****

**软件与微电子学院学生工程实践评定表**

**（数字艺术与技术传播系）**

1. **基本信息**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学生姓名 |  | 学号 |  | 专业 |  |
| 导师 |  | | | 联系电话 |  |
| 电子邮件 |  | | | | |
| 实习单位 |  | | | 企业实习导师 |  |
| 实习项目 |  | | | | |

1. **工程实践成果**

数字艺术与传播系数字艺术方向的学生要求在综合实践和毕业实习的基础上，完成至少一项工程实践成果，提供相应材料（对应位置标记√）。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **成果名称** | |  | |
| 附  件 | 学生或组队独立完成的作品（短片，游戏，交互媒体项目，交互艺术装置等，）获得数字艺术与技术传播系推荐的高水平竞赛三等奖以上奖励。 | | 🞏 获奖证书 |
| 开发的游戏，软件能在stream，PSVR,Oculus Home,腾讯游戏等系里推荐的平台上线。 | | 🞏 上线证明 |
| 申请一项发明专利（受理或者授权），且第一专利权人单位为“北京大学软件与微电子学院”。 | | 🞏 专利授权书  🞏 专利申请书 |
| 发表一篇中文核心期刊、高水平国际会议或国际期刊学术论文。学生为第一作者，或学生为第二作者，导师为第一作者。 | | 🞏 录用通知  🞏 文章原件 |
| 学生的作品经系里组织的专家组评定达到毕业要求。 | |  |

1. **导师审核意见**

导师审核学生所提供的工程实践成果材料（包括附件），并给出评定意见。

|  |
| --- |
| 工程实践成果是否满足要求： 🞏 是 🞏 否  签 字 ：  年 月 日 |
|  |