檔　　號：
保存年限：

電子公文

# 南臺學校財團法人南臺科技大學　函

機關地址：710301 臺南市永康區南台街一號
承辦人：張育銘
電話：(06)2533131分機8334
電子信箱：ymchang@stust.edu.tw

受文者：國立勤益科技大學

發文日期：中華民國112年1月5日
發文字號：南科大產設字第1120000114號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：如文(ATTCH1 A09610000Q0000000_0000114A00_ATTCH1.pdf、ATTCH2 A09610000Q0000000_0000114A00_ATTCH2.pdf、ATTCH3 A09610000Q0000000_0000114A00_ATTCH3.pdf)

主旨：檢送本校承辦教育部學海A+計畫，甄選學生赴日本遊戲公司實習，擬請各校協助公告甄選相關訊息鼓勵學生參加甄選，請查照。

說明：

一、本校承辦教育部112年「跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點(學海A+)—數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫」(附件一)，由各大專校院甄選遊戲設計優秀學生赴日本遊戲公司進行實務專業實習。

二、本計畫執行六年期間中，總計甄選87名學生至日本遊戲公司實習，大幅提升學生遊戲設計之實務能力。112年計畫案預計甄選16名學生，包含程式設計組以及美術設計組學生，赴日本五家遊戲開發專業公司實習。

三、獲推薦出國實習的學生，將依據教育部公費留學生請領公費項目及支給數額一覽表標準，補助機票以及部分生活費。

四、計畫辦公室樂意至各校辦理計畫招生說明會，各校倘有此需求者，請逕行聯絡計畫辦公室(tgip.plus@stust.edu.tw)。



國立勤益科技大學
1120050109　112/01/05

五、隨函檢附教育部函文(附件一)，單張廣宣DM(附件二)，112年招生簡章(附件三)，敬請協助公告或轉知相關系所。

正本：各公私立大專校院
副本：教育部 112/01/05 12:14:57

裝

訂

線

檔　　號:
保存年限:

# 教育部 函

地址：100217 臺北市中正區中山南路5號
承辦人：吳亞君
電話：(02)77365645
電子信箱：jennie@mail.moe.gov.tw

受文者：南臺學校財團法人南臺科技大學

發文日期：中華民國111年12月15日
發文字號：臺教文字第1112505788號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：學海A南臺科技大學112年經費核定表
(A09000000E_1112505788_senddoc3_Attach1.pdf)

主旨：同意補助南臺科技大學112年「跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點（以下稱學海A+）—數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光」計畫經費，詳如附件及及說明，請查照。

說明：

一、復貴校111年9月29日南科大產設字第1110011538號函。

二、旨揭計畫核定經費新臺幣（以下均同）681萬5,694元，部分補助483萬494元，詳如附件。112年計畫經費，倘未獲立法院審議通過或經部分刪減，本部得重新核定本案補助計畫經費，並依預算法第54條規定辦理。俟本部通知獲立法院審議通過，請備函及本案補助經費第1期款領據（人事費及業務費合計161萬8,094元）領據到部憑撥，俟完成遴選作業，函送計畫階段性成果報告、經費請撥單及第2期款領據（321萬2,400元）到部辦理撥付。112年計畫期程仍維持12個月，得與111年計畫期程重疊，惟經費不得重復支用。倘選送學員預計返國時間超過計畫期程，再請依規定向本

部申請計畫展延，餘依本部「補(捐)助及委辦經費核撥結報作業要點」相關規定辦理。

正本：南臺學校財團法人南臺科技大學
副本：收文後交 2022/12/15 15:36:53

# 112年 數位遊戲關鍵人才 赴日本頂尖專業企業加光計畫

Taiwan Global Internship Program Plus (TGIP+)

## 甄選對 遊戲設計 有夢長、有熱忱的優秀學子！

## 到 日本 遊戲公司實習，期間長達半年！

也可免費報名到校說明會唷！




A09610000Q0000000_0000114A00_ATTCH2.pdf

主辦單位：教育部國際及兩岸教育司 承辦單位：南臺科技大學 數位設計學院 創新產品設計系 協辦單位：Digi+ 數位經濟產業推動辦公室

Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)

教育部跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點

# 112 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫

## 計畫主持人張老師團隊給學員的話

各位學員，

首先感謝各位對於本計畫的支持以及熱心參加活動，有您的參加是讓我們堅持往前走的動力來源，感謝大家! 我們團隊也有些話，想請各位學員們參考!

1. **請審慎斟酌參加的甄選場次，並列入您的重要行程。**

   2023 年，我們預計有五家公司辦理五場工作坊/論壇活動，我們非常、非常歡迎各位多多參加不同場次的活動，對您不僅是爭取實習機會，在與不同團隊合作中的同儕共學，更是一個絕佳的學習機會。

   但是五場工作坊/論壇的活動本身就長達 10 天，對於體力與心力都會是蠻大的負擔，因此請您務必審慎的斟酌參加的場次，

   A. 請由我們提供的資訊，例如簡章內的各項公司訊息，Facebook 上的學長姊心得分享中，確認您所感興趣，真正想要去實習的公司。
   B. 評估您的心力與體力可以參加場次數與行程表日期。
   C. 您的權利是決定參加哪幾個場次的活動，您沒有義務參加所有場次的活動。

2. **報名參加活動後，請堅持參加活動的心，切勿輕易退出活動。**

   A. 為了活動的順利進行，計畫執行團隊都必須要做很多的籌備工作，其中包含影響工作坊甚深的分組與安排面試時程表。
   B. 只要有一位學員退出，所有籌備都被歸零，必須要重來一次。所有印製的資料也必須全數重新印製。
   C. 歷年學員退出的理由眾多，包含體力不堪負荷、找到想要去實習的公司、與自己的行程表衝突等等，但是對我們來說，這些理由似乎都是無法形成合理且適切的[不可避免之理由]，深感遺憾。

3. **請務必提供您最常利用的 e-mail，並適時收信與回信，**

   A. 報名表中，您所親自提供的 e-mail 將會是我們聯絡您時會利用的 e-mail，而不是您提出報名表時所用的 e-mail(推薦兩者相同為最佳)。
   B. 所有重要的聯絡，都會經由該 e-mail 進行，因此請審慎決定並提供您最常利用的 e-mail，並請適時的收信與回信。
   C. 請不要讓我們為了聯絡到(找到)您，焦急的滿頭汗。

最後，非常期待能夠收到您的報名，也期待與您在專業領域有共同成長的機會，祝福以及感謝大家!

Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)

教育部跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點

# 112 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫

## 甄選重要日期一覽表

(在校生、畢業生共用)

| 作業事項 | 日期及說明 |
|---|---|
| **招募學員&研習階段** | |
| 簡章公告 | 即日起 |
| 繳交實習甄選報名表件資料 | 學員完成報名後，辦公室將於 Google 雲端設定[學員個人作品集上傳區]，並連絡學員該上傳區之連結位址，請學員儘早完成報名。 |
| | ※辦理方式請詳閱本甄選簡章「叁、甄選暨決選程序與甄選條件」 |
| 報名梯次 | 7 月甄選場次(台北場) |
| 報名截止日 | 2023 年 4 月 29 日(週六)止 |
| 研習工作坊日程(依辦理時間順序排列) | SkeletonCrew Studio & Grounding 聯合研習工作坊:<br>2023.07.04(二)~2023.07.06(四) |
| | JOE 論壇:<br>2023.07.07(五) |
| | TOYDEA 研習工作坊:<br>2023.07.10(一)~ 2023.07.12(三) |
| | SummerTime Studio 研習工作坊:<br>2023.07.13(四)~ 2023.07.15(六) |
| 研習工作坊活動地點 | DigiBlock C (台北市大同區承德路三段 287 號) |
| 公告研習工作坊錄取名單 | 2023 年 5 月 6 日(週六) |
| 雲端作品集資料更新截止 | 2023 年 6 月 3 日(週六) |
| **甄選&報到階段** | |
| 學員提出志願序 | 2023 年 7 月 22 日(週六)前 |
| 錄取名單公告 | 2023 年 7 月 29 日(週六) |
| 放棄錄取資格截止日 | 2023 年 8 月 3 日(週四) |
| 辦理出國實習說明會(報到) | 2023 年 8 月 11 日(週五) |
| **輔導出國階段** | |
| 協助錄取學員辦理出國手續 | 依據實際出國日期排定，並聯絡錄取學員召開行前說明會 |

# 甄選流程圖


1
至社群網站瀏覽
https://www.facebook.com/gameinternship/
確定申請出國實習
N
2
報名甄審
截止日期:依簡章
3
報名研習工作坊(講習會)
3.1 SCS & Grounding
3.2 JOE
3.3 TOYDEA
3.4 Summer Time Studio
3.5 LinkedBrain
4
出席研習工作坊&參加面試
研習工作坊與面試活動日期:依簡章
5
提出實習公司志願序
截止日期:依簡章
6
放榜、正取報到、備取報到
截止日期:依簡章
7
辦理出國研習說明
預計日期:依簡章
8
依時程出國研習
持續參與FB相關活動、分享心得、分享經驗、提出問題等

Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)
教育部跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點

# 112 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫

版本修正紀錄: 111.07.27 初版通過

| | |
|---|---|
| 主辦單位 | 教育部　國際及兩岸教育司 |
| 承辦單位 | 南臺科技大學 南臺科技大學 數位設計學院 創新產品設計系 |
| 協辦單位 | Digi+數位經濟產業推動辦公室 Digital Economy Industry Promotion Office |

## 壹、 計畫概要

(一) 目的

本計畫結合日本數位遊戲頂尖機構，共同推動產學研合一的複合型態，經由進入機構進行培訓研習(實習)的方式培育優秀青年之國際觀與實務研發能力。

(二) 海外實習蹲點機構(依工作坊辦理時間順次排列，詳細甄選條件請參考[實習蹲點機構一覽表])：

1. Skeleton Crew Studio(日本京都): 總計 2~4 名(包含 3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
2. Grounding Inc. (日本京都): 總計 2~4 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
3. JOE(日本東京): 總計 4 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
4. TOYDEA(日本東京): 總計 4 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
5. SummerTimeStudio(日本大分): 總計 4 名(包含 3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。

得不足額錄取，錄取實際名額依據最後評定成績決定。

(三) 實習期間：以 6 個月為原則，並得依實際需求調整為 4~6 個月之間(實習起始日於 2024 年 2 月 1 日至 2024 年 10 月 31 日之間，實習起始與結束日依據各實習公司之實際情形調整)。

(四) 補助金額：詳如[肆、補助標準]。

(五) 計畫 Facebook (FB)社群網站

數位遊戲海外研習實習 https://www.facebook.com/gameintership/

本計畫所設立專屬交流平台，藉以達成互動式學習之效果。學員在此平台上之互動情形(發表次數等，發表獲得迴響之情形等)將成為參與培訓研習工作坊的審查評分項目之一。

## 貳、申請資格：

(一) 在學學生: 111 學年度各公私立大學校院大學部二年級(含)以上或研究所碩士班以上在學學生(含進修學士，但不含在職專班)，具有中華民國國籍，設有戶籍者，且同一學制內未獲學海計畫(含學海飛颺、學海惜珠、學海築夢等三計畫)選送出國之學生。出國進修前至國外實習期間，皆須具備國內學校之在學學生身分(含保有學籍者)。

(二) 已畢業學生: 具有國內相關科系大學以上學歷且畢業後未滿三年者，具有中華民國國籍，設有戶籍者(目前居住地為中華民國管轄地區者)，目前沒有專職或錄取後願意離職者為原則，且擬於本國或日本相關產業就業者。畢業年數之計算係以工作坊執行時間點為參考原則，且男生不包含兵役期間。畢業生可報名之活動項目因機構而有不同，詳細請參考[畢業生報名注意事項]。

## 參、甄選暨決選程序與甄選條件

(一) 甄選員額: 總計 16 名，包含在學生 13 名，以及已畢業生 3 名，並得以相互流用。

(二) 甄選程序: 甄選程序包含以下三階段

1. 參與至本計畫之 Facebook 社群之相關活動。
   (a) 至本計畫之 Facebook 社群網站以按讚或發表、回覆貼文方式完成登錄。
   (b) 不定期於本社群網站發表心得或參與討論。
2. 有意願至蹲點公司實習之學員，提出申請實習甄選報名相關資料
   (a) 下載並填寫[實習甄選報名表](附表一)，以及檢附相關資料回傳至計畫窗口(tgip.plus@stust.edu.tw)。
   (b) 由於本計畫在實習階段需要與學員所屬學校及系所進行多項行政作業之合作，所以學員必須要有教授之推薦，且推薦教授會協助本單位予以行政作業上的協助(包含校內公文書寫、學生公假申請、各校獎學金申請等作業，其餘申請簽證以及輔導出國等工作，則由計畫辦公室協助辦理)。
   (c) 所有研習工作坊皆開放有興趣、想學習的學員報名(不限參與實習甄選者)，但錄取時只能錄取一家蹲點公司進行實習。
   (d) 除報名表外，擬參加實習甄選學員也必須提出下列資料(電子檔案)，資料必須以英或日文記載 (只參加研習工作坊活動，但不

參與實習甄選之學生，除報名表與個人資料使用同意書之外，得不提出以下各項能力佐證資料。):

- ■ 語言能力證明(以正式語言認證，例如日語檢定、TOEIC 等為優先，若無語言認證者得大學英文成績單標註語言相關課程、成績)。
- ■ 英文成績單(最高學歷)。
- ■ 若為畢業生請檢附最高學歷畢業證書。
- ■ 個人資料使用同意書(附表二，中文可)。
- ■ 海外蹲點實習學習計畫(附表三，中文可)，學海外蹲點實習學成後之回饋計畫(附表四，中文可)。
- ■ 其他有助於審查之證明文件與資料。

(e) 完成上述之報名後，辦公室於 Google 雲端設定[學員個人作品集上傳區]，並連絡上傳區之連結位址。

- ■ 該[學員個人作品集上傳區]得包含各種動靜態(影音)資料，且將成為 A.公司事前審查學員資料，B.學員面試，的審閱資料，請學員審慎編輯作品集內容以及內容之連結。
- ■ 團隊作品，請務必註明團隊人數以及自己所負責之工作範圍，並提出[海外蹲點實習團隊作品個人貢獻說明] (附表五)]。
- ■ 所有學員作品之連結僅限定於該上傳區域內之相互連結，不得超出該範圍(例如不得連往 Youtube 或是自己的 Google 雲端等)，否則因為網路不穩而影響面試之進行，將由學員自行負責。
- ■ 公司將經過網際網路審閱資料，請學員務必審慎斟酌檔案大小，避免過大檔案造成審查上之困難。
- ■ 學員雲端作品集更新截止日: 2023 年 6 月 3 日(週六)。

3. 出席本計畫之培訓研習工作坊活動

(a) 本計畫將辦理培訓研習工作坊活動，活動皆邀請國外實習公司之實務設計師擔任講師，提升學員實務能力。

(b) 培訓研習工作坊活動之注意事項與內容細節，將另行聯絡參加之學員。

(c) 學員必須報名參加想前去實習公司所辦理之研習工作坊活動，否則不具備實習甄選資格。倘若報名人數超過上限之規定，則依據下列標準優先錄取

(1) 於[實習甄選報名表]將該公司勾選欲參與實習的同學優先錄取。

(2) 由計畫辦公室依據[海外蹲點實習學習計畫]，[海外蹲點實習學成後之回饋計畫]評定成績，並參酌報名之時間順序，以及於本計畫 Facebook 網站上之參與度錄取。

(3) 依照同學繳交之作品集，提供給業師或是經由本單位推薦後，由業師選擇參與之同學。

(d) 研習工作坊活動提供午餐(便當為原則)，但不補助住宿費與交通費。

(e) 參加研習活動學員請自備電腦(含筆電，電腦所需之系統、軟體等要求條件，將於研習營錄取通知時一併聯絡)，若無自備電腦則取消參加研習營機會。

(f) 所有研習活動由計畫辦公室統一為學員保險。

(三) 決選程序(詳細請參閱[甄選程序說明])

決選程序包含以下 5 項工作:

1. 海外蹲點公司提出[公司合格與候補學生表]。
2. 實習志願學員提出[實習志願順位表]。
3. 承辦單位彙整提出[學生實習志願序與公司合格、備選順位一覽]。
4. 召開本計畫之[諮詢暨甄選委員會]審查推薦名單。
5. 公告錄取名單，召開第一次說明會。

(四) 甄選條件

甄選條件包含: 1.面試成績(含作品集等相關資料)，2.工作坊之表現，3.語言溝通能力，詳細評分內容說明如下:

1. 面試成績(含作品集等相關資料)

依據學員面試表現、作品集以及其他參考資料評分。

評分人員: 外國實習公司之審查人員。

註:面試方式與時間由業師全權決定。本單位會收集所有參加報名之同學作品集提供給業師後，再與業師討論後於工作坊首日公布名單、面試時間與方式。

2. 工作坊之表現

依據學員在本計畫所辦理之國際專家實務工作坊表現之評分。

評分人員: 各工作坊之國外指導專家。

3. 語言溝通能力

依據英或日語語言測驗相關成績以及面試時的外語溝通能力等評分。

評分人員: 各工作坊之國外指導專家。

## 肆、補助標準

本計畫之補助標準依據[教育部跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點]之補助標準，補助對象為經過本單位甄選並取得實習資格之學員，補助內容包含

(一) 來回經濟艙機票一張: 至實習公司國家之來回經濟艙等機票一張(機場以最接近實習公司所在地之國際機場為原則)。

(二) 生活費: 依據[公費留學生請領公費項目及支給數額一覽表]教育部出國

留學標準並依實習日數比例計算。

(三) 在學學生: 個人之最高額度以補助來回經濟艙機票之全額費用，以及生活費之 60%為度，並以不超過新臺幣 30 萬元為原則。

(四) 已畢業學生: 個人之最高額度以補助來回經濟艙機票之全額費用，以及生活費之 60%為度，並以不超過新臺幣 30 萬元為原則。

(五) 上述之補助金額，分三期補助

1. 第一期: 於出國前完成補助 50%(四捨五入至萬元)。
2. 第二期: 實習期間超過一半時，再完成補助 25%(與第一期合計四捨五入至萬元)。
3. 第三期: 其餘費用則於完成實習並依規定繳交相關資料後補助。

(六) 海外保險

本單位不為學員加保海外保險，且不額外支付保險費用。在國外期間之海外保險，請獲錄取出國的學員與監護人審慎規劃海外保險內容，並提出保險說明書以為本計畫之存查。

## 伍、辦理出國實習說明會以及出相關程序

(一) 經公告錄取之學員，必須依據規定時程完成與簽訂行政契約，未完成簽約者視同放棄資格，由備取學員依序錄取。

(二) 本計畫將辦理出國實習說明會，並協助辦理相關出國程序。

## 陸、出國實習學員之義務

(一) 出國實習期間

1. 出國實習進修期間，必須保有各校之在學學生資格。
2. 出國實習進修期間，必須嚴守實習公司之相關規定。
3. 學員需於每兩週依照規定格式繳交一次中/英文版工作日誌(心得報告)電子檔。
4. 學員需至社群網站分享實習心得，以及協助指導下一屆之學員。
5. 出國實習進修期間，必須遵守當地及相關單位之法律、規定，不做出任何有損個人、校譽或國家名譽之行為。
6. 請確實注意個人人身及活動之安全，因個人疏失、天災、意外或其他不可抗力事由等，而導致個人人身受到傷害或財務上之損失，由家長/監護人及學員自行負責。

(二) 完成實習後之學員

1. 學員需於活動結束返國後一個月內依照規定格式繳交實習總心得報告書、A1 展版、心得分享發表簡報檔與 30 張以上學習期間相關照片(以上電子檔各一份)。其中，A1 展版是以海外蹲點公司為分組單位，由該公司蹲點實習學員共同製作，展板張數為該公司蹲點學

員人數之兩倍。

2. 學員將晉升為計畫案之種子師資，以積極傳播學習經驗，主要包含:
   (1) 種子師資需於活動社群平台分享知識、經驗等以指導後續學員。
   (2) 種子師資需出席教育部與本計畫所舉辦之實習成果發表相關發表活動(含記者會)，並製作簡報以英或日文分享實習心得。
   (3) 種子師資必須由承辦學校所規畫之三項推廣活動中擇一完成:
      (a) 製作 30 分鐘以上之學習內容心得光碟。
      (b) 出席所辦理之培訓研習工作坊活動，擔任翻譯或心得分享、協助外國講師指導學員等工作。
      (c) 參加 3 場以上之學習成果推廣活動。

**柒、**上述未盡事宜，悉由計畫案辦公室解釋與補充，並於社群網站公告之。

計畫洽詢窗口

(一) 計畫主持人

姓名：張育銘(南臺科技大學創新產品設計系)

e-mail： tgip.plus@stust.edu.tw，ymchang@stust.edu.tw

電話： 06-2533131 ext. 8334， 0933-350192

(二) 計畫助理：

姓名：蔡昀穎(南臺科技大學餐飲管理系)

姓名：邱心妤(南臺科技大學創新產品設計系)

e-mail：tgip.plus@stust.edu.tw

Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)
教育部跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點

# 112 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫
# 實習蹲點機構與招生人數一覽表

<table>
<tr><th>機構名稱</th><th>地點</th><th>類型</th><th>名額</th><th>技能要求</th><th>語言要求</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Skeleton Crew Studio (SCS)<br><br>http://www.skeletoncrew.co.jp/jp/</td><td rowspan="2">日本<br>京都</td><td>3D 遊戲美術組</td><td rowspan="2">總 計<br>2~4<br>名</td><td>Maya<br>PhotoShop<br>Unity(會更佳)</td><td>日語或英語</td></tr>
<tr><td>遊 戲 程 式組</td><td>C#<br>線型代数学<br>Unity<br>UE4(會更佳)</td><td>英語</td></tr>
<tr><td colspan="5">社長からのお言葉 (社長給學員的話)<br>社長訪問影片>> https://fb.watch/9WGDUPBGMY/</td></tr>
<tr><td colspan="5">皆さん、はじめまして株式会社 Skeleton Crew Studio 代表取締役村上です。<br>台湾の学生さんが、日本企業で仕事の体験ができる機会を提供したいと思い、このプロジェクトに参加させて頂いております。<br>私自身、アメリカで生活し、働いた経験があるので、外国での生活を経験する素晴らしい価値と、その大変さを理解しております。<br>その経験から、才能のある若者が、国や文化を超えて能力を存分に発揮できる環境を整えたいと常々思っております。<br>個人として会社として、当プロジェクトに全面的に協力したいと思います。少しでも興味のある方は、この素晴らしいチャンスにぜひ挑戦してみてください。<br><br>大家好，我是 Skeleton Crew Studio 的村上社長。<br>我們參與這實習生選拔計畫的原因是因為我們想為台灣學生提供一個在日本公司體驗工作的機會。<br>我自己在美國生活和工作過，深刻明白在國外生活的巨大價值和困難。從那次經歷中，我一直想創造一個環境，讓才華橫溢的年輕人可以在不同國家和文化中充分展示自己的能力。<br>無論作為個人和公司，我們願意全力配合這個項目。如果您對此感興趣，請抓住這個難得的機會。</td></tr>
</table>

| 機構名稱 | 地點 | 類型 | 名額 | 技能要求 | 語言要求 |
|---|---|---|---|---|---|
| Grounding Inc.<br><br>http://www.g-rounding.com/ | 日本京都 | 2D 遊戲美術組 | 總計2~4名 | 依據學員提交之作品集，公司審查決定。<br>除人物設計及構圖外，對 UI 製作等亦有興趣者為佳。 | 必須具備日語溝通能力，以及以日語溝通的積極態度。<br>必須具備以下兩條件之一:<br>1. 日本語能力試驗 JLPT N2 以上合格。<br>2. 已經完成參加日本語能力試驗 JLPT N2 以上之報名手續(檢附報名證明資料)。 |
| | | 3D 遊戲美術組<br>背景，人物，特效，動態 | | 有曾經使用過 3D 繪圖軟體的經驗，且大致熟練相關技術的使用。<br>曾有針對各類技術修習過相關課程。 | |
| | | 遊戲程式組 | | 會使用 C++。<br>喜歡遊戲，且有自行分析[遊戲性]的能力。 | |

社長からのお言葉 (社長給學員的話)
社長訪問影片>> https://fb.watch/9WGEQ-zcmO/

みなさんこんにちは！
グランディングの代表取締役の二木です。
今回は、ワークショップへの参加を検討していただきありがとうございます。
自分も今まで何度もこのワークショップに参加し、コロナの前までは毎回台湾の会場にも足を運んでいました。その後、毎年、何人かの方にインターンにも参加していただいて、弊社で一緒にゲーム開発の現場で、色々な事を学んでもらっています。
自分の台湾の学生の人たちの印象はとにかく熱意がある事！日本の学生はどちらかというと、遠慮がちな人が多いのですが、台湾の学生の人たちは、常に前向きで、こちらも一緒にいて元気がもらえます。熱意があるということは、多少の困難に打ち勝つエネルギーがあるという事です。何かを学んだり、一緒に最善の方法を検討したりしていく上では、そういった熱意がある事が重要です。ゲーム制作は正解のない試行錯誤を繰り返していく仕事なので、そういったメンタルを持っている事は大変重要です。
また、好きな事について、ちゃんと熱意をもって自分で勉強している人が多いと感じます。ゲーム作りは集団作業ですが、そこに集まる人たちは、何かしらの才能や努力の結果身につけた能力を持っています。その人しか持っていない、尖った何かを持っている人が集まって初めて面

| | |
|---|---|
| | 白いゲームが出来上がっていきます。そのため、学生のうちから「自分が好きな事」「自分が得意な事」をやりこんで、伸ばしていってほしいと思います。グランディングでは、その手助けをすることができると思います。<br>グランディングのインターンでは、インターン生の能力に応じた課題を与えて、それをクリアしていき、力がある人には、実際に現場の仕事の一部を担当してもらいながら、色々と試行錯誤して学んでいってもらいます。これまで様々な大手や有名ゲーム開発現場で仕事をしてきたスタッフと一緒に物を作ることは、必ずあなたの将来に役立つと思います。<br>グランディングでは福岡、東京、京都の３つのスタジオがありますが、一部のスタジオには中国語がネイティブの人もいます。そういった人を足掛かりに、また、日本語が少しでも話せれば、より多くのスタッフと積極的にコミュニケーションをとってゲームや双方の文化について語り、日本のゲーム作りについて学んでほしいです。<br>台湾で（あるいはビデオで）会えることを楽しみにしています。<br><br>大家好！<br>我是 Grounding 的 二木社長，感謝您考慮這次參加研習工作坊。<br>我參加過很多次工作坊，在疫情之前，我每次都親自到台灣參加這活動，每年也都有一些人參公司內部的實習，與我們在遊戲開發現場一起學習各種知識技能。<br>台灣學生給我的印象就是熱情！許多日本學生往往不情願，但台灣學生總是積極向上，可以與他們一起充滿活力。熱情意味著你有克服一些困難的能量。在學習過程和一起討論最佳方案時，具有熱情是很重要的。遊戲製作是沒有正確答案且重複試誤而的工作，因此擁有這種心態非常重要。另外，我覺得很多人都在滿懷熱情地研究自己喜歡的東西。製作遊戲是一項集體任務，但聚集在那裡的人們都有一些天賦和能力，這是他們通過努力獲得的。一個有趣的遊戲只有在聚集了只有那個人的特殊才華的人時才得以完成。因此，我希望學生們發展他們喜歡的和擅長的。並且我認為我們公司可以提供幫助。<br>在實習中，我們根據實習生的能力分配任務並讓實習生在完成任務中嘗試各種事情，同時讓有能力的實習生實際負責該領域的一部分工作。讓他們錯誤地學習。與在各大知名遊戲開發網站工作過的員工一起做事，肯定會對你的未來有所幫助。<br>我們在福岡、東京和京都有三個工作室，其中有些工作室有母語為中文的員工。以這些人為橋梁，即使你只會一點日語，我也期望你能積極與更多的工作人員交流，談論遊戲和兩種文化，學習日本遊戲製作。<br>期待在台灣（或遠距會議中）見到你。 |

<table>
<tr><th>機構名稱</th><th>地點</th><th>類型</th><th>名額</th><th>技能要求</th><th>語言要求</th></tr>
<tr><td rowspan="3">JOE<br><br>http://j-o-e.jp/</td><td>日本東京</td><td>2D、3D動畫或遊戲美術組、遊戲程式組</td><td>總計4名</td><td>程式組: C#，Unity<br>餘依提供之審查資料(含作品集與相關資料)審查決定</td><td>雖然會日語比較好，但非必備條件。</td></tr>
<tr><td colspan="5">社長からのお言葉 (社長給學員的話)<br>社長訪問影片>> https://fb.watch/9WGHbEEPHc/</td></tr>
<tr><td colspan="5">・向上心を持って積極的に業務に取り組めそうか<br>・開発やデザインにおいて得意分野を持っているか<br>上記2点を選抜する過程で重視してます。<br>これまでの経験で、普段の職場にインターン生が入り、より賑やかになることで組織全体の活性化にも繋がってます。<br>仕事時以外の雑談から気付きやアイデアが生まれることも多々あります。<br>よって積極的にコミュニケーションを取れる方を歓迎してます。<br><br>・是否可以帶著抱負積極的投入工作中？<br>・您在開發和設計方面有很專門的領域嗎？<br>我們甄選過程中非常重視以上兩點的特色。<br>以我個人目前為止的職場經驗，實習生加入職場後後，平時的工作場所會變得更加熱鬧起來，從而帶動了整個組織的活性化。並且在工作之外的聊天中，也會聯想到很多事情和想法。<br>因此，我們非常歡迎那些能夠積極溝通的人。</td></tr>
</table>

| 機構名稱 | 地點 | 類型 | 名額 | 技能要求 | 語言要求 |
|---|---|---|---|---|---|
| TOYDEA<br><br>http://www.toydea.com/ | 日本東京 | 2D 遊戲美術組 | 總計4名 | 喜歡動畫、漫畫、遊戲的人。<br>必備的能力<br>Photoshop 之設計製作經驗<br>使用 ClipStudioPaint, SAI, Photoshop 等繪圖軟體製作插畫之經驗<br>期望具備的能力<br>使用 HTML 等製作網頁之經驗<br>同人誌、商業誌等之 DTP 製作經驗 | |
| | | 3D 遊戲美術組 | | 喜歡動畫、漫畫、遊戲的人。<br>必備的能力<br>Photoshop 之設計製作經驗<br>以 Maya, 3ds Max 等 3D 軟體製作 3D 模型之經驗<br>期望具備的能力<br>Weight, UV 的設定，以及材質之製作經驗<br>3D 的 Motion, Rigging 之製作經驗 | |
| | | 遊戲程式組 | | 喜歡動畫、漫畫、遊戲的人。<br>必備的能力<br>對於 C#、Java 等一般程式語言之理解<br>曾使用過 Unity 之經驗<br>期望具備的能力<br>C/C++、C#等之經驗<br>以 HTML5/JavaScript 之 Web 相關經驗<br>以 OpenGL/DirectX 之 3D 相關經驗 | |
| | 社長からのお言葉 (社長給學員的話)<br>社長訪問影片>> https://fb.watch/9WGG1gNoH1/ | | | | |
| | | | | | |

<table>
<tr><th>機構名稱</th><th>地點</th><th>類型</th><th>名額</th><th>技能要求</th><th>語言要求</th></tr>
<tr><td rowspan="3">Summer Time Studio (STS)<br><br>http://www.summer-time-studio.com/</td><td rowspan="3">日本大分</td><td>3D 遊戲美術組</td><td rowspan="3">總計4名</td><td colspan="2" rowspan="2">積極想學習日語以及認識日本企業文化的人。<br>對於開發 AAA 作品有興趣的人。<br>對於開發以歐美市場為主的遊戲作品有興趣的人。</td></tr>
<tr><td>遊戲程式組</td></tr>
<tr><td colspan="2">對於寫實畫作或繪畫有興趣的人。<br>對於最先進的遊戲開發技術有興趣的人。<br>具備美術設計與程式設計之基本能力，但是學習企圖心以及團隊合作能力更重要。</td></tr>
<tr><td colspan="5">社長からのお言葉 (社長給學員的話)<br>社長訪問影片>> https://fb.watch/9WGFtUvo0M/</td></tr>
<tr><td colspan="5">今、あなたはこの人生という限られた時間の中で、何をして生きたいですか？<br>欧米や日本のゲームに憧れを持ち、面白いゲームを作る！と期待に胸を膨らませている人もいれば、まだ明確に何をしたいか分からない人もいるかもしれません。まだ何をしたいか分からなくても、日々、何かを選択して、経験することで、次の新しい扉は必ず開きます。<br>SummerTimeStudio は、世界中の人々を魅了するハイクオリティなゲームを作りたい！という想いから開発スタジオを作り、今年、10 周年を迎えました。<br>現在は Apple 社や Google 社にも認められ、AAA タイトルを開発できる企業にまで成長することができましたが、この 10 年間、最初からうまくいったわけではありません。<br>時代の変化にあわせて、常に新しいものを取り入れ、何度も大きな壁を乗り越える必要がありました。大きな成果を出すことに、チートのような簡単な方法はありません。<br>日々、ゲーム性とクオリティを高める探究心が開発技術を高め、その積み重ねが大きな実績へと繋がっていきます。<br>弊社のインターンシップでは、あなた次第で、様々な開発技術やコミュニケーションの取り方を学ぶことができると思います。<br>新卒で入社したメンバーも最初は Lv. 1 からスタートし、成長を続けています。共に学び、共に“LEVEL UP”できるあなたにお会いできるのを楽しみにしています。<br><br>在此生有限的時間裡，你想為了什麼而生呢？<br>若有人對於歐美和日本的遊戲滿懷憧憬，期待的想要製作有趣的遊戲！那麼一定也有著還不明白想做些什麼的人也說不定。<br>即使你仍然不明白未來你想做什麼，那麼藉由每天做出一些新的選擇和</td></tr>
</table>

| | |
|---|---|
| | 體驗更多事物，那麼下一扇新的大門肯定會為您而開啟。<br>SummerTimeStudio 想要創作可以吸引世界各地人們的高品質遊戲！<br>基於這個想法，我們創建了一個工作室，今年我們慶祝了我們的 10 週年。它已經得到 Apple 和 Google 的認可，成為一家可以開發 AAA 級遊戲的公司，但也不是一開始就能夠這麼順遂的。隨著時代的變遷，不斷地學習新事物，一次又一次地克服巨大的障礙。<br>沒有什麼方法可以像作弊那樣簡單的取得好成績。每一天，提升遊戲性和品質的求知精神，提升開發技術，積澱帶來豐碩成果。<br>在我們的實習中，您可以根據自己的情況學習各種開發技術和溝通方法。<br>作為應屆畢業生加入公司的成員，也是從 Lv. 1 開始，不斷成長。<br>我們期待看到可以一起學習和一起 ”LEVEL UP” 的你。 |
| 備註 1 招生人數不足額錄取之機構，其不足額人數得流用至其他機構。 | |

Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)
教育部跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點

# 112 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫
# 畢業生報名注意事項

## 壹、畢業生可報名活動項目一覽表

| TOYDEA | | |
|---|---|---|
| | 報名實習甄選 | 報名研習工作坊 |
| 1. 大學在學生 | 可 | 可 |
| 2. 尚未就業之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 3. 雖然有工作經驗，但目前已經離職之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 4. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前離職並提出離職證明之大學畢業生 | X(不可) | X(不可) |
| | | |
| **Skeleton Crew Studio (SCS)** | | |
| | 報名實習甄選 | 報名研習工作坊 |
| 1. 大學在學生 | 可 | 可 |
| 2. 尚未就業之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 3. 雖然有工作經驗，但目前已經離職之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 4. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前離職並提出離職證明之大學畢業生 | X(不可) | 可 |
| | | |
| **Grounding Inc.** | | |
| | 報名實習甄選 | 報名研習工作坊 |
| 1. 大學在學生 | 可 | 可 |
| 2. 尚未就業之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 3. 雖然有工作經驗，但目前已經離職之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 4. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前離職並提出離職證明之大學畢業生 | 可 | 可 |
| | | |

| JOE | | |
|---|---|---|
| | 報名實習甄選 | 報名研習工作坊 |
| 1. 大學在學生 | 可 | 可 |
| 2. 尚未就業之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 3. 雖然有工作經驗，但目前已經離職之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 4. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前離職並提出離職證明之大學畢業生 | 可 | 可 |
| | | |
| SummerTime Studio | | |
| | 報名實習甄選 | 報名研習工作坊 |
| 1. 大學在學生 | 可 | 可 |
| 2. 尚未就業之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 3. 雖然有工作經驗，但目前已經離職之大學畢業生 | 可 | 可 |
| 4. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前離職並提出離職證明之大學畢業生 | 可 | 可 |
| | | |

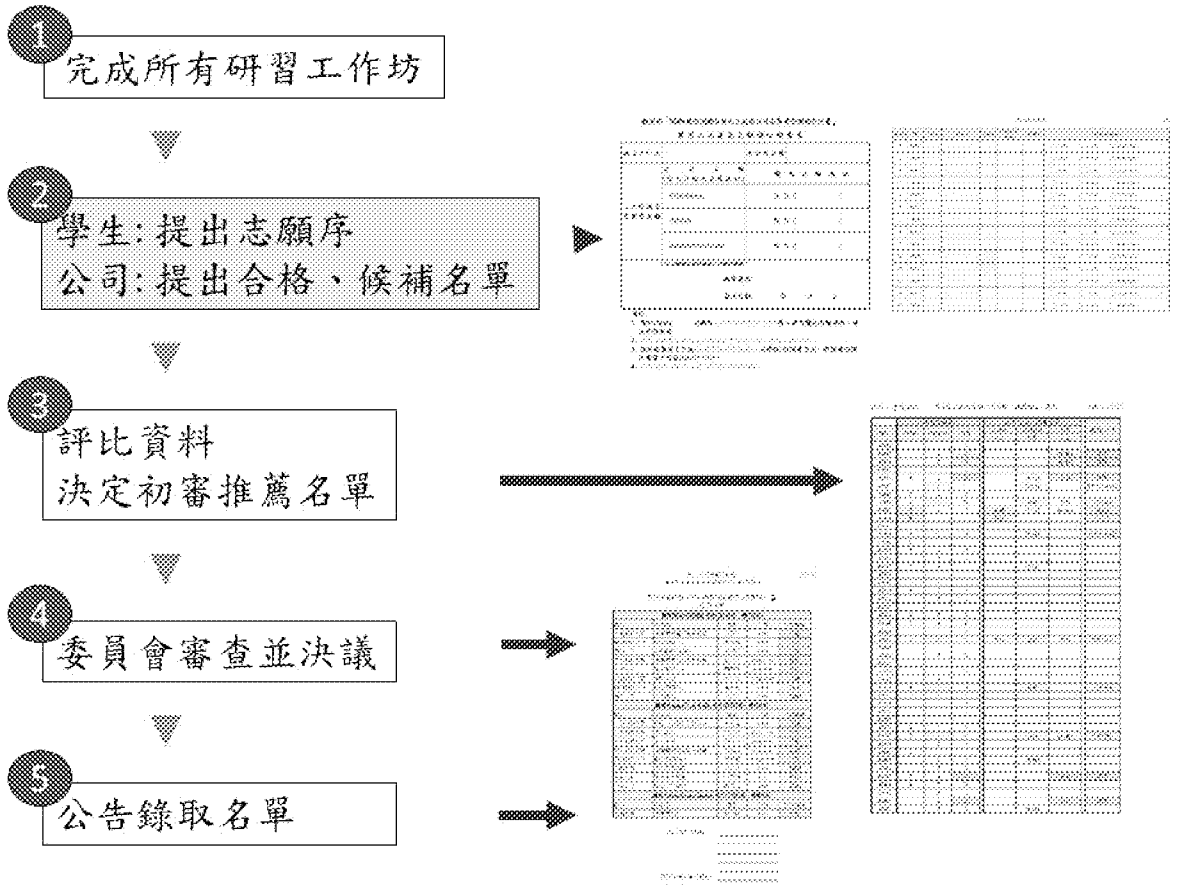
**貳、畢業生出國簽證注意事項**

在學生申請出國赴日實習時，需要準備資料申請[文化活動]類型之六個月簽證，但是該簽證規定是必須[實習期間必須具備在學學生身分]才能申請，因此不具備在學學生身分的畢業生是無法申請該簽證的。相對的，目前查詢的結果是必須運用[觀光簽證(免簽)]出國實習，但是由於該簽證限制是三個月，因此以六個月的實習期間來說，中間必須自費回國一次之後，再行赴日完成實習。以整體程序上會比較繁瑣，請各位畢業生，尤其是快畢業的學生報名前必須審慎斟酌與評估。

Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)
教育部跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點

# 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫

## 甄選決選程序




甄選程序圖

1. **<u>海外蹲點公司提出[公司合格與候補學生表]</u>**
   A. 時間: 所有研習工作坊完成後一個月內(實際日期依當年度另行規定)。
   B. 說明: 所有海外蹲點公司個別提出合格名單以及候補學生順位一覽表，合格人數必須與預計招募實習生人數相同，候補學生不限人數但必須排定優先順位。

2. **<u>實習志願學員提出[實習志願順位表]</u>**
   A. 時間: 所有研習工作坊完成後一個月內(實際日期依當年度另行規定)。
   B. 說明: 所有學員個別提出實習志願順序一覽表，學生申請之蹲點實習公司數無上限規定，但必須依序排出優先順位。

3. **<u>承辦單位彙整提出[學生實習志願序與公司合格、備選順位一覽]</u>**
   A. 時間: 所有研習工作坊完成後一個半月內(實際日期依當年度另行規定)

B. 說明: 承辦單位彙整海外蹲點公司之[公司合格與候補學生表]，以及學員之[實習志願順位表]，提出選送學員推薦一覽表，送交[諮詢暨甄選委員會]審議。

C. 學員推薦一覽表之擇定順序為:

i. 各蹲點公司之[合格名單]為範圍，並以學員之[實習志願順位表]為順序之依據，依序決定推薦名單。

ii. 再以各蹲點公司之[候補學生順位一覽表]為依據，依序由[順位 1]為始，並以學員是否要到該公司實習為依據(不分順次)，依序決定推薦名單。若有蹲點公司相同候補順位者，則以該學員之[實習志願順位]為決定之依據。

iii. 依上述過程決定後之推薦名單，順次位於各蹲點公司招募實習生人數範圍內者為[正取生]，其餘則依推薦順序錄取為[備取生]。

**4. 召開本計畫之[諮詢暨甄選委員會]審查推薦名單**

A. 時間: 所有研習工作坊完成後一個半月內(實際日期依當年度另行規定)

B. 說明: 審議選送學員推薦一覽表，決議錄取名單。

**5. 公告錄取名單，召開第一次選送學員說明會**

附表一 *請用電腦輸入或正楷填寫報名表，並黏貼身分證正反面、學生證正反面影本

# 教育部學海A+『112年數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫』

## 2024年2月梯實習甄選暨研習工作坊報名表(在校生用)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 申請編號 | *本欄由主辦單位填寫，請勿填寫、書記 | | | |
| 姓名/中文 | | | 身分證字號 | |
| 姓名/英文(同護照格式) | | | | |
| 性別 | □男 □女 | | 出生日期 | 西元 年 月 日 |
| 電子郵件 | (務必填寫正確，會以此e-mail為聯絡窗口) | | (備用e-mail，可略) | |
| 戶籍地址 | □□□(郵遞區號請務必填寫) | | | |
| 通訊地址 | □□□(郵遞區號請務必填寫)(請填寫方便收信之地址，以利相關文件寄送) | | | |
| 通訊電話 | 手機： | | 戶籍聯絡電話 | 家用： |
| 學歷 就讀學校 | (請填寫學校全名，不得簡略) | | | |
| 學歷 系所(組) | (請填寫全名，EX視覺傳達設計系組案例組) | | | |
| 學歷 學號 | | | 推薦教授姓名 | |
| 學歷 年級班級 | (如是大四升碩一，則填寫原就讀學校及研究所學校) | | 推薦教授電子郵件 | |
| 學歷 平均成績 | (目前為止各學年的總平均成績) | | 推薦教授電話 | |
| 外語程度 | (請以符合下述為優先例如：TOEIC750分、JLPT N1、參加過相關學校語言相關課程、或證書代之) | | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 專業及能力表現 | 專業項目 | ☐ 2D 美術<br>☐ 3D 美術<br>☐ 程式<br>☐ 其他(※※※ )<br>(複選者，請以數字標示專長順序，例如 1 為最主要、2 為次要、工作分組也依據本資料之填寫內容) | 專業項目能力 | 左欄[專業項目]排序 1 為[2D 美術]或[3D 美術]者，請填寫以下之資料<br>1. 我最擅長的美術軟體工具是(※※※_____)<br>2. 由開始學習至今，我使用該軟體工具的年數是(※※※_____年)<br>3. 我自認為我對該軟體工具的熟練程度為(擇一)<br>☐ 5 分，專業級熟悉<br>☐ 4 分，非常熟悉<br>☐ 3 分，蠻熟悉<br>☐ 2 分，熟悉<br>☐ 1 分，普通一般<br>其他會使用且熟練度達 3 分以上之軟體工具(※※※_____) |
| | | | | 左欄[專業項目]排序 1 為[程式]者，請填寫以下之資料<br>1. 我最擅長的程式語言/工具是(※※※_____)<br>2. 由開始學習至今，我使用該程式語言/工具)的年數是(※※※_____年)<br>3. 我自認為我對該程式語言/工具的熟練程度為(擇一)<br>☐ 5 分，專業級熟悉<br>☐ 4 分，非常熟悉<br>☐ 3 分，蠻熟悉<br>☐ 2 分，熟悉<br>☐ 1 分，普通一般<br>其他會使用且熟練度達 3 分以上之程式語言/工具(※※※_____) |
| 實習完成後之留任意願<br>(インターン後の留任計画) | ☐ 有於實習公司留任就業之意願(インターン企業で留任意欲あり)<br>☐ 目前尚不確定(未確定)<br>☐ 沒有於實習公司留任就業之意願(インターン企業で留任意欲無し)<br>☐ 其他(その他，請說明_____)<br>本留任意願是指完成實習後，並回校完成學業(以及兵役)後，是否有意願回實習公司就職。 | | | |

| | |
|---|---|
| 應屆畢業生在學身分備註 | □大四確定延畢 □碩二確定延畢 □已應屆考取研究所(請檢附錄取文件影本) |
| 兵役情形 | □已服役 □免服役 □尚未服役 □現役軍人 |
| 家長或監護人 | 手機號碼 |

**工作坊報名及實習意願**

| 工作坊報名 | 是否參加實習甄選 |
|---|---|
| **7月甄選場次(台北場，依辦理時間順序排列)** | |
| □ SkeletonCrew Studio & Grounding 聯合研習工作坊: 2023.07.04(二)~2023.07.06(四) | □是 □否 |
| □ JOE 論壇: 2023.07.07(五) | □是 □否 |
| □ TOYDEA 研習工作坊: 2023.07.10(一)~ 2023.07.12(三) | SCS □是 □否<br>Grounding □是 □否 |
| □ Summer Time Studio 研習工作坊: 2023.07.13(四)~ 2023.07.15(六) | □是 □否 |
| □ LinkedBrain 研習工作坊: 2023.07.17(一)~ 2023.07.19(三) | □是 □否 |

說明:

1. 參加實習甄選者，必須出席該公司之工作坊方得報名。
2. 研習工作坊活動以辦理實體工作坊為主，但倘若受到疫情影響講師無法入國之情形下，則改為遠距線上工作坊方式辦理研習暨甄選活動。
3. 若有其他新增公司，將於定案後補充公布於 Facebook，並更新本報名表。已經完成報名之學員，將由辦公室主動聯絡確認是否更新報名內容。

**須檢附資料**

□ 本報名表，填寫完成並親筆簽名(本人與推薦教授)
□ 語言能力證明(以正式語言認證，例如日語檢定(JLPT)、TOEIC 等為優先，若無語言認證者成績者得以大學(研究所)英或日語相關課程之成績作為替代。
□ 英文版成績單(目前學歷之歷年成績)
□ 其他有助於審查之證明文件與資料影本(日或英文)
□ 個人資料使用同意書(中文，附表二)
□ 海外蹲點實習學習計畫(中文，附表三)
□ 海外蹲點實習學成後之回饋計畫(中文，附表四)
□ 個人正面臉部照片(電子檔)

備註 1 請將上述資料依序整合轉換為一個 PDF 格式後，與個人正面頭部照片(電子檔)，以及本報名表之原始檔案(WORD 檔)，三項資料一起寄至計畫信箱 tgip.plus@stust.edu.tw。

備註 2 資料檔案名稱格式: [姓名(校名,系名)- TGIP 報名表，例: 王小明(南臺科大,多樂系)- TGIP 報名表]

備註 3 個人正面臉部照片檔案名稱格式: [姓名(校名,系名)-照片，例: 王小明(南臺科大,多樂系)-照片]。

上傳作品集、作品影音檔之重要說明

1. 完成上述之報名後，辦公室於 Google 雲端設定[學員個人作品集上傳區]，並連結上傳區之連結位址。
2. 此[學員個人作品集上傳區]得包含各種動靜態(影音)資料，且將成為 A.公司事前審查學員資料，B.學員面試，的審閱資料，請學員審慎編輯作品集內容以及內

| | | |
|---|---|---|
| | 等之連結。<br>3. 所有學員作品之連結僅限定於線上簿區域內之相互連結，不得超出該範圍(例如不得連往 YouTube 或是自己的 Google 雲端等)，否則因為網路下載而影響面試之進行，將由學員自行負責。<br>4. 團隊作品請說明團隊人數以及在該作品中所負責的內容，提出[團隊作品個人貢獻說明](附表五)<br>5. 公司將經過網際網路傳閱資料，請學員務必審慎斟酌檔案大小，避免過大檔案造成審查上之困難。<br>6. 作品集之更新截止日為2023年6月3日(六)。 | |
| 確認資料<br><br>申請者與指導教授簽名 | 本人已詳閱簡章中之各項規定及權利義務，經由通訊報名之各項資料均為本人親自填報，並確實繳交上述資料，若有不實，願負法律責任並同意被取消錄取資格。<br><br>簽名：<br><br>※由於本計畫於實習階段需要與學生所屬學校及系所進行許多行政合作，務必請推薦教授認可且予以行政作業上之協助。<br><br>推薦教授簽名:<br><br>填寫日期：中華民國　　年　　月　　日 | 請黏貼近三個月內<br>二吋半身脫帽照片<br><br>※非生活照、不得戴有色鏡片之眼鏡 |

----------身分證正面影本黏貼處----------

----------身分證反面影本黏貼處----------

----------學生證正面影本黏貼處----------

----------學生證反面影本黏貼處----------

附表一 ＊請用電腦輸入或正楷填寫報名表，並黏貼身分證正反面、學生證正反面影本

# 教育部學海A+『112年數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫』

## 2024年2月梯實習甄選暨研習工作坊報名表(畢業生用)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 申請編號 | ＊本欄由主辦單位填寫，請勿填寫、書記 | | | |
| 姓名/中文 | | | 身分證字號 | |
| 姓名/英文(同護照格式) | | | | |
| 性別 | □男 □女 | | 出生日期 | 西元 年 月 日 |
| 電子郵件 | (務必填寫正確，會以此e-mail為聯絡窗口) | (備用e-mail，可略) | | |
| 戶籍地址 | □□□(郵遞區號請勿填寫) | | | |
| 通訊地址 | □□□(郵遞區號請勿填寫)(請填寫方便收信之地址，以利相關文件寄送) | | | |
| 通訊電話 | 手機： | | 戶籍聯絡電話 | 家用： |
| 學歷 畢業學校 | (請填寫學校全名，不得簡稱，若為國外請加註國別) | | | |
| 學歷 畢業年月 | | | 平均成績 | |
| 學歷 畢業系所(組) | (請填寫全名，EX:視覺傳達設計系視覺設計組) | | | |
| 外語程度 | (請以語言認證為優先例如：TOEIC750分，JLPT N1，若無得加附學校語言相關證明，成績單代之) | | | |
| 工作資歷 | □ 目前正從事於與數位遊戲相關之工作<br>□ 曾經有與數位遊戲相關之工作經歷，但目前已經離職<br>□ 沒有與數位遊戲相關之工作經歷<br>□ 其他(請說明＿＿＿

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 專業及能力表現 | 專業項目 | ☐ 2D 美術<br>☐ 3D 美術<br>☐ 程式<br>☐ 其他(　　)<br>(複選者，請以數字標示專長順序，例如 1 為最主要、2 為次要、工作分組也依據本資料之填寫內容) | 專業項目能力 | 左欄[專業項目]排序 1 為[2D 美術]或[3D 美術]者，請填寫以下之資料<br>1. 我最擅長的美術軟體工具是(請填寫_____)<br>2. 由開始學習至今，我使用該軟體工具的年數是(請填寫_____年)<br>3. 我自認為我對該軟體工具的熟練程度為(擇一)<br>☐ 5 分，專業級熟悉<br>☐ 4 分，非常熟悉<br>☐ 3 分，蠻熟悉<br>☐ 2 分，熟悉<br>☐ 1 分，普通一般<br>其他會使用且熟練度達 3 分以上之軟體工具(請填寫_____) |
| | | | | 左欄[專業項目]排序 1 為[程式]者，請填寫以下之資料<br>1. 我最擅長的程式語言/工具是(請填寫_____)<br>2. 由開始學習至今，我使用該程式語言/工具)的年數是(請填寫_____年)<br>3. 我自認為我對該程式語言/工具的熟練程度為(擇一)<br>☐ 5 分，專業級熟悉<br>☐ 4 分，非常熟悉<br>☐ 3 分，蠻熟悉<br>☐ 2 分，熟悉<br>☐ 1 分，普通一般<br>其他會使用且熟練度達 3 分以上之程式語言/工具(請填寫_____) |
| 實習完成後之留任意願<br>(インターン後の留任計画) | ☐ 有於實習公司留任就業之意願(インターン企業で留任意欲あり)<br>☐ 目前尚不確定(未確定)<br>☐ 沒有於實習公司留任就業之意願(インターン企業で留任意欲無し)<br>☐ 其他(その他，請說明_____)<br>本留任意願是指完成實習後(以及完成兵役後)，是否有意願回實習公司就職。 | | | |

<table>
<tr><td rowspan="8">工作坊報名及實習意願</td><td>工　作　坊　報　名</td><td colspan="2">是　否　參　加　實　習　甄　選</td></tr>
<tr><td colspan="3">7月甄選場次(台北場，依辦理時間順序排列)</td></tr>
<tr><td>☐ SkeletonCrew Studio & Grounding 聯合研習工作坊:<br>2023.07.04(二)~2023.07.06(四)</td><td colspan="2">☐是 ☐否</td></tr>
<tr><td>☐ JOE 論壇: 2023.07.07(五)</td><td colspan="2">☐是 ☐否</td></tr>
<tr><td>☐ TOYDEA 研習工作坊:<br>2023.07.10(一)~ 2023.07.12(三)</td><td>SCS ☐是 ☐否<br>Grounding ☐是 ☐否</td></tr>
<tr><td>☐ Summer Time Studio 研習工作坊:<br>2023.07.13(四)~ 2023.07.15(六)</td><td colspan="2">☐是 ☐否</td></tr>
<tr><td>☐ LinkedBrain 研習工作坊:<br>2023.07.17(一)~ 2023.07.19(三)</td><td colspan="2">☐是 ☐否</td></tr>
<tr><td colspan="3">說明:<br>1. 參加實習甄選者，必須出席該公司之工作坊方得報名。<br>2. 研習工作坊活動以辦理實體工作坊為主，但倘若受到疫情影響講師無法入國之情形下，則改為遠距線上工作坊方式辦理研習暨甄選活動。<br>3. 若有其他新增公司，將於定案後補充公布於 Facebook，並更新本報名表。已經完成報名之學員，將由辦公室主動聯絡確認是否更新報名內容。</td></tr>
<tr><td>須檢附資料</td><td colspan="3">☐ 本報名表，填寫完成並親筆簽名(中文，附表一)<br>☐ 語言能力證明(以正式語言認證，例如日語檢定(JLPT)、TOEIC 等為優先，若無語言認證者成績者得以大學(研究所)英或日語相關課程之成績作為替代。<br>☐ 英文版成績單(最高學歷之歷年成績)<br>☐ 畢業證書(最高學歷)<br>☐ 其他有助於審查之證明文件與資料影本(日或英文)<br>☐ 個人資料使用同意書(中文，附表二)<br>☐ 海外蹲點實習學習計畫(中文，附表三)<br>☐ 海外蹲點實習學成後之回饋計畫(中文，附表四)<br>☐ 個人正面臉部照片(電子檔)<br><br>備註 1 請將上述資料依序整合轉換為一個 PDF 格式後，與個人正面頭部照片(電子檔)，以及本報名表之原始檔案(WORD 檔)，三項資料一起寄至計畫信箱 tgip.plus@stust.edu.tw。<br>備註 2 資料檔案名稱格式: [姓名(校名,系名)- TGIP 報名表，例: 王小明(南臺科大,多樂系)- TGIP 報名表]<br>備註 3 個人正面臉部照片檔案名稱格式: [姓名(校名,系名)-照片，例: 王小明(南臺科大,多樂系)-照片]。<br><br>上傳作品集、作品影音檔之重要說明<br>1. 完成上述之報名後，辦公室於 Google 雲端設定[學員個人作品集上傳區]，並連結上傳區之連結位址。<br>2. 該[學員個人作品集上傳區]得包含各種動靜態(影音)資料，且將成為 A.公司審查學員資料，B.學員面試，的審閱資料，請學員審慎編輯作品集內容以及內容之連結。<br>3. 所有學員作品之連結僅限定於該上傳區域內之相互連結，不得超出該範圍(例如不得連往 YouTube 或是自己的 Google 雲端等)，否則因為網路下載而影響面試之進行，將由學員自行負責。<br>4. 圖像作品請說明圖像人數以及在該作品中所負責的內容，提出[圖像作品個人貢</td></tr>
</table>

| | | |
|---|---|---|
| | 敘說明]（附表五）<br>5. 公司得於通知限期補件期間內，請學員務必審慎對於檔案大小，避免過大檔案造成審查上之困難。<br>6. 作品集之更新截止日為2023年6月3日(六)。 | |
| 確認資料<br>申請者<br>簽名 | 本人已詳閱簡章中之各項規定及權利義務，經由通訊報名之各項資料均為本人親自填報，並確實繳交上述資料，若有不實，願負法律責任並同意被取消錄取資格。<br><br>簽名：<br><br>填寫日期：中華民國　　年　　月　　日 | 請黏貼近三個月內<br>二吋半身脫帽照片<br><br>※非生活照、不得戴有色鏡片之眼鏡 |

----------身分證正面影本黏貼處----------　　----------身分證反面影本黏貼處----------

附表二

# 個人資料使用同意書

(在校生、畢業生共用)

教育部學海 A+『112年數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫』(以下簡稱計畫案)為確保參加學生之權益，請詳細閱讀下列「個人資料使用同意書」，並請於閱讀完畢後，簽名表示同意所載內容。

---

1.本人於[教育部學海 A+『112年數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫』實習甄選暨研習工作坊報名表]所檢附之報名資料，僅供計畫案於辦理甄選相關活動使用。除經本人同意或法律另有規定外，計劃案不得於上述目的以外使用。

2.計畫案得於存續期間於上述蒐集及處理目的之必要範圍內使用本人提供之個資，本人享有個資法及其他法律之使用權利。

3.本人瞭解所提供之個人資料，假如經由檢舉或計畫案發現有不符真實身分或有冒用、盜用其他個人資料、資料不實等情事經查證屬實時，計畫案有權取消本人的當屆甄選資格。

4.本人瞭解必須填寫完整且正確之報名資料，如有遺漏，即無法完成報名。

本人確已詳閱本同意書所列之個人資料使用同意書內容，並同意遵守各項規定事項，
謹此聲明。

參加學生簽名：　　(請本人簽名)

中 華 民國　　年　　月　　日

附表三 ＊請用電腦輸入資料，手寫時請用正楷填寫並掃描為電子檔案後提交。

教育部學海A+『112年數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫』

# 海外蹲點實習學習計畫

(在校生、畢業生共用)

| 姓名/中文 | |
|---|---|

說明重點: 若爭取這海外實習的機會，我覺得怎麼學習，才會學的好?無論是學習態度、學習方法等等都可以說明。

主題1 為什麼我想要爭取這出國實習的機會?
(請說明)

主題2 倘若被甄選上，我要如何慎用這次學習機會好好學習?例如，我想要在國外公司學甚麼?我想怎麼學才會學得好?等等。
(請說明)

主題3 我想如何跟一起前去的學員，彼此互相鼓勵好好學習?
(請說明)

主題4 出國實習過程中，我如何從前輩(已經完成實習或者是正在實習中的學長姐)身上吸取學習經驗?
(請說明)

主題5 出國實習過程中，我想如何把我的學習經驗傳承給有興趣想參加本計畫的學弟妹們?

主題6 關於如何海外企業學習這件事情，我的其他想法
(請說明)

備註1 本內容頁數限3頁以內(請勿變更格式設定)。
備註2 本資料主要目的為了解您的想法，想法本身沒有所謂的對錯，只有是否有獨立的想法的差異，因此請以自己的話來表達您對於海外學習的想法。

附表四 *請用電腦輸入資料，手寫時請用正楷填寫並掃描為電子檔案後提交。

教育部學海A+『112年數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫』

# 海外蹲點實習學成後之回饋計畫

(在校生、畢業生共用)

| 姓名/中文 | |
|---|---|

說明重點: 我覺得完成實習後，我對於這計畫，對於有興趣的學弟妹們，或者是對數位遊戲設計有興趣的同學們，我能夠幫助的事情是甚麼?

主題1 我如何慎用這次經驗幫助之後有興趣想參加本計畫的學弟妹(同校或不同校)們?
(請說明)

主題2 我想如何善用這次學習所得(心得、經驗等)傳遞給與我同校的學弟妹(或學長姐)們?
(請說明)

主題3 我想如何跟完成實習的學員(包含前期或者是同期)，彼此攜手跨大合作發揮影響效力?
(請說明)

主題4 我想如何繼續維持與實習蹲點公司的前輩、指導者們的關係?
(請說明)

主題5 關於如何傳承回饋這件事情，我的其他想法。
(請說明)

備註1 本內容頁數限3頁以內(請勿變更格式設定)。必要時您可以增加主題項目。
備註2 本資料主要目的為了解您的想法，想法本身沒有所謂的對錯，只有是否有獨立的想法的差異，因此請以自己的話來表達您對於海外學習的想法。
備註3 針對已經畢業之學員，本回饋規劃之構想將成為審查是否給予補助款之重要審查內容，請審慎且具體詳實的說明。

附表五＊請用電腦輸入資料，轉為 PDF 檔案後上傳至指定的作品集區內。

教育部學海A+『112 年數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫』

# 團 隊 作 品 之 個 人 貢 獻 說 明 書

（在校生、畢業生共用）

| 姓名<br>（名前） | |
|---|---|

**團隊作品(チームワークの作品)**

1. 只要是團隊作品，務必填寫入本表格內。
2. 內容請務必以英或日文書寫，以利公司日籍老師之審查。
3. 團隊作品列數不足時，請自行增加。

| 作品名稱(作品名)<br>請務必與作品集中的名稱相同，以利確認 | 團隊人數<br>(チームの人数) | 說明自己於該作品中所負責的工作內容。<br>(この作品の中に、自分が担当した部分の説明。) |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |