台北海洋科技大學新媒體與遊戲設計應用系
畢業門檻實施要點

115 年 11 月 11 日　115 學年度第 1 學期第 1 次籌備委員會會議通過

一、 台北海洋科技大學(以下簡稱本校) 新媒體與遊戲設計應用系(以下簡稱本系)為強化學生職場競爭，協助同學有效規劃學習目標，特訂定「台北海洋科技大學新媒體與遊戲設計應用系畢業門檻實施要點」(以下簡稱本要點)。

二、 本要點適用對象為本系大學部四技、二技及五專部學生，身心障礙學生得申請提報系務會議審議其能力進行調整或免除。

三、 學生除應依本校大學部學則之規定應修習取得之學分外，應具備下列條件，始得畢業：

(一) 完成實務專題製作並校內公開發表展演或辦理電競賽事(含轉播直播相關活動)，四技生需另行參加校外公開發表展演。

(二) 取得專業證照與競賽總點四技需 10 點(含)以上、二技需 6 點(含)以上、五專部需 12 點(含)以上，且證照類之點數不得少於二點，其中必須包含一張遊戲與動畫領域特定專業證照。

(三)點數採計方式：

1、證照點數：專業類 3 點、非專業類 1 點 。

2、國內外設計相關競賽點數：

參加 1 點、佳作 2 點、優選 5 點、獲獎前三名 10 點 。

3、二技、五專校外設計相關成果展演 4 點。

4、考取碩士班 10 點。

四、 本系學生於畢業當年度第一學期結束前繳交「畢業門檻檢核申請表」(附表一)並檢附相關證明文件，交至系辦公室進行畢業門檻審查。逾期未繳交者，視同未達畢業門檻，適用第五點規定。

五、 應屆畢業生專業證照與競賽點數若未達畢業門檻規定者，不得於該學年度畢業，須延長修業年限，並於延修期間擇下列方式之一完成，始可畢業：

(一) 補足點數：取得第三點第二款規定之證照與競賽點數，達畢業門檻。

(二) 補救措施：經系務會議複審通過，並完成下列兩項：

1. 加修本系專業選修課程一門，該科目須為未曾修習及格者，且成績及格；本系專業選修課程已全數修習及格者，經系主任同意，得改修他系相關領域之選修課程一門。

2. 完成本系相關領域之作品，以該作品參加校外競賽，並檢附參賽（送件）證明。

延修生之註冊、選課、修課及審查時程，依本校規定辦理。

六、 本要點適用於 111 學年度(含)以後入學學生。

七、 本要點經系務會議通過後，提送創新設計學院學院院務會議審議通過後發布施行，修正時亦同。

附表一

台北海洋科技大學 新媒體與遊戲設計應用系畢業門檻檢核表

畢業學分與校定畢業門檻				
畢業學分數		校定畢業門檻		導師簽名
□ 完成		□ 完成		

證照與競賽點數				
項次	證照或競賽名稱	取得點數	取得時間	指導老師簽名
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

審核結果	
□ 通過審核	□ 未通過審核 原因：

申請人簽名：　　系主任簽名：