

# 國立虎尾科技大學 多媒體設計系

## 專題製作實施辦法

114年09月30日114學年度第1次系務會議修訂通過

114年11月04日114學年度第2次系務會議修訂通過

114年12月04日114學年度第3次系務會議修訂通過

115年01月06日114學年度第4次系務會議修訂通過

### 一、總則

為培育本系學生獨立思考、解決問題、以及報告表達的能力，要求學生分組，針對本系教授之多媒體相關設計專題，進行研討製作，運用課堂所學相關專業知識與技能及軟硬體設備等，在指導老師的指導下，以一學年的時間，完成該專題之理論探討與實務作品。每組學生須進行專題口頭提報、展示及繳交完整書面報告，並將專題製作的成果於系上認可之公開展覽進行展出。

1. 依據「國立虎尾科技大學加強實務專題與專題製作教學處理要點」之規定，本系畢業班同學專題製作之作品，必須透過公開展覽的方式呈現，參加系上認可之公開展覽。需檢附參展證明，方可畢業。
2. 所有專題製作組別及所有組員，必須簽訂「作品授權同意書」（附件一）。其專題製作之相關檔案，須依規定繳交至本系供存檔、播放展示及再製使用。
3. 每一屆畢業專題製作之成果，須設計並印製為專刊，依規定繳交專刊實體本冊及電子檔至本系存檔及公開展出使用。
4. 專題製作之內容不可剽竊他人作品或涉及侵犯著作權法，違者該次提報成績以不及格論處，抄襲程度情節重大與否，由系務會議評定。
5. 本系日間部畢業班同學專題製作之作品，須先透過校內展覽的方式，採取公開、公平與公正原則，進行所有作品之評審。校內展之專題製作作品，原則上系內所有專任教師為當然評審委員，另本系得視需要聘請校外的專業人士若干名為評審委員，共同為專題製作作品評定優劣，及格者需參加校外設計展。專題製作第二學期總成績不及格者，不予參加校外設計展。

### 二、行政組織

為使專題製作課程能正常運作，成立本系「學生專題製作小組委員會」，負責專題製作課程之規劃、實施、督導、以及各項審查工作，委員會之組織成員及任務等細則，依本系系務章程之設置要點辦理。並由該班級之班導師負責執行專題製作相關行政業務，下設「畢業展覽籌辦委員會(簡稱畢籌會)」，由參與專題製作之學生遴選組成，制定運作模式、評分機制、規劃展場佈置與募款等事宜。

### 三、課程實施

本課程列為系定必修科目，修課時間、授課方式及重修方式，列述如下：

1. 修課時間：四技三年級與二技一年級的下學期，及四技四年級與二技二年級的上學期，共兩學期修課。四技與二技每學期各二學分。
2. 授課方式：採用彈性指導，時間和地點由各指導老師指定，並送交系辦存查，授課應配合教學之預定進度，落實進度的填寫和點名。
3. 重修方式：專題重修者的指導老師由本系專任教師擔任，其專題審查標準由指導老師訂定。

#### 四、學生分組與指導老師之申請

1. 申請時間：學生應於四技三年級與二技一年級上學期開學後八週內，依本辦法進行分組，請自行覓妥組員後向指導老師提出申請。
2. 各組於選定題目與指導老師後，於第十週繳交「專題製作指導老師申請表及分組名單」(附件二)，需請指導老師簽名，再送交系辦登錄。
3. 每組專題學生以3-5人為原則，不得超過5人。若少於3人，需提案經系務會議討論，決議通過者需繳交「專題製作切結書」(附件三)。
4. 凡本系專任講師以上之教師，為專題製作指導老師。於第一輪指導老師的申請期間，以每一位專任老師有收一組為原則；於第二輪的申請期間，再開放每位專任老師收二組以上。
5. 若有組別未能確認專題指導老師，由該班級的班導師負責協調媒合。
6. 若有學生未能有組別，由該班級的班導師負責協調媒合。

#### 五、轉組辦法

為防止學生於專題製作期間任意轉組，影響其他同學之權益，擬定扣分機制為：第一次專題發表後轉組，於第二次專題個人成績乘以0.8計；第二次專題發表後轉組，於第三次專題個人成績乘以0.6計；第三次專題發表後轉組，於第四次專題個人成績乘以0.4計。

學生轉組之處理與認定，由原組別的指導老師及欲轉入組別的指導老師同意認定之。個人成績之扣分與否，由轉入組別之該位指導老師評估決定。轉組學生需填寫「專題製作轉組申請單」(附件四)，並繳交至系辦登錄。

#### 六、專題題目訂定與審查

1. 學生自訂題目：須經指導老師同意簽章，並送交本系備查後實施。後續若有修改題目，需填寫「專題製作題目修改申請單」(附件五)，並繳交至系辦登錄。
2. 研究案或產學合作案：題目需為正式簽約之學校研究案或產學合作計畫案。

#### 七、專題提報會審

1. 提報時間：於各學期的期中及期末實施，並按照預定進度進行考核。原則上需於期中、期末考的前一週內實施完畢。
2. 評量方式：由系上該學期有安排專題製作專任任課教師與外審委員依專長分群，參與考核及評量。各組需上台進行專題成果提報與呈現，並由系上專任教師與外審委員現場出席審查與進行講評。

3. 外審委員：於第二次提報開始，由畢籌會邀請校外審查委員參與專題提報會審之評分，每次邀請人數需考量畢籌會可支出之經費預算。外審委員邀請名單，請於提報前1-2個月至系務會議提案進行審議，通過後方可進行邀請。
4. 評審教師依專長歸類為數位影音、數位加值與數位遊戲三個課程軸線群，並依課程軸線專長進行評審。未能出席者，可自行聘請代理教師進行評審。評審成績僅限於當場出席評分，不得事後補評，以維護學生權益。評審教師因故未出席且未聘請代理教師者，交由「教師自治委員會」進行考績評量。
5. 疫情封控期間採用遠距評審，評審教師採取遠距線上評審，畢籌會需建立遠距連線並錄製教師講評畫面，以供學生參考。
6. 專題提報日的開幕式及閉幕式，畢籌會指導教師有責任出席指導行政流程。此任務列入考績，交由「教師自治委員會」進行考績評量。

## 八、學期成績評量

1. 第一個學期成績(四技三年級及二技一年級下學期)：
  - A. 第一次提報：包括企劃書、製作方向、進度報告、作品展示，占學期成績比重50%。
  - B. 第二次提報：包括製作方向修正、進度報告、作品展示，占學期成績比重50%。

註：學期總成績未及格者，可續修下學期專題製作。
2. 第二個學期成績(四技四年級及二技二年級上學期)：
  - A. 第三次提報：包括本學期製作內容與方向修正，占學期成績比重50%。
  - B. 第四次提報暨期末校內總審：學期末最後一週，內容為作品展示，占學期成績比重50%。
3. 成績計算方式
  - (1)每次提報會審以分類群的方式進行評分，每一類群的成績依出席評審教師的評分分數於加總後平均。
  - (2)評分的分數範圍訂於50分至90分之間，以5分為級距。
  - (3)評審教師可自由參與其它類群的評分，需全程出席且評分所有組別。
  - (4)每組的專題指導教師於會審成績出來後，可進行該組學生之個人成績調整。
4. 為讓學生能積極參與畢籌會運作，故訂定畢籌會幹部加分機制，加分從0-5分不等，最高加分為5分，交由畢業專題總指導老師與當屆畢籌會會長共同制定加分之判定。
5. 所有會員應遵守「畢業展覽籌辦委員會組織章程」第三十三條之規則，如未能遵守，依相關規定扣分。
6. 專題審查進度規劃，詳見「專題會審進度規劃表」(附件六)。

## 九、費用及繳費辦法

1. 專題製作與展出之所有費用，由本系畢業班同學共同分攤。
2. 為了讓提報和展覽順利進行，所有參與會審同學需依當屆畢籌會訂定之

規範繳交費用，如有不可抗力之因素，需事先提出。

3. 若參展前未將總額繳交齊全，則不得參展，亦不能對其作品著作權提出異議。

## 十、 專題加分辦法

1. 專題製作參與研究案或產學合作案之獎勵加分，由學生於大四上學期提出申請加分，一案僅能申請一次，分數加於當學期的學期總成績，每次最多加5分。需填寫「專題參與研究/產學案加分申請表」(附件七)
  - A. 國科會計畫(包含國科會大專青年研究案)
  - B. 教育部計畫 (3)政府計畫案 (4)建教合作案(產學合作案)
  - C. 其他未列其上之計畫案，可向學生專題製作小組委員會提出申請裁決
2. 專題製作參與國內外競賽之獎勵加分，由學生於大四上學期提出申請加分，一案僅能申請一次，分數加於當學期的學期總成績。需填寫「專題參與競賽加分申請表」(附件八)
  - A. 入圍加5分
  - B. 冠軍、亞軍、季軍各加10分

附件一

## 作品授權同意書

茲同意永久無償授權國立虎尾科技大學，將本人下列作品使用於本校各項活動之宣傳、推廣使用與研發再製，本校得為提供教學、研究與推廣之目的，以數位影音或紙本印刷等方式複製出版，並從事網路、平面或電子媒體等教育推廣、宣傳等相關事宜。

本人授權下列作品

作品中文名稱：

作品英文名稱：

共同全部作者：

【如不敷填寫，得自行附加空白紙張載明作品名稱等資訊，附在本同意書後】

本人聲明並保證授權作品為本人所自行創作，有權為本同意之各項授權，且授權著作未侵害任何第三人之智慧財產權。本同意書為非專屬授權，本人對授權作品仍擁有著作權。

此致 國立虎尾科技大學

立同意書人(姓名/學號)：

立同意書人(姓名/學號)：

立同意書人(姓名/學號)：

立同意書人(姓名/學號)：

立同意書人(姓名/學號)：

中 華 民 國 年 月 日

# 國立虎尾科技大學 多媒體設計系

## 專題製作指導老師申請表及分組名單

本表請向欲申請  
之指導老師索取  
※無系辦戳章正印，  
視同無效！勿自行列印

**四技**

類別 / 專題題目名稱  
/

### 小組名單

	學號	姓名
組長		
組員		
組員		
組員		
組員		

小組組長聯絡電話

\_\_\_\_\_

指導老師簽名

\_\_\_\_\_

中華民國 年 月 日

國立虎尾科技大學 多媒體設計系  
專題製作指導老師申請表及分組名單

二技

本表請向欲申請  
之指導老師索取  
※無系辦戳章正印，  
視同無效！勿自行列印

類別 / 專題題目名稱  
/

小組名單

	學號	姓名
組長		
組員		
組員		
組員		
組員		

小組組長聯絡電話

\_\_\_\_\_

指導老師簽名

\_\_\_\_\_

## 國立虎尾科技大學 多媒體設計系

### 專題製作切結書

學生\_\_\_\_\_就讀本系\_\_\_\_技\_\_\_\_年\_\_\_\_班，由於專題製作組別人數少於法規規定之人數(3-5人)，於期中與期末的分數評分，需尊重指導老師、系上老師們及外審委員的客觀評分，不得有異議。

➤ 專題類別：\_\_\_\_\_

➤ 專題題目名稱：\_\_\_\_\_

組員：\_\_\_\_技\_\_\_\_年\_\_\_\_班 學號：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

組員：\_\_\_\_技\_\_\_\_年\_\_\_\_班 學號：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

學生簽名

\_\_\_\_\_

家長或監護人簽名

\_\_\_\_\_

指導老師簽名

\_\_\_\_\_

系主任簽名

\_\_\_\_\_

中華民國 年 月 日

## 國立虎尾科技大學 多媒體設計系

### 專題製作轉組申請單

本人\_\_\_\_\_ (學號：\_\_\_\_\_)

由原專題名稱：\_\_\_\_\_

轉組至

專題名稱：\_\_\_\_\_

原專題組員 (學號/姓名)	轉入之專題組別組員 (學號/姓名)

原專題組指導老師	轉入專題組指導老師

※此申請單需請兩位指導老師親筆簽名

# 國立虎尾科技大學 多媒體設計系

## 專題製作題目修改申請單

題目名稱

原 \_\_\_\_\_ 改 \_\_\_\_\_

原 \_\_\_\_\_ 類別 改 \_\_\_\_\_ 類別

小組名單

	學號	姓名
組長		
組員		
組員		
組員		
組員		

小組組長聯絡電話

\_\_\_\_\_

指導老師簽名

\_\_\_\_\_

## 專題會審進度規劃表

第一次會審	進度規劃	完成度:25%
數位影音設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2D電腦動畫                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%)                                     <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)完整故事說明 (2)角色設定(美術風格與角色動作分析) (3)場景美術風格設定(色彩計畫) (4)動態分鏡腳本設計</li> <li>(5)技術分析報告 (6)分鏡腳本完成(分鏡盡量簡潔明瞭，含鏡位、秒數與內容說明)</li> </ol> </li> <li>2. 關鍵技術呈現(此次提報作品Demo)</li> </ol> </li>   <li>● 3D電腦動畫                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%)                                     <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)完整故事說明 (2)角色設定(美術風格與角色動作分析) (3)場景美術風格設定(色彩計畫) (4)動態分鏡腳本設計</li> <li>(5)技術分析報告 (6)分鏡腳本完成(分鏡盡量簡潔明瞭，含鏡位、秒數與內容說明)</li> </ol> </li> <li>2. 關鍵技術呈現(此次提報作品Demo)</li> </ol> </li>   <li>● 劇情片                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%)                                     <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)完整劇本 (2)鏡位設定與導演筆記 (3)完整分鏡腳本</li> </ol> </li> <li>2. 此次提報作品Demo</li> </ol> </li>   <li>● 紀錄片                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%)                                     <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)田野調查資料(訪談問題、影片拍攝方針架構) (2)初步文案及腳本</li> </ol> </li> <li>2. 影像畫面風格呈現(此次提報作品Demo)</li> </ol> </li> </ul>	
數位遊戲設計	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(包含UI規劃)(100%)                             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)場景人物美術設計 (2)分鏡腳本或關卡設計 (3)遊戲流程 (4)其他關鍵技術</li> </ol> </li> <li>2. 關鍵技術呈現(此次提報作品Demo)                             <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)碰撞與特效測試 (2)人物鍵盤或滑鼠控制</li> </ol> </li> </ol>	
數位加值設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 數位加值與學習類                             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整企劃書(100%)                                     <ol style="list-style-type: none"> <li>(1)典藏主題資料收集的完整性 (2)使用者介面設計初稿(以互動性為主) (3)風格設計規劃</li> </ol> </li> <li>2. 技術表現測試(人機介面、系統)(此次提報作品Demo)</li> </ol> </li> </ul>	

● 視覺設計類

1. 品牌識別委員會監督窗口成立
2. 內部問卷形象調查
3. 單位需求訪談
4. 競爭者視覺總檢與分析
5. 品牌形象定位與發展策略
6. 英文品牌命名與甄選
7. 中文品牌故事發展
8. 品牌標語命名與甄選
9. 標誌企劃與設計甄選
10. 標誌要素類
11. 標誌名稱意涵
12. 標誌設計意涵
13. 標誌數值繪製法
14. 標誌方格繪製法
15. 品牌標準色
16. 品牌輔助色
17. 品牌英文標準字(直式/橫式)
18. 品牌中文標準字(直式/橫式)
19. 品牌中英文標準字(簡式組合)
20. 視覺輔助圖形
21. 標準色彩應用規範
22. 品牌標語與輔助標語
23. 印刷用設計應用指定字體規範(中/英文)
24. 組合規範(一)標誌與標準字
25. 組合規範(二)標誌與品牌名稱
26. 組合規範(一)標誌與基本資料

● 雲端網站類

1. 完整企劃書(100%)
  - (1)分鏡腳本及流程規劃

● 互動繪本類

1. 完整企劃書(100%，包含旁白、音樂、翻頁效果、互動規劃等)
  - (1)完整故事劇本(100%) (2)分鏡腳本 (3)動態腳本
2. 互動方式規劃說明  
(互動方式建議：整個畫面就像小動畫，可依據畫面中角色表情、動作、物件等進行規劃，或是依照指示鍵按下去，讓物件出其不意地出現等；亦可設計每一頁有小燈泡提示燈，指引使用者按下去，出現相關延伸資訊；以及其他更多創意互動設計)

第二次會審	進度規劃	完成度:50%
數位影音設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2D電腦動畫               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 動畫進度50%(依分鏡表)</li> <li>2. 整體美術風格設定完成(數位化)</li> <li>3. 運鏡測試</li> <li>4. 配樂音效呈現</li> <li>5. 修正方向說明</li> </ol> </li>   <li>● 3D電腦動畫               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 場景建模完成</li> <li>2. 燈光設定完成</li> <li>3. 角色建模完成</li> <li>4. 材質設定完成</li> <li>5. 角色動作測試</li> <li>6. 特效說明</li> <li>7. 動畫預覽30%(依分鏡表Grab Viewport)</li> <li>8. 配樂音效測試</li> <li>9. 修正方向說明</li> </ol> </li>   <li>● 劇情片               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 前置作業(正式演員徵選、拍攝場景確認100%、服裝設計定稿、道具清單、拍攝行程確認、設備清單、拍攝預算、順場表)</li> <li>2. 一場以上主情節拍攝與後製</li> <li>3. 音樂及音效呈現</li> <li>4. 修正方向說明</li> </ol> </li>   <li>● 紀錄片               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 詳細文案及腳本</li> <li>2. 呈現一個完整段落(5分鐘)</li> <li>3. 修正方向說明</li> <li>4. 音樂及音樂特效呈現</li> </ol> </li> </ul>	
數位遊戲設計	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 互動與AI呈現</li> <li>2. 音樂及音樂特效呈現</li> <li>3. 介面美術風格設計完成</li> <li>4. 資料庫與網路連線呈現(網路遊戲)</li> <li>5. 修正方向說明</li> </ol>	
數位增值設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 數位增值與學習類               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 完整介面定稿</li> <li>2. 資料庫連結鍵完成(網路版需有關鍵字搜尋或網路資料庫)</li> </ol> </li> </ul>	

3. 技術表現50%
4. 修正方向說明
5. 音樂及音樂特效呈現

● 視覺設計類

1. 應用設計篇

- (1) 品牌標誌與標準字組合色稿
- (2) 品牌標誌與標準字組合黑稿
- (3) 品牌標語與組合規範色稿
- (4) 輔助圖形與應用規範組合色稿
- (5) 品牌標語與應用規範組合色稿
- (6) 品牌標準色國際色票編碼
- (7) 品牌輔助色國際色票編碼

2. 事務用品類

- (1) 名片、店卡、識別證...
- (2) 歐式信封
- (3) 公文封

3. 公關包裝類

- (1) 展示形象規劃
- (2) 店鋪形象規劃
- (3) 展場形象立體空間規劃
- (4) 室外招牌規劃
- (5) 說明展示架規劃
- (6) 伴手禮盒+瓶身貼標+小標籤規劃
- (7) 夾鏈袋或手提袋等周邊品規劃
- (8) 主牆形象規劃
- (9) 室內形象版規劃

● 雲端網站類

1. 介面及特效設計
2. 表單設計及功能設計
3. 建置資料庫
4. 行動網頁設計

● 互動繪本類

1. 繪本進度50%
2. 互動模式呈現，包含旁白、配樂、翻頁、互動設計效果呈現

第三次會審	進度規劃	完成度:75%
數位影音設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 2D電腦動畫               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 動畫進度75%</li> <li>2. 合成特效測試</li> <li>3. 混音完成</li> <li>4. 輸出動畫</li> <li>5. 完成進度說明</li> </ol> </li>   <li>● 3D電腦動畫               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 動畫預覽100%(依分鏡表Grab Viewport)</li> <li>2. 動畫完成進度60%(Final Render)</li> <li>3. 合成特效測試</li> <li>4. 混音完成</li> <li>5. 完成進度說明</li> </ol> </li>   <li>● 劇情片               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 拍攝剪輯完成</li> <li>2. 初步配音及特效</li> <li>3. 達到片子75%完成</li> <li>4. 呈現5分鐘一段精緻影片</li> </ol> </li>   <li>● 紀錄片               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 75%成品</li> <li>2. 初剪完成</li> <li>3. 有旁白請加旁白</li> <li>4. 呈現精緻一段落影片約5分鐘(包括字幕及配樂)</li> </ol> </li> </ul>	
數位遊戲設計	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲Alpha 版完成</li> <li>2. 各個關卡完成，但有部份Run Time Error未完成檢驗</li> <li>3. 達到進度說明</li> </ol>	
數位增值設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 數位增值與學習類               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 介面功能檢視與流暢度</li> <li>2. 技術表現細節修正</li> <li>3. 達到進度說明</li> </ol> </li>   <li>● 視覺設計類               <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 形象制服設計</li> <li>2. 包裝用品設計</li> <li>3. 廣宣用品設計</li> <li>4. 廣宣POP布條設計</li> </ol> </li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>5. 開幕活動DM設計</li> <li>6. 活動布條設計</li> <li>7. 展場三視圖規畫設計</li> <li>8. 室外招牌設計</li> <li>9. 說明展示架設計</li> <li>10. 伴手禮盒+瓶身貼標+小標籤設計</li> <li>11. 夾鏈袋或手提袋等周邊品設計</li> <li>12. 主牆形象設計</li> <li>13. 室內形象版設計</li>   <li>● 雲端網站類 <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 介面及特效設計</li> <li>2. 表單設計及功能設計</li> <li>3. 建置資料庫</li> <li>4. 行動網頁設計</li> </ul> </li>   <li>● 互動繪本類 <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 繪本進度75%</li> <li>2. 互動模式呈現，包含旁白、配樂、翻頁、互動設計效果呈現</li> </ul> </li> </ul>
--	--

第四次會審	進度規劃	完成度:100%
數位增值設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 視覺設計類 <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 名片 店卡 識別證 定稿</li> <li>2. 信封 公文封 定稿</li> <li>3. 展示形象 定稿</li> <li>4. 店鋪形象 定稿</li> <li>5. 展場三視圖形象立體空間規劃 定稿</li> <li>6. 室外招牌設計 定稿</li> <li>7. 說明展示架 定稿</li> <li>8. 伴手禮盒+瓶身貼標+小標籤 定稿</li> <li>9. 夾鏈袋或手提袋等周邊品 定稿</li> <li>10. 主牆形象設計 定稿</li> <li>11. 室內形象版 定稿</li> <li>12. 印刷前完稿發包用光碟一套(發包用)</li> <li>13. 品牌識別手冊電腦列印一套(存檔用)</li> <li>14. 品牌識別手冊發包附件一套(存檔用)</li> </ul> </li> <li>● 互動繪本類 <ul style="list-style-type: none"> <li>1. 紙本繪本100%</li> <li>2. 互動繪本100%，包含旁白、配樂、翻頁、互動設計效果呈現</li> </ul> </li> </ul>	

## 國立虎尾科技大學 多媒體設計系

### 專題參與研究/產學案 加分申請表

專題製作參與研究或產學合作案之獎勵加分，由學生提出加分申請，一案僅能申請一次，每次加5分。

計畫案號：

計畫名稱：

委託單位：

執行期間：

指導老師：\_\_\_\_\_

專題組別名稱：\_\_\_\_\_

專題組員名單

	學號	姓名
組長		
組員		
組員		
組員		
組員		

\*繳交此申請表時，請檢附研究案/產學計畫案之合約影本證明。

## 國立虎尾科技大學 多媒體設計系 專題參與競賽 加分申請表

專題製作參與國內外競賽之獎勵:入圍加5分，得獎冠軍、亞軍、季軍加10分

競賽名稱：

主辦單位：

得獎公告日期：

得獎項目：

指導老師：\_\_\_\_\_

專題組別名稱：\_\_\_\_\_

專題組員名單

	學號	姓名
組長		
組員		
組員		
組員		
組員		

\*繳交此申請表時，請檢附獎狀影本證明。