

廣亞學校財團法人育達科技大學

多媒體與遊戲設計系畢業專題競賽組甄選培訓實施辦法

中華民國99年10月13日九十九學年第一學期第五次系務會議通過
中華民國100年9月28日一〇〇學年第一學期第六次系務會議修訂通過
中華民國102年8月28日一〇二學年第一學期第一次系務會議修訂通過
中華民國102年11月5日一〇二學年第一學期第二次系務會議修訂通過
中華民國104年9月3日一〇四學年第一學期第一次系務會議修訂通過

- 第一條 為鼓勵多媒體與遊戲設計系(以下簡稱本系)學生以參加國內外競賽為目標，期許能透過畢業專題競賽組(以下簡稱競賽組)之運作模式，有效運用本系設備資源，進而提升學生專題競賽作品水準，特訂定本辦法。
- 第二條 競賽組分組規定：依專題類型與組別可分為「數位遊戲組」、「行動裝置組」、「電腦動畫組」、「平面設計」、「影視」，以遊戲開發組同學為程式組成員、視覺設計組同學為視覺組成員。
- 一、「數位遊戲組」成員以10人為原則、其中程式組與視覺組各至少3人。
 - 二、「行動裝置組」成員以5人為原則、其中程式組與視覺組各至少2人。
 - 三、「電腦動畫組」成員以視覺組3至5人為原則，須以電腦軟體製作或輔助創建之影像構成動畫。
 - 四、「平面設計」成員以3人為原則。
 - 五、「影視」成員以3至6人為原則。
 - 六、競賽組可視當屆學生人數、報名組數，由系上依實際審查情況訂定名額及組合方式。當屆施行前，會先行公告原則，若質量未達標準，必要時可部份或全部從缺。
- 第三條 競賽組甄選資格及審查方式如下：
- 一、以大二同學為優先培訓對象，其他年級非競賽組同學若有優異表現者，得視個案情況另作審查。
 - 二、申請成員之「組必修專業課程」平均成績達60分(含)以上者，方可參與甄選。
 - 三、學生於大二上學期提交「計畫構想書、個人代表作品、及申請表(附件一)」至系上審查。
 - 四、甄選採口試方式辦理，時程依系上公告時間進行甄選作業。
- 第四條 培訓方式：
- 一、選手培訓採課後輔導或規劃研習課程之方式辦理。
 - 二、指導老師之安排，將視各組提案特性與組數，商請具相關專長或經驗之老師擔任。
 - 三、培訓時程與進度審查方式，均依照本系畢業專題實施辦法執行，但各類型組可視目標競賽之報名日期，由指導老師調整培訓時程與進

度。

第 五 條 競賽組權利：

一、競賽組經審查通過並商定指導老師後，可申請優先使用本系指定之空間與設施。

二、每學期將檢討專題製作績效與空間設施使用情形，作為後續申請使用之依據，相關程序依該專業教室或實驗室之使用規定辦理。

第 六 條 競賽組義務：

競賽組須簽立切結書(附件二)，切結將遵循本系推薦報名參加之國內外數位內容相關競賽，以努力爭取佳績，若未能於專題系列課程修讀結束前參與競賽，最後一學期專題課程之審查視同未通過。

一、102 學年前入學者，畢業專題(三)以不及格論。

二、102 學年入學者，畢業專題(二)以不及格論。

第 七 條 本辦法有任何未盡事項，得召開專案會議研議處理。

第 八 條 本辦法經系務會議通過後實施，修正時亦同。

**育達科技大學多媒體與遊戲設計系
畢業專題競賽組甄選申請表**

主題		
組員		
專題類別	<input type="checkbox"/> 數位遊戲 <input type="checkbox"/> 行動裝置 <input type="checkbox"/> 電腦動畫 <input type="checkbox"/> 平面設計 <input type="checkbox"/> 影視	
計畫構想 (內容概述)		
預定參加 競賽 (列數可自 行增加)	年份	主辦單位(國家、城市)/競賽名稱

組長簽名：_____。

組員簽名：_____、_____、_____、
 _____、_____、_____、
 _____、_____、_____。

競賽組參賽切結書

本組參加畢業專題競賽組甄選，已獲通過；日後當盡競賽組之義務，茲切結積極將專題階段性成果報名參加數位內容相關競賽，以努力爭取佳績。若未能於大四上學期結束前參與競賽，視同畢業專題(二)審查未通過，畢業專題(二)以不及格論，特立此切結為證。

此致

育達科技大學 多媒體與遊戲設計系

具切結書之成員：

學號：

姓名：

簽名：

中華民國 年 月 日