

# 弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系專題製作實施辦法

20430-016

中華民國 110 年 06 月 22 日系務會議修正通過組織調整  
(修正歷程詳全條文末)

**第一條** 弘光科技大學（以下簡稱本校）多媒體遊戲發展與應用系（以下簡稱本系）為統合學生在校所學之知識與技能，透過「專題製作」課程的實施增進學生的實務經驗，以期達成理論與實務相結合之目的，特訂定弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系專題製作實施辦法(以下簡稱本辦法)。

**第二條** 專題製作實施時程：

各學期相關措施，包括專題修習說明、專題申請、專題審核、專題競賽、專題結案文件繳交等之確定實施時間，得依學校行事曆，由本系教學委員會於開學二週內擬定，經系務會議通過並公告之。實施對象及期間如下：

一、日間部四技：

三年級下學期、四年級上學期（100 學年度以前（含）入學）。

三年級上學期、三年級下學期、四年級上學期、四年級下學期（101 學年度以後（含）入學）。

二年級下學期、三年級上學期、三年級下學期、四年級上學期（105 學年度以後（含）入學）。

二、進修部四技：

三年級下學期、四年級上學期（101 學年度以前（含）入學）。

三年級上學期、三年級下學期、四年級上學期、四年級下學期（102 學年度以後（含）入學）。

二年級下學期、三年級上學期、三年級下學期、四年級上學期（105 學年度以後（含）入學）。

**第三條** 專題小組組成

一、以小組方式進行，於專題開始前一學期提出分組申請，並經指導老師同意，申請資料繳交至系辦，始成立專題小組。以不超過六人為原則，如有專題製作上特殊需求需增減人數經指導老師同意，並經本系教學委員會核備。

二、班級導師負有輔導學生媒合專題指導教師之責任。凡未媒合成功之修習本課程學生，則由本系教學委員會統一分配之。

#### 第四條 指導老師

本課程指導老師以本系專任教師為主，若因專題需要得邀請兼任教師、外系教師或外單位之專家共同指導，並向教學委員會核備。本系專任教師（特聘教授除外）指導的學生人數以平均為原則，以該年級學生總人數（日間部與進修部分別計算）除以專任教師人數之值為指導學生人數，如有特殊情況則另提會議討論。

#### 第五條 專題異動

學生因故須更換指導教師或組員時，應填寫「專題異動申請表」，並經原指導老師、新指導老師及系主任同意簽章後備查，學生未依本條規定而逕自更換指導老師者，其本課程成績不予承認。異動申請以該學期期中考之前提出為限。

#### 第六條 專題進度及成績評定

##### 一、二年級下學期：

執行專題製作初審(一)，主要內容為提出專題建議書與系統發展計劃，以書面及口頭方式由指導老師進行審查及評分。本學期專題學期成績計算方式為：指導老師評分占 100%。

##### 二、三年級上學期：

若是執行專題製作(一)，主要內容為提出專題建議書與系統發展計劃，由指導老師進行審查及評分。

若是執行專題製作(二)，內容須完成系統分析書(系統發展類)或建立模式(理論探討類)，由指導老師進行審查及評分。

本學期專題學期成績計算方式為：

(一) 日間部：「資訊管理基礎能力檢定」成績占 40%(二技不適用)，指導老師評分占 60%(二技占 100%)。

(二) 進修部：指導老師評分占 100%。

##### 三、三年級下學期：

執行專題製作(二或三)，內容須完成系統分析書(系統發展類)或建立模式(理論探討類)，由教學委員會負責審查與評分。本學期日間部與進修部專題學期成績計算方式均為：

(一) 日間部：指導老師評分占 60%，教學委員會召集系上教師共同評分占 40%。

(二) 進修部：指導老師評分占 100%。

#### 四、四年級上學期：

執行專題製作（三或四）總審，由專題學生填寫「多遊系專題製作競賽」申請書送達系辦公室，經指導老師同意向教學委員會提出申請。由本系辦公室先行查核專題製作文件是否完整，並送教學委員會核備，審訂後決定四技優良專題組別學生參加專題製作競賽。經系辦確認參與組別繳交資料完成者，得以書面及口頭方式由校內外老師與業界專家組成評審委員進行審查。競賽評分計算方法依當學年實務專題成果競賽及實務專題海報競賽辦法評分。本學期專題學期成績計算方式均為：

(一) 評審委員或教學委員會評審成績占 35%。

(二) 各組參加校內外競賽、專題相關榮譽事蹟表現加分項目占 10%。

(三) 指導老師評分占 60%(含參與本系海報競賽成績 10%)。

(四) 總成績滿分以 100 分計。

日間部所有學生除有特殊事由，需全員參與專題競賽。另進修部得由專題指導老師決定是否參與專題競賽，凡經教學委員會同意未能參與競賽者，其成績由指導老師評分占 100%。

#### 五、四年級下學期：

執行專題製作（四），本學期日間部與進修部專題學期成績計算方式均為：

(一) 各組參加校內外競賽、專題相關榮譽事蹟表現加分項目占 10%。

(二) 指導老師評分占 95%。

(三) 總成績滿分以 100 分計。

六、鼓勵學生成效能有效的展現，並促進學生專題實作品質提升，在評量老師不同而有差異情況之考量下，特訂定學生專題製作之評量尺規如下表所示，供教師評量之依據。

等第 向度	100-90	89-80	79-70	69-60	59-0	權重
有效溝通 與團隊合 作之能力	<u>熟練</u> 有協 助其他成 員且認真 聆聽他人 發言	<u>具有</u> 協助 其他成員 且可以聆 聽他人發 言	<u>可以</u> 協助 其他成員 且有專心 法聽他人 發言	<u>配合</u> 協助 其他成員 但很少聆 聽他人發 言	<u>無法</u> 協助 其他成員 且完全無 法聆聽他 人發言	15%
有效實現 資訊倫理 及服務社 會之能力	<u>能有效</u> 遵 守專業倫 理規範並 有效運用 服務於社 會人群	<u>具備</u> 遵守 專業倫理 規範之特 質並能運 用服務於 社會人群	<u>能呼應</u> 專 業倫理之 規範並尚 可運用服 務於社會 人群	<u>對專業</u> 倫 理規範有 些錯誤認 知，並無 有效運用 服務於社 會人群	<u>無法理</u> 解 專業倫理 規範並不 會運用服 務於社會 人群	5%
基礎外語 應用與表 達之能力	在研究討 論時，能聽 懂簡報、討 論、外語資 訊技術介 紹及操作 說明	能研究討 論時大致 聽懂一般 的演講，能 閱讀一般 文件	在日 <b>常生</b> 活中能聽 懂社交談 話與能閱 讀書信	<u>僅能應</u> 答 <u>非常簡</u> 單的話題，發 音、語調大 致正確	<u>表達能</u> 力 受限，溝 通困難。發 音、語調錯 誤甚多	5%
應用資訊 管理所需 技術及工 具之能力	<u>具備</u> 資訊 管理需技 術，正確的 理解所擬 解決的問題	<u>保有</u> 資訊 管理需技 術，可以 理解所擬 解決的問題	<u>明瞭</u> 資訊 管理需技 術，有些細 節尚缺理 解所擬解 決的問題	<u>略懂</u> 資訊 管理需技 術，錯誤的 理解所擬 解決的問題	<u>缺乏</u> 資訊 管理需技 術，無法理 解所擬解 決的問題	15%
資訊技術 與管理知 識能有效 整合之能 力	<u>擁有</u> 執行 資訊標準 作業程序， 能整合管 理知識實 務	<u>能有</u> 執行 資訊標準 作業程序， 運用管理 知識提升 專業實務	<u>明瞭</u> 執行 資訊標準 作業程序， 使用部分 管理知識 提升專業 實務	<u>略知</u> 執行 資訊標準 作業程序， 使用少部 分管理知 識提升專 業實務	<u>無法</u> 執行 資訊標準 作業程序， 無法使用 管理知識 提升專業 實務	15%
建置與維 護基礎資	<u>熟捻</u> 建置 與維護程 序，主動有	<u>可以</u> 使用 建置與維 護程序，可	<u>能知曉</u> 建 置與維護 程序，尚	<u>能查詢</u> 得 知建置與 維護程序，	<u>不具備</u> 建 置與維護 程序，無法	15%

等第 向度	100-90	89-80	79-70	69-60	59-0	權重
訊系統之 能力	效率執行 完成交付 工作	以完成交 付工作	能執行完 成工作	部分無法 完成工作	執行完成 工作	
具備現今 企業組織 運作與資 訊知識之 能力	熟悉專業 性探究組 織運作與 資訊處理 流程，充分 解決當前 問題	明瞭專業 性探究組 織運作與 資訊處理 流程，尚足 以解決當 前問題	能配合專 業性探究 組織運作 與資訊處 理流程，尚 足以解決 當前問題	尚有專業 性探究組 織運作與 資訊處理 流程，能少 部分解決 當前問題	無法有專 業性探究 組織運作 與資訊處 理流程，無 法解決當 前問題	15%
分析問題 及創新發 展之能力	能主動發 掘問題與 成果具原 創性，且分 析工具都 能有效運 用與理解，	透過引導 能發掘問 題與成果 原創性尚 可，且分析 工具都尚 能運用與 理解	能被動發 掘問題與 成果略有 部分原創 性，且分析 工具都可 以運用與 理解	無發掘全 部問題與 成果原創 性不足，且 分析工具 僅能部分 運用與理 解	不知道問 題成因與 成果不具 原創性，且 分析工具 都無法運 用與理解	15%

七、學期中若發生更換指導老師之狀況，該學期指導老師評定的成績由接替指導之老師評定之。

### 第七條 專題文件繳交及設備歸還

日間部專題繳交之專題文件必需依據公告之專題文件撰寫及燒錄，在繳交期限前由指導老師確認簽名。專題繳交文件與借用設備需於期末考結束前繳至系辦公室及完成網路上傳作業。若未完成者且未經系主任通過申請延後繳交者，其專題成績最高以 50 分計。

進修部專題繳交之專題文件必需依據公告之專題文件撰寫。若未完成者且未經系主任通過申請延後繳交者，其專題成績最高以 50 分計。

### 第八條 專題重修

專題成績不及格學生，應重修。重修可以暑修或隨修的方式進行。重修時，指導老師、專題題目、組員皆可重新安排。

### 第九條 專題推薦

經本系專題競賽評定優良者有義務代表本系參加校內外專題競賽，為系爭光。若經推薦而未經系主任同意可不參賽者，將依校規不參加相關活動以記小過壹次處分。

**第十條** 本辦法經系務會議通過後施行，修正時亦同。

修正歷程：

中華民國 103 年 10 月 08 日系務會議訂定通過  
中華民國 103 年 12 月 17 日系務會議修正通過  
中華民國 104 年 01 月 07 日系務會議修正通過  
中華民國 104 年 06 月 24 日系務會議修正通過  
中華民國 105 年 01 月 14 日系務會議修正通過  
中華民國 106 年 01 月 23 日系務會議修正通過  
中華民國 108 年 09 月 26 日系務會議修正通過

# 多媒體遊戲發展與應用系實務專題指導老師同意書

班級： 年 班

107.01.23 更新

指導老師姓名：			
組 長	姓名：	學號：	聯絡電話：
組 員	姓名：	學號：	聯絡電話：
	姓名：	學號：	聯絡電話：
專題題目：			
<input type="checkbox"/> 完成組長及組員註冊(日間部)		<input type="checkbox"/> 加入 line 專題群組(組長務必加入)	
學生專題管理系統 <a href="http://dom.csim.hk.edu.tw/~prj3/">http://dom.csim.hk.edu.tw/~prj3/</a>			
備註			

備註：專題研究課程為連續四學期之課程，若未能完成四學期課程者，則已修畢之學分不予計入畢業學分。

指導老師簽名：\_\_\_\_\_

日 期：\_\_\_\_\_

# 多媒體遊戲發展與應用系專題個人更改專題指導老師申請表

申請日期： 年 月 日

107.01.23 更新

申請人姓名		學 號	
班 級		聯絡電話	
申請原因 (由學生填寫)			
專題名稱	原專題名稱	新專題名稱	
<input type="checkbox"/> 完成組長及組員修改(日間部)  學生專題管理系統 <a href="http://dom.csim.hk.edu.tw/~prj3/">http://dom.csim.hk.edu.tw/~prj3/</a>			
原指導老師簽名		新指導老師簽名	
是否同意攜出原有成果： <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否  日期： 年 月 日		日期： 年 月 日	
主任簽名		系辦存查	
日期： 年 月 日		日期： 年 月 日	

備註：

- 一、 更換組別的期限為專題製作(三)結束之前。
- 二、 更換組別需新舊指導老師均同意。
- 三、 學生欲更換組別需完成下列程序：到系辦填寫表格 → 交由原指導老師簽名 → 新指導老師簽名 → 主任簽名 → 繳回系辦存查。若學生未完成上述程序，就表示仍然留在原組，仍是原指導老師的專題學生。
- 四、 學生成績部分，則視更換申請時間而決定由哪一位老師打成績。期中考以前換組別，由後來的指導老師給成績；期中考以後換組別，由原來的指導老師給成績。

# 多媒體遊戲發展與應用系專題製作異動申請表

申請日期：      年      月      日

107.01.23 更新

申請人姓名		學號	
班級		聯絡電話	
申請原因 (由學生填寫)			
專題名稱更改	原專題名稱	新專題名稱	
學生成員更改	原專題組別學生姓名/學號	新專題組別學生姓名/學號	
<input type="checkbox"/> 完成組長及組員修改(日間部)			
學生專題管理系統 <a href="http://dom.csim.hk.edu.tw/~prj3/">http://dom.csim.hk.edu.tw/~prj3/</a>			
指導老師更改	原指導老師簽名	新專題老師簽名	
	是否同意攜出原有成果： <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否		
			日期：    年    月    日
			主任簽名
		日期：    年    月    日	

備註：

- 一、更換組別的期限為專題製作(三)結束之前。
- 二、更換組別需新舊指導老師均同意。
- 三、學生欲更換組別需完成下列程序：到系辦填寫表格、交由原指導老師簽名、新指導老師簽名、主任簽名、繳回系辦存查。若學生未完成上述程序，就表示仍然留在原組，仍是原指導老師的專題學生。
- 四、學生成績部分，則視更換申請時間而決定由哪一位老師打成績。期中考以前換組別，由後來的指導老師給成績；期中考以後換組別，由原來的指導老師給成績。

# 多媒體遊戲發展與應用系實務專題海報競賽活動實施計畫

一、參加對象：108 學年度製作專題之本系學生，以組為單位。

二、活動說明：

- 1.時間：108 年 10 月 25 日(五)24：00 前將專題海報、專題書面報告、簡報一同傳至系學生專題專屬網站，<http://192.192.246.244/~prj3/>。
- 2.規範：各組須自行檢查上傳檔案是否正確無誤，學生上傳如有任何問題，須於網站關閉截止前來系辦反應，否則均屬各組疏失，並以遲交認定酌情扣分。

三、方式：

- 1.當年度所有專題組別至少須報名一件作品發表，未繳交同學，當年度專題製作指導教師給分成績，將評定不及格。
- 2.由本系所有專任老師組成評審委員，依各專題圖檔內容進行評分，專題得分計算將去除評分小組中最高得分與最低分得各 1 者(共計 2 人)，則其餘小組成員給分將其加總平均，計算出所得之分數為專題得分，為指導教師所指導之專題不予評分。
- 3.最後成績排名以扣除最高分與就低分評審成績，剩餘評審成績加總值最大的為第一，依序類推，遇有同分時比較原始分數成績，再有同分時由評審委員議定之。
- 4.本系所有專任教師上網查閱學生上傳海報圖檔，並於 108 年 11 月 6 日（一）前評分完畢。
- 5.此成績將提供各指導教師，指導教師須綜合考量酌採用與給分，並占當學期專題成績之 10%。

四、獎勵：前五名組別每位同學頒發獎狀乙幀。

五、本年度學生學習成效評分參考尺規如下

等第 向度	卓越	勝任	待加強
海報內容 60%	內容呈現足能說明其研究主題，且能有效的展現，且具創意性，另在內容表現上，讓人容易理解	內容呈現說明其研究主題有不足之處，且部分內容展現具創意性，另在內容表現上，讓人容易理解	內容呈現無法凸顯研究主題，且部分內容展現不具創意性，另在內容表現上，無法讓人理解
整體造型 20%	內容整體配置去獨創性，且容易讓人閱讀，配色上清晰，足夠吸引眾人目光	內容整體配置得體，且容易讓人閱讀，配色與色調運用上感覺優良。	內容整體配置不良，且不易讓人閱讀，配色與色調運用上感覺不良。
專題延續性 20%	依規定時間內且正確地上傳圖表檔案。 有足夠的榮譽心，努力爭取代表系上參與校內外競賽。	依規定時間內且正確地上傳圖表檔案。 如果有機會獲得良好成績，在不主動爭取情況下，願意代表系上參與校內外競賽。	未依規定時間內上傳圖表檔案，或檔案無法讀出。 榮譽心不足，不願意代表系上參與校內外競賽。

# 弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系「專題成果競賽」申請書

專題名稱		
學年	_____學年度	
類別	<input type="checkbox"/> 管理資訊系統類 <input type="checkbox"/> 電子商務行銷類	
成員	學 號	姓 名
組長		
組員		

自我審核已繳交資料：簡報 海報 專題文件 論文相似度檢測結果

註：本報名表之相關資訊需上傳至學生專題管理資訊系統 <http://192.192.246.244/~prj3/>，始完成報名工作。

上列專題組別，經指導老師同意推薦參與多媒體遊戲發展與應用系「實務專題成果競賽」。

指導老師：\_\_\_\_\_

茲同意參與多媒體遊戲發展與應用系「實務專題成果競賽」，若能獲得優良成績，將有義務及樂意接受多遊系推薦參加校內外專題競賽。若拒絕參與，應繳回原頒發之獎狀，且專題小組所有成員願接受記小過乙次之校規處罰。

成員：\_\_\_\_\_

### 【以下內容由多遊系辦公室填寫】

本組同學作品經多遊系辦公室查核文件完整性，審查結果如下：

- 一、專題手冊：符合    不符合
- 二、海報圖檔：符合    不符合
- 三、專題簡報：符合    不符合

綜合上述結果：

- 同意
- 不同意

本組專題同學參加多媒體遊戲發展與應用系「專題成果競賽」。

---

108.1 學期本系實務專題成果競賽及學生專題海報競賽時程表

學生工作項目	專題老師工作項目	日期
<p>1. 繳交多遊系專題製作競賽申請書 (逾期組別視同放棄)</p> <p>2. 填寫完成專題管理系統相關步驟 (1)專題簡介 (2)專題組員 (3)專題 團體照 及上傳完成專題相關資料(書面報 告、簡報檔、海報..等) <a href="http://192.192.246.244/~prj3/">http://192.192.246.244/~prj3/</a></p> <p>3. 繳交論文相似度檢測結果,使用說 明,如附檔 (逾期組別視同放棄)</p>	<p>協助審核同學資料與提出申請</p>	<p><a href="http://192.192.246.244/~prj3/">http://192.192.246.244/~prj3/</a> 108年10月25日(五)24:00 前</p>
	<p>並送教學委員會核備，審訂後決 定四技優良專題組別學生參加專 題製作競賽</p>	<p>108年10月31日(四)</p>
<p>系網公告參加專題競選組別</p>		<p>108年11月1日(五)</p>
<p>下午 14:00 系辦抽籤決定報告順 序，並公告於系網 <a href="http://www.csim.hk.edu.tw">http://www.csim.hk.edu.tw</a></p>		<p>108年11月1日(五)</p>
	<p>專任教師上網查閱學生上傳海報 並評分完畢 <a href="http://192.192.246.244/~prj3/">http://192.192.246.244/~prj3/</a></p>	<p>108年11月6日(三)</p>
<p>專題成果競賽(正式競賽) MB211(簡報)、各實驗室(系統操作)</p> <p>(學生穿著正式服裝，報告簡報報 PPT 及系統操作，業界評審評分 60%) (請同學們務必自行利用該教室空堂 時間測試專題成果，以利當日順利完 成競賽。)</p>		<p>108年11月8日(五)</p>
<p>公告專題競賽成績系網頁 <a href="http://www.csim.hk.edu.tw">http://www.csim.hk.edu.tw</a></p>		<p>108年11月15日(三)</p>
<p>各組參加校內外競賽、專題相關榮譽 事蹟表現加分申請</p>		<p>108年12月20日(五)中午 12:00 前截止</p>