

龍華科技大學多媒體與遊戲發展科學系專業實務技能畢業門檻實施要點

100.03.11第990202次系務會議制訂
 100.03.24第990201次院務會議通過
 100.04.28第9905次教務會議修正通過
 101.05.10第10004次教務會議修正通過
 101.12.21第1010104次系務會議修正通過
 102.06.25第1010203次系務會議修正通過
 102.10.03第1020101次院務會議修正通過
 103.02.11第1020201次系務會議修正通過
 103.02.26第1020201次院務會議修正通過
 104.02.26第1030201次系務會議修正通過
 104.04.01第1030201次院務會議修正通過
 104.04.09第10303次教務會議修正通過
 104.08.11第1040101次系務會議修正通過
 104.09.17第1040102次院務會議修正通過
 104.09.23第10401次教務會議修正通過
 105.08.30第1050102次系務會議修正通過
 105.10.05第1051005次系務會議修正通過
 106.01.04第1050104次系務會議修正通過
 106.04.13第10502003次系務會議修正通過
 107.02.27第1060202次系務會議修正通過
 107.07.26第1060201次院務會議修正通過
 107.10.11第10701次教務會議修正通過
 108.05.02第1070204次系務會議修正通過
 108.05.30第1070201次院務會議修正通過
 108.06.13第10705次教務會議修正通過
 109.11.04第1090102次系務會議修正通過
 109.12.04第1090103次院務會議修正通過
 109.12.10第10902次教務會議修正通過
 110.01.13第1090104次系務會議修正通過
 110.02.23第1090201次系務會議修正通過
 110.05.27第1090201次院務會議修正通過
 110.06.10第10905次教務會議修訂通過

一、目的

配合國家證照政策及本校快樂學習123教學目標，並因應資訊科技之快速進步，提升本系學生專業領域能力，培養就業競爭優勢，特訂定本實施要點。

二、對象

本系100學年度(含)以後入學之大學部學生，惟不含專班學生。

三、實施方式

(一)本系學生在畢業學期(含)之前，必須修讀通過「多媒體專業能力認證」課程(以下簡稱本科目)始得畢業。本科目為系必修科目(1小時，0學分)，排定於四年級第一學期、第二學期及暑假期間開課。

(二)本系「多媒體專業能力認證」計分方式：

1. 本系多媒體專業能力認證採評量積點方式核算計分，其點數之核發依據本要點第五項所列合併計算，每點15分。
2. 競賽項目需至少參加兩次且其中一次競賽須以專題作品參賽，競賽積點須大於零(即參賽兩次(含)以上並繳遞審核申請通過)，證照點數須大於2點(含)(即至少

取得一張(含)以上專業證照並於本校資訊系統內申請審核通過)且於入學後取得，符合上述規定且合計積分達 60 分以上，始得通過本科目。

3. 本系認列採計之競賽與競賽積點配置依據本要點第五項規定實施。
4. 本系專題須參加競賽，並請檢附專題參與競賽證明表(本要點【附表四】)，而專題參與競賽成績於本系「多媒體與遊戲專業認證」之競賽項目積點予以承認(本要點適用105學年度(含)以後入學之學生)。
5. 取得人文暨設計學院跨領域「文化觀光數位導覽」、「文化與科技」學程證書，並繳交學程證書影本至系辦公室，得抵免畢業門檻2點。

(三)本系「多媒體與遊戲專業能力認證」之評量計分由本系【專業實務技能畢業門檻審查委員會】(以下簡稱本審查委員會)審查之，本審查委員會由本系專任教師共同組成。審查項目須獲得半數(含)以上審查委員評定通過始為合格。

四、成績審核辦法與時程

(一) 本系審查委員會於每學期結束後進行審查，辦法如下列所示

1. 本系學生每學期參加競賽及證照考試後，於每學期第17週前向系辦公室繳遞審核申請，系辦公室於每學期結束後登記積點點數一次。學生歷年專業實務能力積點計分由系辦公室管理之。
2. 「多媒體專業能力認證」積點總分於開課學期換算為成績，並於學期末公布通過或不通過名單於系網(不另行個別通知)。

(二)本系審查委員會於每學期結束後進行審查，時程如下列所示：

1. 審查申請收件至每學期第17週(期末考前一週)的第一個工作日截止，每學期收件截止後即不受理收件，下一個學期開學日起始可繳件。
2. 系辦公室於每次審查結束後依審定結果核算積分，未通過者會進行通知，得於下次審查收件截止前再提出申請。

五、本系學生多媒體專業能力認證評量積點之核發依據如下：

(一)競賽項目：

1. 競賽以與本系專業能力領域相關者為限，且須為全國性競賽(全國不分區域性或三所以上學校參加之競賽)或國際性競賽(三個以上國家參加)，不符標準之競賽不予採計。本系公開認定之競賽活動明細如【附表一】。
2. 依競賽之型態、水準及規模核發評量積點，配點標準如下：

比賽規模	第一名	第二名	第三名	佳作/入選	未入選
國內競賽	8	6	4	2*	1
國際競賽	12	10	8	4	1

*特殊競賽得採個案方式，提交本系本審查委員會討論是否增加採計點數，但至多不得超過4點。

3. 參與之競賽未在本要點附表一之列者，於申請審查時經本審查委員會決議其配點點數。
4. 多人共同參賽者，點數採均分方式核發。

(二)國際證照考試項目：

1. 本系認列之國際證照與取得後可獲得之點數如下表所示：

證照名稱	點數
Adobe Certified Associate - Photoshop	2
Adobe Certified Associate - Flash	3
Adobe Certified Associate - Dreamweaver	3
Adobe Certified Associate - Premier	3
Adobe Certified Associate - Illustrator	2
Adobe Certified Associate - After Effects	3
Adobe Certified Associate - Indesign	3
(MTA) Microsoft Technology Associate : Database Administration Fundamentals	2
(MTA) Microsoft Technology Associate : Database Administration Fundamentals (資料庫管理師核心能力)	2
(MTA) Microsoft Technology Associate : Software Development Fundamentals	2
(MTA) Microsoft Technology Associate : Windows Development Fundamentals (視窗研發工程師核心能力)	2
(MTA) Microsoft Technology Associate : Web Development Fundamentals (網站研發工程師核心能力)	2
(MTA) Microsoft Technology Associate : Networking Fundamentals (網路管理與應用工程師核心能力)	2
(MTA) Microsoft Technology Associate : Security Fundamentals (網路安全管理師核心能力)	2
(MTA) Microsoft Technology Associate : Windows Server Administration Fundamentals (伺服器管理工程師核心能力)	2
ITE 資訊專業人員鑑定-數位內容類 遊戲企劃專業人員	3
ITE 資訊專業人員鑑定-數位內容類 遊戲美術專業人員	3
Autodesk Maya 官方證照	3
Autodesk 3ds Max 官方證照	3
(IC3)Internet and Computing Core Certifications 計算機綜合能力全球國際認證	1
(PMA) Project Management Assistant 專案助理(中華專案管理學會)	2
APIAA 產業分析師(台灣亞太產業分析專業協進會)	2
Microsoft Certified Professional:HTML5 Application Development Fundamentals	3
PVQC 專業英文詞彙能力國際認證	1
行動遊戲程式設計師(Android)-初級能力鑑定	2
行動遊戲程式設計師(iOS)-初級能力鑑定	2
行動裝置程式設計師-初級能力鑑定	2

2. 若取得之其他國際證照未於本要點表列範圍內者，可提交本審查委員會審查決議。

六、申請審核方式

(一) 競賽項目：

填妥龍華科技大學多媒體與遊戲發展科學系專業能力認證審核申請表(本要點【附表二】)，並檢附參賽成果相關資料、參賽證明、參賽作品電子檔及比賽官方資料，遞件時並應檢附正本以供查驗。未列於本要點附表一當中之競賽者，須額外檢附本系兩位專任(案)教師認可簽名之參賽同意書(本要點【附表三】)，未附參賽同意書者經審查不予認列者不得異議。上述資料不齊者不予收件。

(二) 國際證照考試項目：

於本校資訊系統內填報證照認證獎勵申請審核並三級審查結果皆通過即可列入證照積點，不須繳遞紙本審查。

七、總積分計算準則與合格標準

(一)「多媒體專業能力認證」於四年級第一學期末及第二學期畢業考試前結算總積分，並列入該學期成績計算，如有變動或臨時審查，則以當學期之系公告為準。

(二)總積分原始分數超過一百分者，則已滿分計算；競賽或證照任一項目未通過本要點標準者，即為不及格。

八、其他注意事項

(一)申請人如有蒙蔽造假之情事，事後經查證屬實，除將撤銷該課程合格資格及畢業證書外，申請人必須擔負相關刑責。

(二)本系將視需求，適時修正採計之競賽、證照種類。

(三)就讀本校海外青年技術訓練班或推廣專班取得之證照得認列系畢業門檻。

九、本要點經系務會議、院務會議及教務會議通過，陳校長核定施行，修正時亦同。

【附表一】

多媒體與遊戲專業能力認證評量專業競賽

序號	競賽名稱	競賽規模	主辦單位
1	全國○○盃遊戲與遊戲機創意競賽	全國性	國立勤益科技大學
2	全國技專校院電腦動畫競賽	全國性	國立雲林科技大學
3	全國技專校院學生實務專題製作競賽	全國性	教育部
4	臺灣國際學生創意設計大賽	國際性	教育部高教司
5	4C 數位創作競賽	全國性	經濟部工業局
6	放視大賞-數位內容創意競賽	全國性	經濟部工業局
7	K. T. 科技藝術與人文創意競賽	全國性	國立中央大學／台灣經濟發展研究中心
8	虎尾全國學生專題製作競賽	全國性	國立虎尾科技大學
9	全國環保奧斯卡影片創作競賽	全國性	桃園縣政府環境保護局
10	巴哈姆特 ACG 創作大賽	全國性	巴哈姆特(旺普網路資訊股份有限公司)
11	巨像獎-全國大專院校學生攝影比賽	全國性	國立臺灣藝術大學／巨像 G.Photo 團隊
13	全國大專院校行動遊戲應用 APP 設計競賽	全國性	愛迪斯科技股份有限公司
14	華人草根創意微電影金善獎	全國性	財團法人草根影響力文教基金會
15	Unity 遊戲及應用大賽	國際性	Unity
16	東京國際動畫影展 Tokyo International Anime Fair (TAF)	國際性	日本東京國際動畫博覽會執行委員會 Tokyo International Anime Fair Executive Committee
17	獨立手機及掌上型遊戲展 Independent Games Festival Mobile	國際性	美國 Think Services Game Group
18	獨立遊戲展 Independent Games	國際性	美國 UBM Tech
19	國際手機遊戲競賽 International Mobile Gaming Awards (IMGA)	國際性	法國 NCC partners

【附表二】

龍華科技大學 多媒體與遊戲發展科學系 多媒體與遊戲專業能力認證 審核申請表

申請人：		學號：	
連絡電話：		申請學期：第 學年 第 學期	
競賽名稱：			
主辦單位：			
參賽作品名稱：			
參賽類別： <input type="checkbox"/> 動畫 <input type="checkbox"/> 遊戲 <input type="checkbox"/> 微電影 <input type="checkbox"/> 平面設計 <input type="checkbox"/> 其他：_____			
競賽時間：		競賽結果公布日期：	組隊人數：
比賽結果：			(名次/入圍/參賽)
參賽作品簡介：			
<p>申請人聲明：本證件之內容完全屬實。申請人確實瞭解：如有不符之情事，本認證合格資格與畢業資格將被撤銷，並將負起刑法「偽造文書印文罪」等相關刑責。</p>			
<p>申請人簽名：_____ 日期：_____年____月____日</p>			
以下欄位由承辦人填寫			
	是	否	備註
是否繳交完整資料			
是否符合認列項目			
認證處			
承辦人核章	系主任核章		登入紀錄

【附表三】

參賽同意書

茲證明同意學生參賽，
並同意此競賽列入本系多媒體與遊戲
專業能力認證之積點採計。

專任教師簽名(1)

專任教師簽名(2)

參賽學生與學號：

競賽名稱：

主辦單位：

參賽作品名稱：

【附表四】

龍華科技大學 多媒體與遊戲發展科學系 專題組學生參與競賽審核申請表

參賽學生名單			
	班級	學號	姓名
1			
2			
3			
4			
5			
6			
作品名稱(或主題)			
指導老師			
參與比賽名稱 (若有分組，請註明組別)			
主辦單位			
比賽日期			
比賽結果			
指導老師簽名			
系主任簽名			

*每年9月(受理當年2月至8月參與之競賽)及2月(受理前一年9月至12月及當年1月所參與之競賽)。

*繳交本表時，並請檢附參賽成果相關資料、參賽證明、參賽作品電子檔，遞件時並應檢附正本以供查驗。

*龍華科大遊戲系為「系畢業門檻認證審查」之目的，本申請表所蒐集之個人資訊，將僅做為龍華科大遊戲系學生專題參與競賽之審查之用，將保留本申請表三年，期滿後即依規定銷毀。如您提供的資料不完整或不確實，將無法完成系畢業門檻認證之申請。