。

第四條 本課程之組別與指導教師變更規定：

一、製作類別異動：填寫畢業專題異動申請單，經主指導老師親自簽名通過及提案內容進度須達到該次審查的進度及標準。四年級上學期開學 1 週後，即不得再變動。

二、組員異動：填寫畢業專題異動申請單，經新舊主指導老師親自簽名通過後始可變更。四年級上學期開學 1 週後，即不得再變動。

三、除非製作類別異動申請通過，由系上重新配置主指導老師，否則主指導老師不得異動。

四、若有個案特殊情形，由主指導老師提送系務會議審議。

第五條 全體必須於台中地區校外公開展出，其展出地點必須配合畢籌會規劃，並提系務會議審核通過後實施(每年 12 月底前提出)，否則視同未完成本課程。

第六條 校內外展未通過者必須重修，通過者皆須以播放形式參加台北世貿新一代設計展，呈現風格配合畢籌會統一規劃，未參加者視同未通過本課程。

第七條 「新一代設計展競賽」初選入圍者，以及由「校內展」成績排序推薦之組別，須代表該屆以實體作品於新一代設計展現場展出。

第八條 **視傳專題研究類不受第六~八條之限制，其另規劃校外投稿或參加國際競賽。**

第九條 預備直升本系碩士班者，必須於大四畢業前報名申請本系碩士班招生。如未完成報名申請，視同未通過本課程。

第十條 申請大專生科技部專案者，成果報告書須投稿國內外研討會，未投稿者，本課程視同未通過。

第十一條 本辦法如有未盡事宜，提系務會議討論審議，通過後實施。