

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	C0502	計畫執行名稱	次世代遊戲引擎菁英系列實務養成計畫		
執行單位	數位多媒體設計系		執行負責人	張○維	
聯絡人	張○維	分機	#2○36	電子郵件	b○ok@cute.edu.tw
計畫執行時間	自 104 年 10 月 28 日 12 時 00 分 起	至 104 年 11 月 25 日 18 時 00 分 止			
計畫執行地點	<input checked="" type="checkbox"/> 台北校區 <input type="checkbox"/> 新竹校區 <input type="checkbox"/> 其他		學生參加人數	80 人	
	大樓 教室		教師參加人數	1 人	
計畫執行成果 (可複選)	<input type="checkbox"/> 研討會 (<input type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校際, 參加對象: <input type="checkbox"/> 教師 <input type="checkbox"/> 學生, 共計____場____人)				
	<input checked="" type="checkbox"/> 講座 (<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校際, 參加對象: <input checked="" type="checkbox"/> 教師 <input checked="" type="checkbox"/> 學生, 共計 4 場 80 人)				
	<input type="checkbox"/> 校外實習輔導 (參加學生: _____位, 合計學生實習時數: _____小時)				
	<input type="checkbox"/> 校外企業見習 (參加學生: _____位, 合計學生見習時數: _____小時)				
	<input type="checkbox"/> 業師協同教學				
	1. 配合課程 <input type="checkbox"/> 系專業選修: _____ <input type="checkbox"/> 系專業必修: _____				
	2. 授課系級: _____系_____年_____班 3. 邀請業師: _____位、參加學生: _____位、授課時數: _____小時 <input checked="" type="checkbox"/> 一般業師 1 人, <input type="checkbox"/> 企業夥伴_____人, <input type="checkbox"/> 合作企業_____人)				
<input type="checkbox"/> 雙師實務專題輔導					
1. 配合課程 <input type="checkbox"/> 系專業必修: _____					
2. 授課系級: _____系_____年_____班					
3. 邀請業師: _____位、輔導學生: _____組、輔導次數: _____次					
<input type="checkbox"/> 學生證照輔導(請參閱中國科技大學證照分列表)					
1. 證照名稱: _____					
2. 發照單位: _____					
3. 證照級別: 校級證照: <input type="checkbox"/> 資訊基礎 <input type="checkbox"/> 資訊核心 <input type="checkbox"/> 語文基礎 <input type="checkbox"/> 語文核心 <input type="checkbox"/> 拔尖 系級證照: <input type="checkbox"/> 專業基礎 <input type="checkbox"/> 專業核心 <input type="checkbox"/> 其他認可證照					
4. 證照類別: <input type="checkbox"/> 語言 <input type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 商管 <input type="checkbox"/> 設計 <input type="checkbox"/> 工程 <input type="checkbox"/> 政府機關 <input type="checkbox"/> 其他					
5. 證照屬性: <input type="checkbox"/> 國際 <input type="checkbox"/> 國內					
6. 參加學生: _____位, 輔導時數: _____小時					

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	C0502	計畫執行名稱	次世代遊戲引擎菁英系列實務養成計畫				
執行單位	數位多媒體設計系			執行負責人	張○維		
聯絡人	張○維	分機	#2○36	電子郵件	b○ok@cute.edu.tw		
<p>7. 證照考試結果：</p> <p><input type="checkbox"/> 未公布：預計公布日期_____年_____月</p> <p><input type="checkbox"/> 已公布：取得證照學生_____人；佔輔導學生_____%</p>							
<p><input type="checkbox"/> 學生競賽輔導</p> <p>1. 競賽性質：<input type="checkbox"/> 國際 <input type="checkbox"/> 兩岸 <input type="checkbox"/> 全國 <input type="checkbox"/> 地區 <input type="checkbox"/> 校內</p> <p>2. 競賽名稱：_____</p> <p>3. 主辦單位：_____</p> <p>4. 參加學生：_____位，輔導時數：_____小時</p> <p>5. 競賽得獎結果：</p> <p><input type="checkbox"/> 未公布：預計公布日期_____年_____月</p> <p><input type="checkbox"/> 已公布：得獎學生_____人；佔輔導學生_____%</p>							
<p><input type="checkbox"/> 教材編制 (編制教材：_____冊)</p>							
<p><input checked="" type="checkbox"/> 其他 (請簡述活動成果：_____業界實務講座_____)</p>							
計畫活動網址	(無則免填)						
計畫執行過程	<p>1. 本計畫配合數媒系遊戲特色課程 Unity 遊戲引擎之教學，邀請數位內容學院兼任遊戲引擎與美術實務從業講師，進行學生工作坊課程實務教學與遊戲美術特效實務研習課程，強化次世代遊戲畫面的表現能力。</p> <p>2. 講解製作粒子特效等視覺特效實務，從基礎到進階等關係，理解粒子特效的結構與合理使用，熟悉製作原理與技巧，全面提升遊戲後期製作與技巧，提升深入刻畫畫面細節的表現力。</p> <p>3. 配合次世代遊戲引擎菁英系列實務養成計畫的實施，期望能有效強化並開發數媒系同學，對於次世代遊戲美術視覺特效製作更具概念。計畫執行議程或主要項目內容說明如下：</p>						
	日期	時間	執行項目	內容說明 (條列)	主講人/ 授課人	參與 班級	授課/演講 /活動地點
	10/28	13:10~ 17:00(4hr)	實務 講座	(一)次世代遊戲 引擎特效基礎	蘇穎成	數媒系 師生	中 503
	11/04	13:10~ 17:00(4hr)	實務 講座	(二)次世代遊戲引 擎特效製作	蘇穎成	數媒系 師生	中 503

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	C0502		計畫執行名稱	次世代遊戲引擎菁英系列實務養成計畫			
執行單位	數位多媒體設計系			執行負責人	張○維		
聯絡人	張○維	分機	#2○36	電子郵件	b○ok@cute.edu.tw		
	11/11	13:10~17:00(4hr)	實務講座	(三) 次世代遊戲引擎特效表現	蘇穎成	數媒系師生	中 503
	11/18	13:10~16:00(3hr)	實務講座	(四) 次世代遊戲引擎特效實戰	蘇穎成	數媒系師生	中 503
達成成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 使同學能於現有之特色遊戲引擎平台應用基礎上，更進一步提升師生於遊戲美術視覺特效製作之視野。 2. 提高學生就業競爭力。 						
計畫執行照片說明 (6~8 張)							
	說明：講座實況。			說明：講座實況。			
	說明：講座實況。			說明：講座實況。			

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	C0502	計畫執行名稱	次世代遊戲引擎菁英系列實務養成計畫			
執行單位	數位多媒體設計系		執行負責人	張○維		
聯絡人	張○維	分機	#2○36	電子郵件	b○ok@cute.edu.tw	
說明：講座實況。			說明：講座實況。			
						
說明：講座實況。			說明：講座實況。			
計畫執行滿意度問卷結果	問卷發放數		40 份			
	有效問卷數		31 份			
	計畫執行問項		問卷結果統計			
			非常滿意 比率(%)	滿意 比率(%)	不滿意 比率(%)	非常不滿意 比率(%)
	1. 您對於整體感受		70%	30%	0%	0%
	2. 您參與之實質獲益		60%	40%	0%	0%
	3. 您對本次宣傳效果		60%	40%	0%	0%
	4. 您對本次場地與設備		70%	30%	0%	0%
	5. 您對本次時間安排		70%	30%	0%	0%
	6. 您對本次工作人員之服務品質		80%	20%	0%	0%
	7. 您對場次一的整體感受		90%	10%	0%	0%
	8. 您對場次二的整體感受		90%	10%	0%	0%
9. 您對場次三的整體感受		90%	10%	0%	0%	
10. 您對場次四的整體感受		90%	10%	0%	0%	
11. 其他建議彙整說明：（請以條列式說明）						
A. 希望可多分享工作經歷，獲得更多業界資訊。						
B. 想多學習遊戲美術的技術。						
C. 希望了解關於業界的市場走向。						

104~105 年教學卓越計畫【計畫成果彙整表】

計畫執行編號	C0502	計畫執行名稱	次世代遊戲引擎菁英系列實務養成計畫		
執行單位	數位多媒體設計系			執行負責人	張○維
聯絡人	張○維	分機	#2○36	電子郵件	b○ok@cute.edu.tw
參加人員學習成果檢測結果說明	<ol style="list-style-type: none"> 1. 很喜歡 Unity 實作的部分。 2. 特效部分老師講解的很棒。 3. 了解一些業界相關的資訊。 				
計畫執行自評	本計畫幫助同學了解遊戲業界工作方式，並提供專業意見作為學生參考，從活動舉辦成效來看，已達成預期目標。				
改善措施	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請同學們可以先去了解課程相關基礎知識。 2. 要求上課之學生素質，避免影響其他學生。 				
核銷注意事項	<ol style="list-style-type: none"> 1. 請於活動辦理後 7 日內將核銷案送至『卓越計畫辦公室』。 2. 請務必詳實填寫此表格內各項目內容。 3. 核銷時應檢附書面文件：請按以下順序排列 <ol style="list-style-type: none"> A. 核銷簽文 B. 【經費運用試算表】中之《核銷報告表》 C. 【經費運用試算表】中之《差異說明表》 D. 【黏貼憑證】其他相關附件表單請至卓越計畫網站下載 E. 【計畫成果彙整表】 F. 原始簽案及附件 4. 請將以上應檢附文件之電子檔及照片原始檔傳至『卓越計畫辦公室』。 				