

國立臺北商業大學數位多媒體設計系學生專業能力畢業門檻標準

中華民國 103 年 8 月 18 日系務會議通過
 中華民國 103 年 8 月 27 日系務會議修訂通過
 中華民國 103 年 11 月 12 日系務會議修訂通過
 中華民國 104 年 4 月 15 日系務會議修訂通過
 中華民國 106 年 1 月 10 日系務會議修訂通過
 中華民國 107 年 3 月 27 日系務會議修訂通過
 中華民國 107 年 5 月 1 日系務會議修訂通過
 中華民國 107 年 5 月 8 日系務會議修訂通過
 中華民國 107 年 5 月 22 日系務會議修訂通過
 中華民國 107 年 6 月 5 日系務會議修訂通過
 中華民國 108 年 9 月 11 日系務會議修訂通過
 中華民國 108 年 12 月 18 日系務會議修訂通過
 中華民國 109 年 3 月 31 日系務會議修訂通過
 中華民國 109 年 9 月 30 日系務會議修訂通過
 中華民國 109 年 12 月 8 日系務會議修訂通過
 中華民國 110 年 3 月 24 日系務會議修訂通過
 中華民國 110 年 10 月 27 日系務會議修訂通過
 中華民國 111 年 12 月 28 日系務會議修訂通過
 中華民國 113 年 6 月 4 日系務會議修訂通過
 中華民國 114 年 9 月 30 日系務會議修訂通過
 中華民國 114 年 12 月 16 日系務會議修訂通過
 中華民國 115 年 6 月 1 日系務會議修訂通過

數位多媒體設計系四技學制學生累積點數達 48 點(含)以上，且非專業證照類點數需至少取得 8 點者，達畢業門檻標準。

專業證照類點數表列如下：(未在表列者，由系務會議審核)		
證照名稱		點數
高階專業證照	1. Adobe Certified Expert 國際認證(簡稱 ACE) 2. Autodesk 3ds Max Design 2010 Certified Professional 國際證照(含以上版本) 3. Autodesk Maya 2013 國際證照(含以上版本) 4. Unity certified professional 專業能力認證 5. IPAS 行動裝置程式設計師 6. IPAS 行動遊戲程式設計師 7. IPAS 行動應用企劃師 8. IPAS 機器學習工程師 9. Unity Artist Certification(Unity 藝術設計師認證) 10.Unity Programmer Certification(Unity 程式設計師認證) 11.VR Developer Certification(虛擬實境開發認證) 12.IPAS 巨量資料分析師 13.IPAS AI 應用規劃師	24
中階專業證照	1. 圖文組版-電腦排版甲級、乙級（或印前製程乙級） 2. 圖文組版-圖像組版乙級 3. 廣告設計乙級（或視覺傳達設計乙級） 4. Adobe Certified Professional(ACP)國際認證	16

	5. ITE 資訊專業人員鑑定： (1)數位內容 遊戲企劃專業人員 (2)數位內容 遊戲美術專業人員 (3)數位學習 線上課程帶領專業人員 (4)數位學習 數位教學設計專業人員 6. 企業電子化人才能力鑑定： (1)人工智慧應用(AIA) (2)巨量資料處理與分析(DPA) (3)社群行銷(SMP) (4)資安實務與技術(SPT) 7. Corel DRAW 國際認證 8. AIE 人工智慧專業能力國際認證(發證單位：荷蘭 Stichting IPOE Education Foundation 艾葆科教基金會) 9. AIA 人工智慧應用國際認證(發證單位：荷蘭 Stichting IPOE Education Foundation 艾葆科教基金會)	
基礎 證照	1. 圖文組版-文字處理丙級(或印前製程丙級) 2. 廣告設計丙級(或視覺傳達設計丙級) 3. 網頁設計丙級 4. Mixcraft 數位成音國際證照 LEVEL 2 5. Mixcraft 數位成音國際證照 LEVEL 3	8
系上 證照	數媒系專業設備使用證照	1
註：學生入學前已取得之證照，可折半計點，但至多可認列 16 點。		

競賽類計點原則表列如下：			
競賽分類	競賽說明	獲獎最高點數	參賽點數
第一級	教育部設計戰國策表列之競賽或經系務會議通過認列之競賽	64	2 點/人
第二級	經系務會議審核通過認列之全國性競賽	32	0.5 點/人
第三級	非第一級、第二級之校外競賽	8	無
第四級	校內競賽	4	無
備註： 1.上表所列之第二級競賽，由系務會議審核通過後另行公告之，如不在列表內之競賽，由系務會議討論後決定之。 2.競賽類別需與本系專業課程相關，得獎者點數全額計算(團體參賽獲獎點數不除以參賽人數)，入選者以該項類別競賽之全額點數之四分之一計算。 3.人氣獎均視為入選(圍)。 4.同一單位競賽後之作品展覽，不得再申請展覽類點數。 5.於第一級、第二級競賽已獲獎或入圍，不另計參賽點數。 6.學生申請第一級、第二級之參賽點數，其作品需於參賽前經本系專任教師實際指導，並於點數			

申請表簽名後，才可送系務會議審查。(本項自 109/3/31 起實施)

7.每人參賽點數累計至多 4 點。(本項自 109 學年第 1 學期起(即 109/8/1 起)實施)

展覽類計點原則如下：

1、策展：

(1)策展人數上限 5 人，且需於策展前兩週持策展企劃書(包含展覽規劃、時間、地點、人員、分工表、現有作品集、預計作品數量等，策展企劃書封面需有指導老師簽名，如展覽指導老師非本系專任教師，則需有本系 1 名專任教師共同指導)至系務會議提出申請，由系務會議審核並決議其點數，至少 10 點，個人所得點數為策展點數除以參展人數，策展每人可得最低保障點數 2 點。策展結束後需檢送成果報告書(含企劃書、作品集、展場照片、邀請卡等)，於展覽結束後一個月內送系務會議提案審查，逾時或未送繳不予登錄點數。

(2)策展作品收件數標準：

i.參展收件標準：件數至少為策展人數 4 倍以上。

ii.展出作品件數：展出作品至少由本校 2 名教師(至少 1 名為本系專任教師)審查，審查展出作品數至少為收件數二分之一以上，方得策展。

2、參展：區分為系展(弘藝獎)及校內外參展。

(1)系展(弘藝獎)由數媒系學會現有規範訂定之。(點數由系務會務決議之)

(2)每次參展，每人每件作品計 0.5 點，每人上限 2 點。

(3)自行參加校內外展覽(非系上通過之策展)，展出作品需經本校 2 名教師(至少 1 名為本系專任教師)審查通過，並於展覽前兩週，檢送邀請卡、展覽相關資料送系務會議提出申請，展覽結束後一個月內需檢送展場照片、作品集等資料送繳系辦登錄點數，逾時或未送繳不予登錄點數。

3、畢業成果展：通過本系畢業專題製作(二)期末資格審查且完成校外畢業展參展者，由當屆畢籌會繳交成果報告書(含企劃書、作品集、展場照片、邀請卡等)，每人可得 2 點。

計畫案、產學案計點原則如下：

本系學生參與本系教師產學案、計畫案，得由計畫主持人提案申請專業能力畢業門檻點數申請，其基本點數 4 點為原則，得由計畫主持人調整，並經系務會議審核後始通過之。

遊戲上架計點原則如下：

1. 本系學生製作遊戲上架成功，需提出企劃書、上架平台、遊戲操作說明手冊、相關資料、人員及分工表等資訊，且需經本系至少一名專任教師簽名後，向系務會議提出申請，每人最低保障點數 2 點。

2. 遊戲上架至少取得 10 個以上三星評價，且平均評分 3 分以上，每人可計 2 點。

3. 遊戲上架後 6 個月之內，累積評價達 100 則以上，且平均評分 4 分以上，每人改計 8 點。
(由申請學生主動提供資料，改計 8 點者不得與第 2 條同時計點)

4. 遊戲上架平台以 Steam Store、EPIC Marketplace、Unity Store、iOS App Store、Android

Google Play 等為原則，其餘平台由系務會議討論後決定之。

專利計點原則如下：

專利須在申請後公開始得提出申請，由系務會議決議其點數。核可專利點數可分為 16 點及 8 點，個人所得點數為專利點數，小數位數採四捨五入計算。

微學程計點原則如下：

本系學生修畢本系「互動科技微學程」，持修畢證明書得計 1 點。(每人限登錄 1 點)

3D 數位模型上架計點原則如下：

1. 本系學生投稿 TDAL 台灣數位模型庫經審核通過上架，可提出上架證明，並經本系至少一位專任教師簽名後，向系務會議提出申請，每件作品以 1 點為原則，實際核給點數由系務會議審議後定之。
2. 數位模型上架後，下載次數達 100 次以上加記 0.5 點，每件作品最多記 2 點。(由申請學生主動提供佐證資料)
3. 每位同學申請此項點數上限 3 點。

教育部主辦之海外實習計畫計點原則如下：

參加教育部主辦之海外實習計畫至海外實習者，依規定向本系校外實習委員會提出海外實習申請，完成海外實習並繳交海外實習報告者，向系務會議提出專業能力畢業點數申請，每人至多 8 點。