

数字媒体技术专业

毕业设计答辩考核参考标准

参照省教育厅和学校要求，需要对毕业设计工作从原创性、实用性、工作量和难度四个方面进行综合考核。其中，毕业设计现场答辩是考核的重要手段之一。

毕业设计答辩主要包括现场问答和现场作品修改或展示两个部分。

1. 现场问答

由答辩组老师（学生指导老师需回避）向学生提出 3-4 个与毕业设计相关的专业问题，并记录学生回答情况。

2. 现场作品修改或展示

现场作品修改要求学生在规定时间内，在指定的环境中，独立的完成答辩组老师（学生指导老师需回避）规定功能的修改，修改问题一般为 3-5 个，分为难、中、易，主要考查学生作品真实性和实际动手能力。

2.1 功能性桌面网站类

增加一个新的 Web 页面，在其中增加 2-3 个与课题相关的功能点。考查点：数据库操作、SQL 语句、Web 控件使用、基本的编码等。

2.2 交互式桌面网站类

基本要求同功能性网站类，需要一定量的 JS 交互控制代码（最好基于客户端框架如 jQuery），服务端代码技术要求可适当降低。同时增加一个考查点：Web 页面的交互设计，HTML5, CSS3, JavaScript 基础知识点等。

2.3 C/S 网络应用类

修改 2-3 个与课题相关的功能点或增加 1 个全新的功能。考查点：数据库操作，SQL 语句，桌面控件使用，基本的编码等。

2.4 桌面应用类（不含游戏类）

修改 3-4 个与课题相关的功能点或增加 1 个全新的功能。考查点：桌面控件高级使用，编码等。

2.5 软件测试类

现场随机抽取某一毕业生作品某一模块及论文，进行功能测

试，要求完成以下文档：1) 主要测试用例场景 2) 写出测试用例和测试设计（如边界值分析，路径分析）；3) 测试结果记录，描述（含缺陷分类，重要程度）；4) 测试评估（包括测试覆盖率等）。考查点：测试的基本理论，测试的完整性和规范性。

2.6 影视制作类

答辩前两个星期需要完成作品，并在优酷网站或教研室指定方式公示，并在片尾署名。答辩时，要简明汇报网站上上传后的效果（统计数据截图汇报）。

宣传片、专题片、剧情片长度在 6 分钟左右，教学片长度在 20 分钟左右，分镜头一般不少于 50 个，如影片内结合动画制作，成片长度要求可适当降低。要求作品艺术元素完整（有片头、片尾、字幕、配音、配乐等），作品必须是本人主创。正式答辩时需在项目源文件基础上完成答辩组提出的作品修改要求，考查点：设计方法的正确性和规范性，工具软件使用的熟练性。

2.7 平面设计类

来自于实际需求，且具有设计完整性（至少包括 8 个以上的设计效果或同一个项目方案三套以上），答辩时必须提供设计源文件，海报类作品须全部 1:1 打样作品；。包装类作品至少打样 3-5 个盒型；企业形象展示类作品需有企业 VI 手册（简易）与一些必要的 VI 应用部分的实际产品最好经过客户评估，并在论文中附上修改过程；现场修改 2-3 个问题。

2.8 产品交互和 UI 设计类

来自于实际产品、项目需求，或有详细、真实的用户调研数据(超过 200 份以上的有效问卷)，提供详细的需求分析书 SRS 或 PRD，提供较为完整的需求建模，包括 UML 用例图、UML 活动图和 UML 时序图，产品功能结构图等需求分析制品。提供完整的低保真和高保真模型设计，交互和 UI 设计的页面至少各 30 页。最好可以提供部分的交互效果的代码实现与交互评估。现场提问 6-8 个，如有代码实现部分，提问数可减少，并增加现场代码修改环节。

2.9 原生移动产品开发类

在已有完整的交互和 UI、接口设计的基础上进行程序原生开发，能够在真机上完成部署，并能够在真机上演示所有作品功能。现场修改的问题需要能够在模拟机上运行展示。考查点：Objective-C 或 Java 主要知识点，基本系统开发框架，自

适应布局技术，主要第三方框架的使用等。

2.10 H5 移动产品开发类

在已有完整的交互和 UI、接口设计的基础上进行手机 H5 或微信或小程序开发，能够桌面浏览器模拟演示作品主要功能。现场修改的问题需要能够在桌面浏览器上运行展示。考查点：HTML5,CSS3,JavaScript 基础知识，MV*框架，响应式布局，主要第三方组件或包的使用等。

2.11 游戏开发类

借助已有的游戏引擎进行开发的作品，游戏作品需完整，可操作性强，游戏框架和实现原理要熟悉，游戏脚本代码（含 C#或 JS 等）工作量饱满，原创代码至少 1000 行以上，游戏关卡至少 5 个以上。对于单机小游戏，需要游戏策划、美工、逻辑的整体完整性。原创类游戏必须要有原画。赛车，迷宫类等常见游戏必须禁止模拟开发。整个作品必须要有 1 处特色和特点（比如，游戏关卡设计新颖，或者尝试使用新技术或难技术）

2.12 技术文本类

具有实际需求，基于专业课程的有实际应用价值的策划类、设计类、工程类专题。作品需能够体现相关专业理论知识，对实际工作有具体指导意义。现场答辩问题 6-8 个，如有实际应用成果或效果展示，问题个数酌情减少。

2.13 摄影后期类作品

项目有实际需求，要求提供原始拍摄图片，并在答辩中能现场演示一两种后期技法，作品并且要经过设计和排版，制作成有特色的电子相册或者数码短片等形式的数字化作品。

2.14 动画（二维及三维）及特效类

答辩前两个星期需要完成作品，在优酷网站或教研室指定方式公示，并在片尾署名。时间一般要求 3 分钟左右，分镜头一般不少于 20 个，如动画中有角色、骨骼绑定动画等，成片长度要求可适当降低。作品情节、任务、语言等设计上引人入胜，角色形象鲜明，画面美观，衔接流畅，能反映出作者一定的审美能力，选用制作工具和制作技巧恰当。要求作品艺术元素完整（有片头、片尾、配乐等），作品必须是本人主创。正式答辩时需在项目源文件基础上完成答辩组提出的作品修改要求，考查点：设计方法的正确性和规范性，工具软件使用的熟练性

2.15 程序算法类

有实际问题域，算法具有原创性，与专业知识相关。需要基于原创算法实现示例程序的制作，算法测试评估等。鼓励在期刊发表论文。正式答辩时，以回答算法原理为主，并结合代码做适当修改。

2.16 业务服务类

有实际需求，至少提供 20 个以上的 Restful 接口服务或等量的后端业务逻辑，具有复杂业务模块 3 个以上，能够通过前端作品或模拟的方式进行完整的业务流演示，关系型数据库设计表 15 张以上或等量的 NoSQL 设计，提供核心模块的 UML 类图、时序图等设计文档。考查点：后端业务语言 (Node.js、Java、C#、PHP、Python、Go 等) 基础知识点、开发基本框架、核心业务逻辑算法或流程理解与改进等。

2.17 其他类别

作品涉及以上多个类别（如手机上的游戏开发），则综合以上标准。其他情况，参照 2.2 交互式网站类进行考核。

其他说明：

所有设计类作品及作品中设计部分，必须答辩前提供所有源文件和源项目等。

项目案例未通过者不能参加毕业设计开题

数字媒体技术教研室
2019-5-26