

# 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實施辦法

中華民國97年9月24日九十七學年第一學期第二次課程暨教學規劃委員會通過

中華民國98年1月21日九十七學年第一學期第六次系務會議通過

中華民國98年6月24日九十七學年第二學期第五次系務會議修訂通過

中華民國99年9月15日九十九學年第一學期第三次系務會議修訂通過

中華民國99年12月22日九十九學年第一學期第七次系務會議修訂通過

中華民國100年6月8日九十九學年第二學期第七次系務會議修訂通過

中華民國101年8月30日一〇一學年第一學期第一次系務會議修訂通過

中華民國102年3月12日一〇一學年第二學期第二次系務會議修訂通過

中華民國102年9月16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102年11月5日一〇二學年第一學期第四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 為統合學生在校所學之知識與技能，落實畢業專題之製作，達到運用理論與實務相結合之目的，特制訂「多媒體與遊戲設計系畢業專題實施辦法」（以下簡稱本辦法）（本修訂版本適用於102學年以後入學的學生）。
- 第二條 為鼓勵學生以參加國內外重大競賽為目標，有效運用系上設備資源，提升本系專題成果實施績效，可甄選適合之專題小組作競賽培訓，另制訂「畢業專題競賽組甄選培訓實施辦法」行之。
- 第三條 為使學生所學能與產業實務相結合，鼓勵學生參與執行本系教師之產學合作案，另制定「產學型畢業專題實施辦法」。
- 第四條 專題製作時間為二年級下學期至三年級下學期。
- 第五條 畢業專題修讀順序為「畢業專題企劃」、「畢業專題(一)」、「畢業專題(二)」，情況特殊者，得召開專案會議處理。
- 第六條 「畢業專題(一)」、「畢業專題(二)」，任一專題課程未通過者，方可於大四上修習「畢業專題(三)」或大四下修習「畢業專題(四)」補替上述課程，但不得同時修習2個畢業專題課程。
- 第七條 專題小組組成方式及異動程序。

### 一、組成方式：

(一)專題以小組方式進行，成員人數由6至12人所組成。

(二)各小組須由「遊戲開發組」及「視覺創意組」之同學組成，各組成員人數比率分佔二分之一為原則。

(三)專題指導老師以系上教師為主，學生得依興趣尋找教師擔任該組專題之指導老師。

(四)專題小組須於大二上第十五週結束前填具「專題製作申請表」，並經指導老師簽名確認，送系上審核通過後始得成立。

(五)未依系上公告時間完成分組與申請者，系上將逕行處理相關事宜。

(六)競賽組分組方式，請參照「畢業專題競賽組甄選培訓實施辦法」。

(七)申請產學型畢業專題，請參照「產學型畢業專題實施辦法」。

## 二、轉組程序：

- (一) 專題成員之異動須於大二下學期與大三上學期第十七週當週提出申請，並填具「轉組申請表」送交系上審核。
- (二) 須新組別「全組成員」及「指導老師」簽名同意。
- (三) 若不符上述程序，則轉組無效，仍由原指導老師負責。

## 三、解散程序：

- (一) 專題小組之解散須原組別組員皆完成轉組程序後，始可於大二下學期與大三上學期第十七週當週提出申請。
- (二) 原組別「全組成員」皆完成轉組程序，並填具「專題小組解散確認書」，由「原指導老師」簽名同意後，連同所有成員之「轉組申請表」送交系上審核。
- (三) 若不符上述解散程序，則該組解散無效，全組成員仍由原指導老師負責指導。

第 八 條 專題審查小組由本系教師組成，得視需要另聘校外學者專家參與。

第 九 條 專題製作與相關審查規範。

### 一、專題計畫書審查：

- (一) 此階段審查搭配「畢業專題企劃」課程進行。
- (二) 審查以專題小組為主，評定結果分為「通過」、「修正後通過」、「修正後再審」、(須依審查意見修正)，與「不通過」，並給予審查成績。
- (三) 專題小組須於大二下第十五週星期三前，提出專題計畫書送交系上，於第十六週進行第一次公開審查。
- (四) 專題計畫書經指導老師簽名同意後始得參與審查，未參與第一次公開審查之組別，審查成績評定為 0 分，且不得參與第二次公開審查。
- (五) 經第一次公開審查評定為「修正後再審」之組別，須依審查意見進行修正，於兩週內送系上審查並簽認無誤後，為畢業專題審查之依據，如未依規定修正完成，則評定結果為「不通過」。
- (六) 經第一次公開審查評定為「不通過」之組別，須於系上指定之時間進行第二次公開審查，以為補救。
- (七) 如未依規定參加第二次公開審查之組別，則專題計畫書審查評定結果為「不通過」，且審查成績評為 0 分。
- (八) 專題計畫書審查最後評定為「不通過」及未參與審查之組別，須於大三上學期開學前一週，重新提出專題計畫書，經系上審核通過後，以為畢業專題審查之依據。
- (九) 不符上述第 8 項之規定，後續修習當學期畢業專題課程(「畢業專題(一)」、「畢業專題(二)」)，學期成績以 0 分計算。
- (十) 專題題目與專題計畫書內容得申請變更，但以一次為限，於大三上學期第一週前提報更改(變更申請書另訂)，並檢附相關資料，經

系上審核通過後，始得變更。

因特殊原因逾期仍須申請變更者，必須由指導老師以書面向系上提出申請，申請書必須用 A4 紙張，以至少五百字，至多一千五百字，詳細敘明具體需要變更之理由，經所有組員以及指導老師在申請書上親筆簽名之後，將紙本申請書，連同舊版與新版專題計畫書電子檔，由指導老師親自向系主任遞件提出申請，經全系專任教師三分之二(含)以上教師同意後，始得變更。

## 二、「畢業專題企劃」課程評分方式：

(一)評分以針對個人為主。

(二)評分為不及格者，須重修該課程。

(三)學期成績計算方式

1.依最後審查所評定之成績為依據，佔學期總成績 30%。

2.依授課老師所評定之成績為依據，佔學期總成績 70%。

3.指導老師得針對個人之學期總成績加分，上限 10 分。

4.學期總成績最高以 100 分計。

## 三、畢業專題(一)進度審查：

(一)此階段審查搭配「畢業專題(一)」課程進行。

(二)審查以針對小組為主，並給予審查成績。

(三)專題小組須於大三上之第十六週，以專題計畫書內容為依據，進行公開審查。

(四)此階段審查進度以 60%為原則，並經指導老師簽名同意後始得參與審查，未參與專題審查之組別，審查成績評為 0 分。

## 四、「畢業專題(一)」課程評分方式：

(一)評分以針對個人為主。

(二)學期成績計算方式

1.依審查所評定之成績為依據，佔學期總成績 40%。

2.依指導老師所評定之成績為依據，佔學期總成績 60%。

## 五、畢業專題(二)進度審查：

(一)此階段審查搭配「畢業專題(二)」課程進行。

(二)審查以針對小組為主，並給予審查成績。

(三)專題成果報告書須於大三下第十四週系上公告之規範日期前，經指導老師簽名同意後繳交，若不能於上述時間內完成者，不得參與「畢業專題(二)」審查，且審查成績評為 0 分。

(四)專題小組須於大三下之第十五週，以專題計畫書內容為依據製作完成專題系統，進行公開審查。

(五)參與公開審查及格之組別，須於大三下第十七週系上公告之規範日期前，依照系上規定之格式，繳交完整專題資料，包含書面資料及系統光碟片各三份，供系上備存。未依規定繳交之組別，審

查成績評為 0 分。

六、「畢業專題(二)」課程評分方式：

(一)評分以針對個人為主。

(二)學期成績計算方式：

1.依審查所評定之成績為依據，佔學期總成績 40%。

2.依指導老師所評定之成績為依據，佔學期總成績 60%。

第十條 畢業專題內容，可為一款大型作品，也可由 2~3 款具主題系列性的小型作品組成。內容原則上以數位遊戲為主，其他若非為畢業專題競賽組及產學型專題所規範，須於大二下學期第六週結束前，經指導老師簽名同意後，提案至系務會議審議通過，始可參與公開審查。

第十一條 畢業專題製作期間，系統於任何階段參與系上認可之國內外競賽得名後，因作品之創意與品質受肯定，後續執行之專題得不參與審查，該畢業專題課程成績，由指導老師自行評定。

第十二條 成果發表。

一、各專題小組須配合系上指定之相關活動，例如：專題競賽、各類成果展、學術討論會等，於活動中展示專題成果。

二、各專題成果將列入系上學術資產之一部分，得公開供學術研究之查閱及參考。

第十三條 其他相關未盡事宜，得召開專案會議審議。

第十四條 本辦法經系務會議通過後實施，修正時亦同。