**附件2**

中国传媒大学本科毕业创作选题审批答辩

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 专业年级 | | 2019级 | | 学生姓名 | | 张素哲、赵如璋、朱斌涵、张妤萌、罗瑾怡 | |
| 作品名 | | 数字媒体交互作品《辉电迷境》 | | | | | |
| 选题方向 | | □ 1商业游戏 √ 2游戏创作 □ 3电子竞技 □ 4不插电游戏□ 5 其他 | | | | | |
| 开  题  答  辩  情  况 | 类型  权重  百分制 | 完整度 | 创新性 | 技术性 | 研究性 | | 视觉  表现 |
| □ 1 | 50% | 20% | 10% | - | | 20% |
| □ 2 | 20% | 50% | - | 10% | | 20% |
| □ 3 | - | 20% | 50% | 20% | | 10% |
| □ 4 | 10% | 20% | - | 50% | | 20% |
| 分数 |  |  |  |  | |  |
| 答辩结果 | □ 开题不予通过，无资格进入中期检查。 | | | | | |
| 补答辩分数： （最高75分）导师签字 ： | | | | | |
| □ 开题予以通过，成绩(占总成绩10%): | | | | | |
| 答辩老师签字：  年 月 日 | | | | | | | |

毕设成绩构成：开题成绩10%，中期10%，最终答辩60%，导师指导成绩20%

创作报告成绩由导师给出，原则上不允许超过毕业设计的成绩。