

東南科技大學 數位遊戲設計系 學生畢業門檻實施要點

106 學年度第 1 學期第 2 次系務會議討論通過(106.8.28)

106 學年度第 2 學期第 1 次教務會議討論通過(107.3.28)

108 學年度第 2 學期第 4 次系務會議討論通過(109.5.20)

108 學年度第 2 學期第 1 次院務會議討論通過(109.06.19)

109 學年度第 1 學期第 1 次教務會議討論通過(109.10.07)

109 學年度第 1 學期第 5 次系務會議討論通過(109.11.04)

111 學年度第 1 學期第 2 次教務會議討論通過(111.10.05)

111 學年度第 1 學期第 2 次教務會議討論通過(111.12.14)

- 一、東南科技大學數位遊戲設計系(以下簡稱本系)為提升學生專業能力與強化就業競爭力，協助學生規劃學習目標，依據「東南科技大學學生畢業門檻實施辦法」規定，特訂定「東南科技大學數位遊戲設計系學生畢業門檻實施要點」(以下簡稱本要點)。
- 二、本要點所稱之學生畢業門檻，係指學生依據本校大學部學則之規定，於應修畢業學分之外，應完成下列條件始能畢業：
- (一) 修滿本系所規定之畢業學分並完成畢業專題成果校外公開展演。
 - (二) 完成「1131」學習：學生在畢業前必須取得 1 張服務證明、1 門以上跨領域課程修習、3 類證照(外語能力證照、專業能力證照、資訊能力證照)，並完成 1 系修業規定，滿足畢業門檻之要求，才可畢業。有關 3 類證照之定義如下。
 1. 外語能力：依「東南科技大學日間部非英語相關系所之學生英文能力畢業門檻及輔導要點」實施。
 2. 專業能力證照：依「學生取得專業證照獎勵實施辦法」所公布數位遊戲設計系「獎勵對照表」實施。
 3. 資訊能力證照：依「東南科技大學資訊能力檢定畢業門檻實施要點」實施。
 - (三) 參加校外競賽(展演)、考取證照取得點數 **10 點(含)** 以上。
- 三、本系學生專業能力檢定之項目及點數，如下表所列：

| 項目 | 說明 | 取得點數 |
|----------------|---|--|
| 取得關鍵性專業證照 | 關鍵性/稀少性之專業證照如下： (1)Autodesk Certified user: 3ds Max (2)Unity Certified User (3)Autodesk Certified professional/user:Maya | 每張 8 點 |
| 錄取國內外碩士班 | 學生經國內外大學碩士班錄取者 | 每所 10 點 |
| 取得中高級(含以上)專業證照 | 依據本要點第五條公布之專業證照項目辦理 | 每張 5 點 |
| 取得中級專業證照 | | 每張 3 點 |
| 參加國際競賽(展演) | 參加比賽項目需老師推薦並需送「學習成效發展組」審核 | 參賽：4 點 第 1 名：10 點 第 2 或 3 名：8 點 佳作或入選：6 點 |

| | | |
|----------------|---------------------------|---|
| 參加全國競賽 (展演) | 參加比賽項目需老師推薦並需送「學習成效發展組」審核 | 參賽：1點 第1名：8點 第2或3名：6點 佳作或入選：4點 |
| 參加校際競賽 (展演) | 參加比賽項目需老師推薦並需送「學習成效發展組」審核 | 參賽：1點 第1名：4點 第2或3名：3點 佳作或入選：2點 |
| 科技部大專學生專題研究 | 獲科技部核准之計畫 | 每件8點 |

- 四、前述專業中高級(含以上)及中級專業證照之認列，係依據當學期本校「學生取得專業證照獎勵實施辦法」所公布數位遊戲設計系「獎勵對照表」之證照項目為準。其他不在前項表列中之證照及名稱，得提請本系學習成效發展組會議審議通過後認可。
- 五、學生參加校外競賽(展演)及獲獎所得點數之審核，應由指導老師檢具參賽或獲獎之證明文件，填具申請表，於本系學習成效發展組會議開會前一周送系辦綜整，轉請各委員審閱後，提送學習成效發展組會議審議；前項學生參加之競賽或所提專題項目，同一競賽或專題項目之申請以一次為原則，有特殊貢獻或得獎者不在此限。
- 六、學生在校期間所取得之證照，得依據本校「學生取得專業證照獎勵實施辦法」申請獎勵。
- 七、本校境外生、身障生或有特殊情形經系務會議通過者，得免適用本要點之規定。
- 八、本要點經本系、院務會議通過後，報請教務會議通過後實施，修正時亦同。