

## 龍華科技大學多媒體與遊戲發展科學系研究生獎學金作業要點

104.01.28 第 1030103 次系務會議制訂

104.6.4 第 1030203 次系務會議修訂通過

104.06.26 第 1030202 次獎助學金管理委員會通過

107.09.13 日第 1070102 次系務會議修訂通過

108.01.21 第 1070101 次獎助學金管理委員會修訂 通過

一、本要點依據本校研究生獎助學金辦法訂定之。

二、獎學金分研究所入學獎學金及學業成績優異獎學金和論文成績優異獎學金。

(一) 研究所獎學金-參加校外比賽、活動或體育競賽表現優異者依本校研究生獎助學金辦法所訂定標準給予獎勵。

(二) 學業成績優異獎學金：獎勵對象為碩士班一年級研究生，其前一學期學業成績優異者，依前一學期人數核發相對應獎學金。研究生人數達 30 人(含)以上，學業成績優異獎學金第一名 6000 元、第二名 5000 元、第三名 4000 元；研究生人數達 15 人(含)至 29 人，學業成績優異獎學金第一名 5000 元、第二名 3000 元、第三名 2000 元； 研究生人數達未滿 15 人(不含)者，學業成績優異獎學金第一名 2500 元、第二名 1500 元、第三名 1000 元。

(三) 論文成績優異獎學金：獎勵對象為碩士班申請畢業之研究生。論文成績優異獎學金第一名 6000 元、第二名 5000 元、第三名 4000 元。

三、論文成績優異獎學金之申請條件如下：

(一) 以本校名義公開發表印行之學術論文著作。

(二) 以本校名義獲有專利者。

(三) 以本校名義參加與研究、產學合作相關之競賽或展演，公開發表成果者。

(四) 參加校內及校外專題製作、創意與發明、程式設計等相關競賽或展演者獲得名次者。

四、前條中所列之各項成果獎勵，係採配點方式計算，點數累計後採四捨五入方式，計算至小數點第二位，年度內同一研究之成果及作品，以獎勵其中可獲最多獎點之項目為限，不得累計，配點方式如下：

(一) 學術論文著作分為期刊論文及學術研討會議論文，於刊載後得申請獎勵：

1. 期刊論文：

論文所屬期刊等級之認定與採計配予點數如下表，並以近三年內曾被收錄者即可認列。

期刊類別	配予點數
SCI (E)、SSCI、AHCI 等級期刊	5.00 點
EI、TSSCI 等級期刊	3.00 點
國外一般性等級期刊	2.00 點
其他國內期刊（含學報）(以英文發表)	1.00 點
本校學報(以中文發表)	0.60 點
其他國內期刊（含學報）(以中文發表)	0.30 點

## 2. 學術研討會議論文：

研討會類別	配予點數
國際性學術學研討會議 <sup>〔註A〕</sup>	1.00 點
國內學術研討會議(以英文發表) <sup>〔註B〕</sup>	0.80 點
其它於研討會(以中文發表)	0.20 點

〔註A〕國際性學術學研討會議為至少三個國家(含)以上參加之研討會議。若屬EI等級者，其論文得以EI期刊論文配點。

〔註B〕國內學術研討會議之範疇包含兩岸舉辦之研討會議。

## (二) 以本校名義獲有專利：

專利類別	配予點數
國外實體審查專利	8.00 點
其他國外專利者	5.00 點
國內實體審查專利	6.00 點
其他國內專利	3.00 點

## (三) 參加競賽或展演：

1. 凡以本校名義參加競賽與展演者，每項配予點數如下表：

競賽與展演類別	配予點數
國際性競賽與展演第一名	8.00 點
國際性競賽與展演第二名	6.00 點
國際性競賽與展演第三名	4.00 點
國際性競賽與展演佳作	2.00 點
全國性競賽與展演	依國際性競賽與展演得獎者配點之50%權重之點數計算
縣市(不含縣轄市)主管機關以上舉辦之區域性競賽與展演	依國際性競賽與展演得獎者配點之25%權重之點數計算
校外	0.20 點

## 2. 參加校內學術論文或專題製作競賽：

名次	第一名	第二名	第三名	佳作
配予點數	0.50 點	0.40 點	0.30 點	0.20 點

五、申請獎勵之論文與專利之作者超過一人；及參加競賽與展演或指導學生參加競賽與展演者超過一人等情形，扣除指導教授後，其各項獎勵配點須權重後予以點數，計分百分比分配如下：

論文與專利之作者均以本校名義發表而超過一人以上者，以本校名義參加競賽與展演超

過一人以上者，則由作者間自行協調，僅一人可申請獎勵，申請者若屬於第一或第二作者給予配點權重 100%，若屬於第三或第四作者給予配點權重 50%，若屬於第五作者(含)以後者，則給予配點權重 25%。申請人敘明所得獎點與相關作者之分配比例。

六、研究生學業成績優異獎學金與論文成績優異獎學金獲獎人之核定，須經多媒體與遊戲發展科學系碩士班學術委員會決議。

七、本要點經系務會議通過，並經本校獎學金管理委員會備查後施行，修正時亦同。