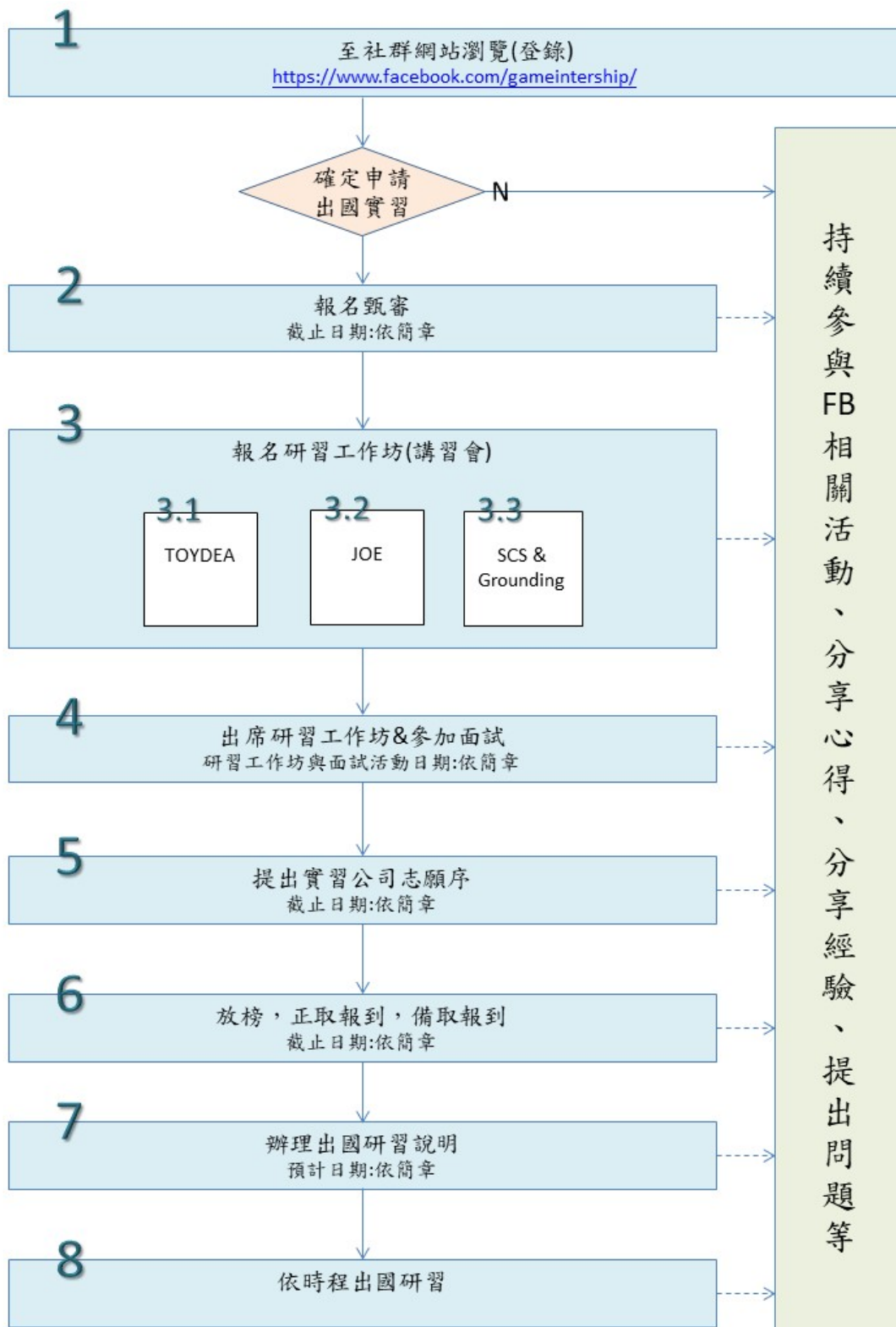


Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)
教育部跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點
109 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫

甄選重要日期一覽表(2022-2 月梯)
(在學生身份、已畢業生身份共用)

作業事項	日期及說明	
學員招募 & 甄選研習階段		
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「參、甄選暨決選程序與甄選條件」	
報名梯次	6 月甄選場次(台北場)	9 月甄選場次(高雄場)
報名截止日	110 年 5 月 22 日(週六)止	--
研習工作坊日程	TOYDEA 研習工作坊: 110.06.29(二)~07.01(四)	--
	JOE 論壇: 110.07.02(五)	--
	SkeletonCrew Studio & Grounding 聯合研習工作坊: 110.07.03(六)~05(一)	--
研習工作坊活動地點	DigiBlock C 台北市大同區承德路三段 287 號 C 棟	--
公告研習工作坊錄取名單	110 年 5 月 29 日(週六)	--
作品集更新截止日期	110 年 6 月 8 日(週二) 晚上 12 點前	
報到 & 申請準備階段(預計)		
學員提出志願序	110 年 7 月 13 日(週二)前	
錄取名單公告	110 年 7 月 27 日(週二)	
確認實習意願截止日	110 年 8 月 3 日(週二)	
辦理出國實習說明會(報到)	110 年 8 月 6 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



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

109 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫

2022-2 月梯次 招生簡章

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(詳細甄選條件請參考[實習蹲點機構一覽表])：

1. TOYDEA(日本東京): 總計 4 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
 2. Skeleton Crew Studio(日本京都): 總計 2 名(包含 3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
 3. Grounding Inc. (日本福岡/東京): 總計 2 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
 4. JOE(日本東京): 總計 2 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
- 各公司得不足額錄取，不足額錄取的名額得留用至其他公司使用，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 111 年 2 月 1 日至 111 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/gameinternship/>

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) 在學生身份: 110 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。出國進修前至國外完成實習期間，皆須具備國內學校之在學學生身分(含保有學籍者)。
- (二) 已畢業生身份: 具有國內相關科系大學以上學歷畢業者，畢業年限為 107 學年度~109 學年度之間，具有中華民國國籍且設有戶籍者(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，且擬於本國或日本相關產業就業者為原則。已畢業學生可報名之活動項目因機構而有不同，詳細請參考[已畢業學生報名注意事項]。
- (三) 在學生身份或已畢業生身份於報名時即已經確定身份別，不得事後申請變更。

參、甄選暨決選程序與甄選條件

- (一) 甄選員額: 總計 26 名(含已甄選合格 2020-8 月梯次以及 2021-2 月梯次之 14 名)，包含在學生身份身分 21 名，以及已畢業生身份 5 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)。
 - (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，除報名表之外，得不提出下述各項能力佐證資料。):

- 語言能力證明(以正式語言認證，例如日語檢定(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(最高學歷之歷年完整成績)。
 - 若為已畢業生身份者，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，例如日文推薦函、得獎獎狀、參與專案證明...等。
- (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，請學員運用互動介面設計知識，審慎編輯作品集內容以及內容之連結。
 - 作品集內之作品若為團隊作品，務必說明該作品團隊之人數，以及自己在該作品內所負責的工作內容。
 - 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。
 - 作品集之更新截止日為 110 年 6 月 8 日(二) 晚上 12 點前。
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(包含舉辦時間、地點與講師等)另行公告與聯絡錄取研習工作坊學員。
 - (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的便當，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) 在學生身份：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) 已畢業生身份：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%(進位至千元)。
2. 第二期：實習期間超過一半時，再完成補助 25%(與第一期合計進位至千元)。
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，在學生身份者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/英或日文版心得分享與相關照片的電子檔。
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)

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

109 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫
2022-2 月梯次實習蹲點機構與招生人數一覽表

機構名稱	地點	類型	名額	技能要求	語言要求
TOYDEA 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。 必備的能力 Photoshop 之設計製作經驗 使用 ClipStudioPaint, SAI, Photoshop 等 繪圖軟體製作插畫之經驗 期望具備的能力 使用 HTML 等製作網頁之經驗 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。 必備的能力 Photoshop 之設計製作經驗 以 Maya, 3ds Max 等 3D 軟體製作 3D 模型之經驗 期望具備的能力 Weight, UV 的設定，以及材質之製作 經驗 3D 的 Motion, Rigging 之製作經驗	
		遊 戲 程 式組		喜歡動畫、漫畫、遊戲的人。 必備的能力 對於 C#、Java 等一般程式語言之理解 曾使用過 Unity 之經驗 期望具備的能力 C/C++、C#等之經驗 以 HTML5/JavaScript 之 Web 相關經驗 以 OpenGL/DirectX 之 3D 相關經驗	
Skeleton Crew Studio (SCS) http://www.skeletoncrew.co.jp/jp/	日本 京都	3D 遊戲 美術組	總 計 2 名	Maya PhotoShop Unity(會更佳)	日語或英語
		遊 戲 程 式組		C# 線型代数学 Unity UE4(會更佳)	英語

Grounding Inc. http://www.g-rounding.com/	日本 東京 京都 福岡	2D 遊戲美術組	總 計 2 名	依據學員提交之作品集，公司審查決定。 除人物設計及構圖外，對 UI 製作等亦有興趣者為佳。	希望有一定程度的日語能力（非完全無法溝通的情形即可，其餘則會斟酌個人的熱忱與幹勁而定）
		3D 遊戲美術組 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。 曾有針對各類技術修習過相關課程。	
		遊 戲 程 式 組		會使用 C++。 喜歡遊戲，且有自行分析[遊戲性]的能力。	
JOE http://j-o-e.jp/	日本 東京	2D、3D 動畫或遊戲美術組、遊戲程式組	總 計 2 名	程式組: C#，Unity 餘依提供之審查資料(含作品集與相關資料)審查決定	雖然會日語比較好，但非必備條件。
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

109 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫
2022-2 月梯次已畢業生身份報名注意事項

壹、已畢業生身份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. 目前工作中的大學畢業生	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 <u>雖然有工作但與數位遊戲開發無關</u> ，經錄取後最遲於前去實習前願意離職並提出離職證明之大學畢業生	可	可
5. 目前雖然有數位遊戲相關工作，經錄取後最遲於前去實習前願意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. 雖然有數位遊戲相關工作經驗，但目前已經離職之大學畢業生	可	可
4. 目前雖然有數位遊戲相關工作，經錄取後最遲於前去實習前願意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. 雖然有數位遊戲相關工作經驗，但目前已經離職之大學畢業生	可	可
4. 目前雖然有數位遊戲相關工作，經錄取後最遲於前去實習前願意離職並提出離職證明之大學畢業生	可	可

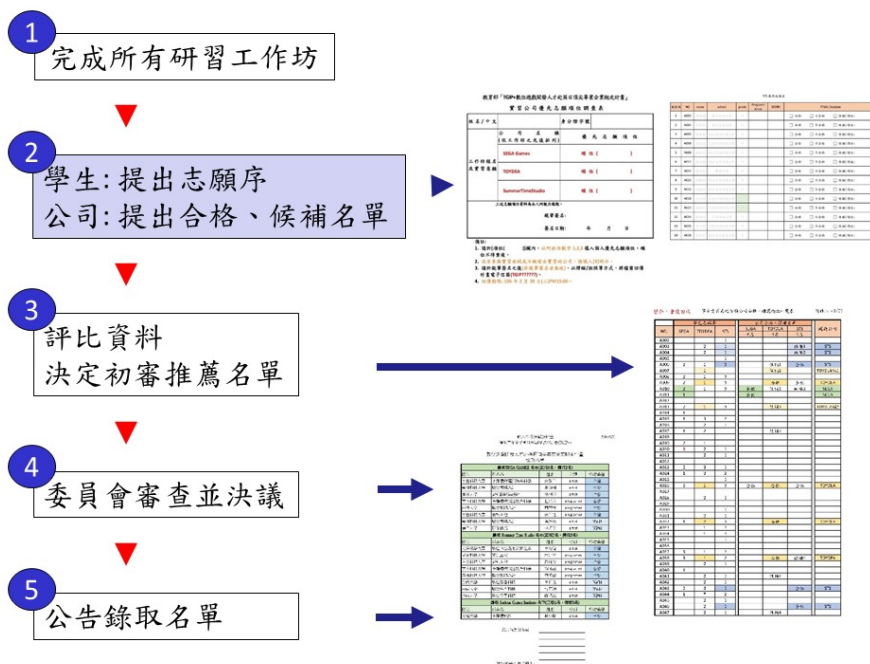
貳、已畢業生身份者出國簽證注意事項

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**不具備在學學生身份的畢業生無法申請**。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. 海外蹲點公司提出[公司合格與候補學生表]

- 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。
- C. 書類: 附件一。

2. 實習志願學員提出[實習志願順位表]

- 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。
- C. 書類: 附件二。

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]

- 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]。

D. 書類: 附件三

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。
- C. 書類: 附件四

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+『109年數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫』

2022年2月梯實習甄選暨研習工作坊報名表(在學生身份用)

申請編號		*本欄由主辦單位填寫，請勿填寫、畫記	
姓名 / 中文		請黏貼近三個月內 二吋半身脫帽照片 ※非生活照、不得戴有色鏡片之眼鏡	
姓名 / 英文 (同護照格式)			
性別 ☐ 男 ☐ 女			
身分證字號			
出生日期 西元 年 月 日			
電子郵件		(務必填寫正確，以後會以此 e-mail 做為主聯絡)	
戶籍地址		☐ ☐ ☐ (郵遞區號務必填寫)	
通訊地址		☐ ☐ ☐ (郵遞區號務必填寫)(請填寫方便收信之地址，以利相關文件寄送)	
通訊電話 (至少擇一填寫)		手機：	戶籍聯絡電話
學歷	就讀學校	系所(組)	(請填寫全名，EX 視覺傳達設計系商業設計組)
	年級 班級	學號	
在校平均成績		(請填寫目前學歷所有學期的總平均成績)	
外語程度 (英日文為主)		(請以語言認證為優先例如：TOEIC750分，JLPT N1，若無得註明學校語言相關課程之成績替代之)	
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	
推薦教授		推薦教授電話	
		推薦教授電子郵件	

專業及能力表現	專業項目	☐ 2D 美術 ☐ 3D 美術 ☐ 程式 ☐ 其他(請填寫) (複選者，請以數字標示專長順序，例如 1 為最主要，2 為次要，工作坊分組也依據本資料之填寫內容)	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 - 我最擅長的美術軟體工具是(請填寫) - 由開始學習至今，我使用該軟體工具的年數是(請填寫 年) - 我自認為我對該軟體工具的熟練程度為(擇一) ☐ 5 分，專業級熟悉 ☐ 4 分，非常熟悉 ☐ 3 分，蠻熟悉 ☐ 2 分，熟悉 ☐ 1 分，普通一般 - 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 - 我最擅長的程式語言/工具是(請填寫) - 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) - 我自認為我對該程式語言/工具的熟練程度為(擇一) ☐ 5 分，專業級熟悉 ☐ 4 分，非常熟悉 ☐ 3 分，蠻熟悉 ☐ 2 分，熟悉 ☐ 1 分，普通一般 - 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 (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) ☐ 目前尚不確定(未確定) ☐ 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) ☐ 其他(その他，請說明)		

	工 作 坊 報 名	是 否 參 加 實 習 甄 選
工 作 坊 報 名 及 實 習 意 願	6 月甄選場次(台北場)	
	☐ TOYDEA 研習工作坊: 110.06.29(二)~07.01(四)	☐ 是 ☐ 否
	☐ JOE 論壇: 110.07.02(五)	☐ 是 ☐ 否
	☐ SkeletonCrew Studio(SCS) & Grounding 聯合研習工作坊: 110.07.3(六)~07.05(一)	SCS ☐ 是 ☐ 否 Grounding ☐ 是 ☐ 否
	9 月甄選場次(高雄場)	
	--	--
	--	--
	--	--
	說明: 1. 參加實習甄選者，必須出席該公司之研習工作坊方得報名。	
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) 備註 1 請將上述資料依序整合轉換為一個 PDF 格式，以及本報名表之原始檔案(WORD 檔)，兩項資料一起回傳至 tgip.plus@stust.edu.tw 。 備註 2 檔案名稱以[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]	
	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. 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，請學員運用介面設計知識，審慎編輯作品集內容以及內容之連結。 3. 作品集內之作品若為團隊作品，務必說明該作品團隊之人數，以及自己在該作品內所負責的工作內容。 4. 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。 5. 作品集之更新截止日為 110 年 6 月 8 日(二) 晚上 12 點前。	

確認資料 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。 簽名： ※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。 推薦教授簽名： 填寫日期：中華民國 年 月 日
---------------------------------------	---

-----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+『109年數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫』

2022年2月梯實習甄選暨研習工作坊報名表(已畢業生身份用)

申請編號		*本欄由主辦單位填寫，請勿填寫、畫記	
姓名 / 中文		請黏貼近三個月內 二吋半身脫帽照片 ※非生活照、不得戴有色鏡片之眼鏡	
姓名 / 英文 (同護照格式)			
性別	☐ 男 ☐ 女		
身分證字號			
出生日期			
電子郵件		(務必填寫正確，以後會以此 e-mail 做為主聯絡)	
戶籍地址		□□□(郵遞區號務必填寫)	
通訊地址		□□□(郵遞區號務必填寫)(請填寫方便收信之地址，以利相關文件寄送)	
通訊電話 (至少擇一填寫)		手機：	戶籍聯絡電話 家用：
學歷	畢業學校	畢業系所 (組)	(請填寫全名，EX 視覺傳達設計系商業設計組)
	畢業年月	(若是大四升碩一，請填寫原就讀學校及研究所學校)	在校平均成績
外語程度 (英日語為主)		(請以語言認證為優先例如：TOEIC750分，JLPT N1，若無得註明學校語言相關課程之成績替代之)	
工作資歷		☐ 目前正從事於與數位遊戲相關之工作 ☐ 曾經有與數位遊戲相關之工作經歷，但目前已經離職 ☐ 沒有與數位遊戲相關之工作經歷 ☐ 其他(請說明_____)	

專業及能力表現	專業項目	☐ 2D 美術 ☐ 3D 美術 ☐ 程式 ☐ 其他(請填寫) (複選者，請以數字標示專長順序，例如 1 為最主要，2 為次要，工作坊分組也依據本資料之填寫內容)	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 - 我最擅長的美術軟體工具是(請填寫) - 由開始學習至今，我使用該軟體工具的年數是(請填寫 年) - 我自認為我對該軟體工具的熟練程度為(擇一) ☐ 5 分，專業級熟悉 ☐ 4 分，非常熟悉 ☐ 3 分，蠻熟悉 ☐ 2 分，熟悉 ☐ 1 分，普通一般 - 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 - 我最擅長的程式語言/工具是(請填寫) - 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) - 我自認為我對該程式語言/工具的熟練程度為(擇一) ☐ 5 分，專業級熟悉 ☐ 4 分，非常熟悉 ☐ 3 分，蠻熟悉 ☐ 2 分，熟悉 ☐ 1 分，普通一般 - 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 (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) ☐ 目前尚不確定(未確定) ☐ 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) ☐ 其他(その他，請說明)		

	工 作 坊 報 名	是 否 參 加 實 習 甄 選
工 作 坊 報 名 及 實 習 意 願	6 月甄選場次(台北場)	
	☐ JOE 論壇: 110.07.02(五)	☐ 是 ☐ 否
	☐ SkeletonCrew Studio(SCS) & Grounding 聯合研習工作坊: 110.07.3(六)~07.05(一)	Grounding ☐ 是 ☐ 否
	9 月甄選場次(高雄場)	
	--	--
	--	--
	--	--
	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。	
須 檢 附 資 料	☐ 本報名表, 填寫完成並親筆簽名(中文, 附表一) ☐ 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(最高學歷之歷年成績) ☐ 畢業證書(最高學歷) ☐ 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) 備註 1 請將上述資料依序整合轉換為一個 PDF 格式, 以及本報名表之原始檔案(WORD 檔), 兩項資料一起回傳至 tgip.plus@stust.edu.tw 。 備註 2 檔案名稱以[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]	
	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. 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, 請學員運用介面設計知識, 審慎編輯作品集內容以及內容之連結。 3. 作品集內之作品若為團隊作品, 務必說明該作品團隊之人數, 以及自己在該作品內所負責的工作內容。 4. 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。 5. 作品集之更新截止日為 110 年 6 月 8 日(二) 晚上 12 點前。	

確 認 資 料 申 請 者 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。 簽名： 填寫日期：中華民國 年 月 日
--------------------------	--

-----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-----

個人資料使用同意書

(在校生、畢業生共用)

教育部學海 A+ 『109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+ 『109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，計畫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 *請用電腦輸入資料後再行列印，手寫時請用正楷填寫。

教育部學海A+『109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 *請用電腦輸入資料後再行列印，手寫時請用正楷填寫。

教育部學海A+『109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規劃

(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。	