

# 弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系專題製作評分辦法

20430-016

中華民國 114 年 08 月 21 日系務會議修正通過  
(修正歷程詳全條文末)

- 第 1 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,以期達成跨域整合與創新思維之相結合目的,特訂定弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系專題製作評分辦法(以下簡稱本辦法)。
- 第 2 條 專題製作實施時間為大三上學期「專題製作(一)」、下學期「專題製作(二)」;大四上學期「畢業專題」、下學期「畢業展演實務」,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、畢業專題、畢業策展、畢業畫冊文件繳交等之確定實施時間,得依學校行事曆,經系務會議討論公告或透過班級社群通知之。
- 第 3 條 專題製作小組組成
- 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,同意書(附件一)資料繳交至系辦,始成立專題小組。以三至五人為原則,如有專題製作上特殊需求,增減人數需經指導老師同意,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 4 條 指導老師:專題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,得以與本系專任教師共同指導方式實施,並向教學委員會核備。本系專任教師指導的學生組數三組為原則,本系教師指導學生人數得彼此間可以相互協調,如有特殊情況則另提教學委員會議討論之。
- 第 5 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(附件二),並依序經新指導老師、原指導老師、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,或原指導老師未輔導學

生轉換者，其本課程成績不予承認，且異動申請以三年級該學期期中考之前提出為限。

- 第 6 條 1 學生畢業專題設計籌備委員會(以下簡稱畢籌會)，為協助各班畢業策展相關事宜，各屆由導師遴選各班畢籌會代表三人，再由各班畢籌會代表遴選出畢籌會幹部(會長與副會長)，畢籌會依全體會員投票決定四年級下學期畢業策展舉辦方式，包含相關規劃畢業策展、專題畫冊製作或費用收繳等，以利畢業策展相關活動順利進行。
- 2 畢籌會指導總召集老師可由主任指派或畢業專題授課老師，畢業班二位導師擔任為副召集老師，協助總召集老師事務。

第 7 條 專題製作進度及成績評定方式

一、三年級上、下學期：執行專題製作主要內容為完成學術倫理課程、提出專題建議書、系統發展計劃、成果審議，並以書面或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：

(一)指導老師評分占 30%。

(二)修讀專題課程當學期前四周完成「台灣學術倫理教育資源中心」線上學術倫理核心單元課程六小時占 30%。

(三)先前或該學期需參與兩次相關學術活動(如申請高教深耕經費等)或參與作品展演占 40%。

二、四年級上學期：

(一)企劃審查(期中)：本系執行畢業專題主要內容為專題實施計畫之評估與成果總審，各專題製作小組期中成績，是以學生三年級專題實施計畫書、實施成果與專題海報進行第一次企劃審查報告，並以所有評審老師成績平均計算。

(二)創意審查(期末)：期末成績須由專題學生填寫本系「專題製作競賽申請書」(附件三)、「學術倫理課程證明」、完成「專題報告」檔案與「論文相似度檢測」報告等。經指導老師簽名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，審訂後決定學生專題組別是否能參加專題製作競賽，得以書面及口頭方式由老師與校外業

界專家組成評審委員進行第二次發表創意審查。競賽期程與相關資訊將公告於系網，競賽評分計算方法依「民生創新學院學生專題研究及實務製作競賽要點」實施評分。

(三)該學期專題學期成績計算方式為：

- 1.本系教師期中成績占 60%。
- 2.校外評審委員期末成績占 40%。
- 3.專題海報與校外專家評審得獎組別，一律參與本院所舉辦之專題研究及實務製作競賽，另日間部所有學生除有特殊事由，需全員參與專題競賽，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%。

三、四年級下學期：

執行畢業專題策展與專題畫冊由畢籌會負責必要求全員參與，另本學期成績計算方式為：

- (一)各組學生期中成績為校內畢業策展進行第三次複審發表報告，並完成專題相關周邊商品至少五類，由本系教師評量進行評量占 30%。
- (二)畢業校外策展期末成績由本系教師評量進行第四次總審評量占 30%。
- (三)畢業策展授課教師進行整體評量占 40%。
- (四)為能彰顯本系教學成效，本系教師在校內專題策展具有把關責任，將有權決定各組學生是否能參與校外畢業策展。

四、日間部所有學生均須參與專題，如教學委員會決議代表參與院專題競賽者酌情加分，另有特殊事由須經教學委員會審議之。

五、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(附件四)，供教師評量之依據。

六、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 8 條 專題畫冊文件繳交及設備歸還：專題之相關文件必需依據公告時間內

完成繳交，專題畫冊文件撰寫及檔案燒錄，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。若未完成者且未經系主任通過申請延後繳交者，其專題成績最高以五十分計。

第 9 條 畢業專題與展演課程授課老師：畢業專題與展演課程授課老師由系上派任，協助指導學生畢籌會、畢業策展地點尋覓與協調、畢業畫冊設計與製作，要求學生作品補充與調整等相關事宜，另需指導協助學生申請專題本校多元專題製作計畫，以獲取學校經費補助。

第 10 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 11 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與校外策展，為系爭光。另對表現優異者(含畢籌會)本系將依學生手冊之規定進行獎勵，並將依據學生授權於系上進行留存。

第 12 條 本辦法經系務會議通過公告後施行。

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

中華民國 109 年 09 月 22 日系務會議修正通過

中華民國 110 年 06 月 22 日系務會議修正通過組織調整

中華民國 111 年 06 月 07 日行政會議修正通過

中華民國 113 年 10 月 17 日系務會議修正通過

中華民國 113 年 10 月 17 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

指導老師姓名：			
組 長	學號：	姓名：	聯絡電話：
組 員	學號：	姓名：	聯絡電話：
	學號：	姓名：	聯絡電話：
	學號：	姓名：	聯絡電話：
	學號：	姓名：	聯絡電話：
專題題目：			
備註			

指導老師簽名： \_\_\_\_\_

日            期： \_\_\_\_\_

## 多媒體遊戲發展與應用系個人更改專題指導老師申請表

申請日期： 年 月 日

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
專題組員	原組員		新組員
	組長	學號/姓名	組長
			學號/姓名
組員		組員	
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、更換組別的期限為大三下學期「專題製作(二)」期中考之前，且更換組別需新舊指導老師均同意。

二、學生欲更換組別需完成下列程序：到系辦填寫表格 → 新指導老師簽名 → 原指導老師簽名 → 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。

三、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。

## 弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系「專題製作競賽」申請書

專題名稱		
學年	_____學年度	
類別	<input type="checkbox"/> 遊戲設計類 <input type="checkbox"/> 影音類 <input type="checkbox"/> 多媒體設計類	
成員	學 號	姓 名
組長		
組員		
本組茲同意參與多媒體遊戲發展與應用系「專題製作競賽」，且有義務及接受多遊系推薦參加校內外專題競賽。		
成員簽名：		

自我審核已繳交資料：簡報 海報 專題報告相似度檢測結果或報告

註：

- 1.本報名表之相關資料請繳至系辦且上傳至雲端，始完成報名工作。
- 2.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：\_\_\_\_\_

【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、專題報告：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
- 四、相似度檢測結果或報告：符合 不符合

綜合上述結果，是否同意該組專題同學參加多媒體遊戲發展與應用系「專題製作競賽」：

- 同意  
不同意。

## 弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系學生專題製作之評量尺規

等第 向度	100-90	89-80	79-70	69-60	59-0	權重
具有服務團之社會合作能力	熟練有協助其他成員且認真聆聽他人發言	具有協助其他成員且可以聆聽他人發言	可以協助其他成員且有時無法專心聆聽他人發言	配合協助其他成員但很少聆聽他人發言	無法協助其他成員且完全無法聆聽他人發言	15%
具備國際視野與溝通協調之能力	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	在日常生活能聽懂社交談話與能閱讀書信	僅能應答非常簡單的話題，發音、語調大致正確	表達能力受限，溝通困難。發音、語調錯誤甚多	10%
具備跨域整合與數位創作之能力	具備多媒體與遊戲設計需技術，正確的理解所擬解決的問題	保有多媒體與遊戲設計需技術，可以的理解所擬解決的問題	明瞭多媒體與遊戲設計需技術，有些細節尚缺理解所擬解決的問題	略懂多媒體與遊戲設計需技術，錯誤的理解所擬解決的問題	缺乏多媒體與遊戲設計需技術，無法理解所擬解決的問題	25%
具備動漫設計與遊戲開發之能力	熟捻製作動漫與遊戲整合能力，主動有效率執行完成交付目標	可以使用製作動漫與遊戲整合能力，可以完成交付目標	能知曉建製作動漫與遊戲整合能力，尚能執行完成目標	能查詢得知製作動漫與遊戲整合知識，部分無法完成目標	不具備建製作動漫與遊戲整合知識，無法執行完成目標	20%
具備活動直之展演播行銷能力	熟悉專業性探究電競賽事流程，充分解決當前問題	明瞭專業性探究電競賽事處理流程，尚足以解決當前問題	能配合專業性探究電競賽事處理流程，尚足以解決當前問題	尚有專業性探究電競賽事處理流程，能少部分解決當前問題	無法有專業性探究電競賽事處理流程，無法解決當前問題	15%
具備創新思維與問題分析之能力	能主動發掘問題與成果具原創性，且在美學分析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，且美學分析都尚能運用與理解	能被動發掘問題與成果略有部分原創性，且美學分析都可以運用與理解	無發掘全部問題與成果原創性不足，且美學分析僅能部分運用與理解	不知道問題成因與成果不具原創性，且美學分析都無法運用與理解	15%