

長榮大學數位內容設計學系專題實作實施規定

103.12.31 103 學年度第一學期第一次學程課程委員會訂定
103.12.31 103 學年度第一學期第三次學程委員會通過
105.08.01 105 學年度第一學期第一次系務會議修訂通過
105.11.01 105 學年度第一學期第三次系務會議修訂通過
108.11.08 108 學年度第一學期第三次系務會議修訂通過
110.10.12 110 學年度第一學期第二次系務會議修訂通過

- 一、本學系為統整學生在學期間所學，特訂定「長榮大學數位內容設計學系專題實作實施要點」（以下簡稱本要點）。
- 二、本學系開設必修課程「專題實作 I」及「專題作 II」，各 1 學分(以下通稱專題實作課程)；選修課程「專題討論 I」及「專題討論 II」，各 2 學分。本學系開設選修課程「進階專題實作」，3 學分 (以下通稱進階專題實作課程)。

專題實作

- 三、本學系學生必須於修課前一學期末自行組隊，每組二至五員為原則，選定指導老師、共同議定題目，各組必須選出一位組長，負責專題進行之時程管理及與指導老師之連繫。人數不符上述規定時，應填報相關事由，經指導老師與學系主任同意後始得成立分組。指導老師以本學系之專任老師為原則，可依各組的目標或特色，另請院內相關領域之老師進行共同指導。每位指導老師全程指導最多二組為原則，共同指導以不超過三組為原則。
- 四、各組根據組員專長及興趣研擬主題，主動與本系或院內相關學系之專任老師研擬適當專題主題，專題主題擬定應符合資訊、科技、媒體之素養與相關技術應用，並強調設計、美學與創意之表達。各組在確定主題後，須繳交「專題實作申請表」，並經由指導老師簽名核可後，於修課學期開學前一學期期末，送至系辦公室存查。
- 五、專題實作課程學分數與實作時數比例為 1:3。即修習專題實作課程 3 學分之學生，每人每週必須實作 9 小時以上 (含與指導老師討論時間)。每學期實作時間必須 162 小時以上 (9 小時/週 × 18 週)，包含彈性安排於寒暑假期間的實作時數。
- 六、修習專題實作課程，各組組員每學期成績由指導老師依平時討論、專題執行與各階段審查之結果，依學系規定之成績比例評定之。無故不參加專題成果發表會者，其成績以不及格計。專題執行至第二學期結束前，擇定日期由各組上臺展示成果，由學系組成「專案成果驗收暨發表委員會」評審各組成績，名次由委員會會議決定之。各組應於專題成果展示前一星期繳交專題實作精簡報告至學系，並附上 PDF 格式之電子檔。委員會負責遴選優良作品，交由學系擇優表揚，獲獎隊伍得代表本學系(校)參加比賽或

展覽。

- 七、各組於「專題實作 II」課程開設學期之期末考前，須繳交一份完整且裝訂成冊之專題成果給指導老師，另一份交系辦公室永久保存。繳交資料包括完整之文件報告、精簡報告、相關文件(如：原始程式碼、可執行檔、讀我檔)、展示時所用到之資料及專題實作成果使用與展示權同意書等。專題作品之著作權歸創作者與資訊暨設計學院共有。如專題有校外委託單位贊助，則其著作之相關權利視雙方合約議定之。
- 八、變更指導老師或小組成員需填寫「專題實作異動申請表」，且需原指導教授同意並說明原因，經系主任同意後繳交系辦存查。專題實作成果展前一個月內不得異動，若有特殊原因者需經系務會議討論通過後方可變更。
- 九、經核准後，本學系學生得修習本校資訊暨設計學院各學系或相當課程抵充本學系之專題實作課程。
- 十、專題實作時程實施細則由學系辦公室另行公告。

進階專題實作

- 十一、修習專題實作課程表現優異之同學，經甄選後得修習進階專題實作課程。目的在於精進專題實作課程之成果，並參與校外之相關競賽。入選名單以個人貢獻與能力為考量，不必然依照原先專題實作之分組。
- 十二、本實施要點第三條關於指導老師之規定亦適用於進階專題實作課程。
- 十三、本實施要點第五條關於學分數與實作時數比例之規定亦適用於進階專題實作課程。

專題實作補救措施

- 十四、學生於畢業前尚未完成此課程者，由班導師負責輔導。
- 十五、除參加專題成果發表會外亦可以下列通過一項以取得修課通過資格：
 1. 競賽：參與區域性/全國性/國際性競賽，獲得佳作以上獎項一次。
 2. 專業證照：考取下列之專業證照任一項乙張。(課程導入考取之證照不予以抵認)

類別	證照名稱	發照單位
	<ul style="list-style-type: none">• TQC+ 程式語言(C)• TQC+ 物件導向程式語言(Java/C#)• TQC+ 物件導向視窗及資料庫程式設計(Java/VB/C#)• TQC+ 行動裝置應用程式設計 (Android)	
美工/設計/多媒體	<ul style="list-style-type: none">• TQC+ 進階零件及曲面設計(SolidWorks)• TQC+ 網頁設計(Dreamweaver)• TQC+ Flash 動畫編輯製作(Flash/Animate)• TQC+ 電腦圖像編輯製作(Illustrator)• TQC+ 影像編輯製作(Photoshop)• TQC+ 編輯設計(InDesign)• TQC+ 媒體匯流與應用(EPUB)• TQC+ 基礎零件設計 (SolidWorks)• TQC+ 實體設計 (SolidWorks)• TQC+ 電腦輔助平面製圖(AutoCAD)	電腦技能基金會

	<ul style="list-style-type: none"> • TQC+ 電腦輔助立體製圖(AutoCAD) • TQC+ 建築及室內設計平面製圖(AutoCAD) • TQC+ 室內設計立體製圖(SketchUp Pro) • TQC+ 建築設計立體製圖(SketchUp Pro) 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Photoshop ACE • Dreamweaver ACE 	Adobe
	<ul style="list-style-type: none"> • Autodesk 3ds Max Design • Autodesk Maya • AutoCAD 	Autodesk
	<ul style="list-style-type: none"> • CyberLink Certified Professional(CCP)：PowerDirector 	Autodesk
其他	<ul style="list-style-type: none"> • 檢定乙級電腦軟體設計技術士(Java/C++) • 檢定乙級電腦軟體應用 	行政院勞委會

3. 發明展：獲得國內外發明展佳作以上獎項一次。
4. 專利：取得國內外專利一項。
5. 展覽/展演：完成國內外公開展覽/展演一場。
6. 產學合作：個人或團體完成產學合作計畫一件。

十六、對於學生所取得之專業實作項目有疑義時，得經系務會議決議後認定。

十七、本規定經系務會議通過後實施，修正時亦同。