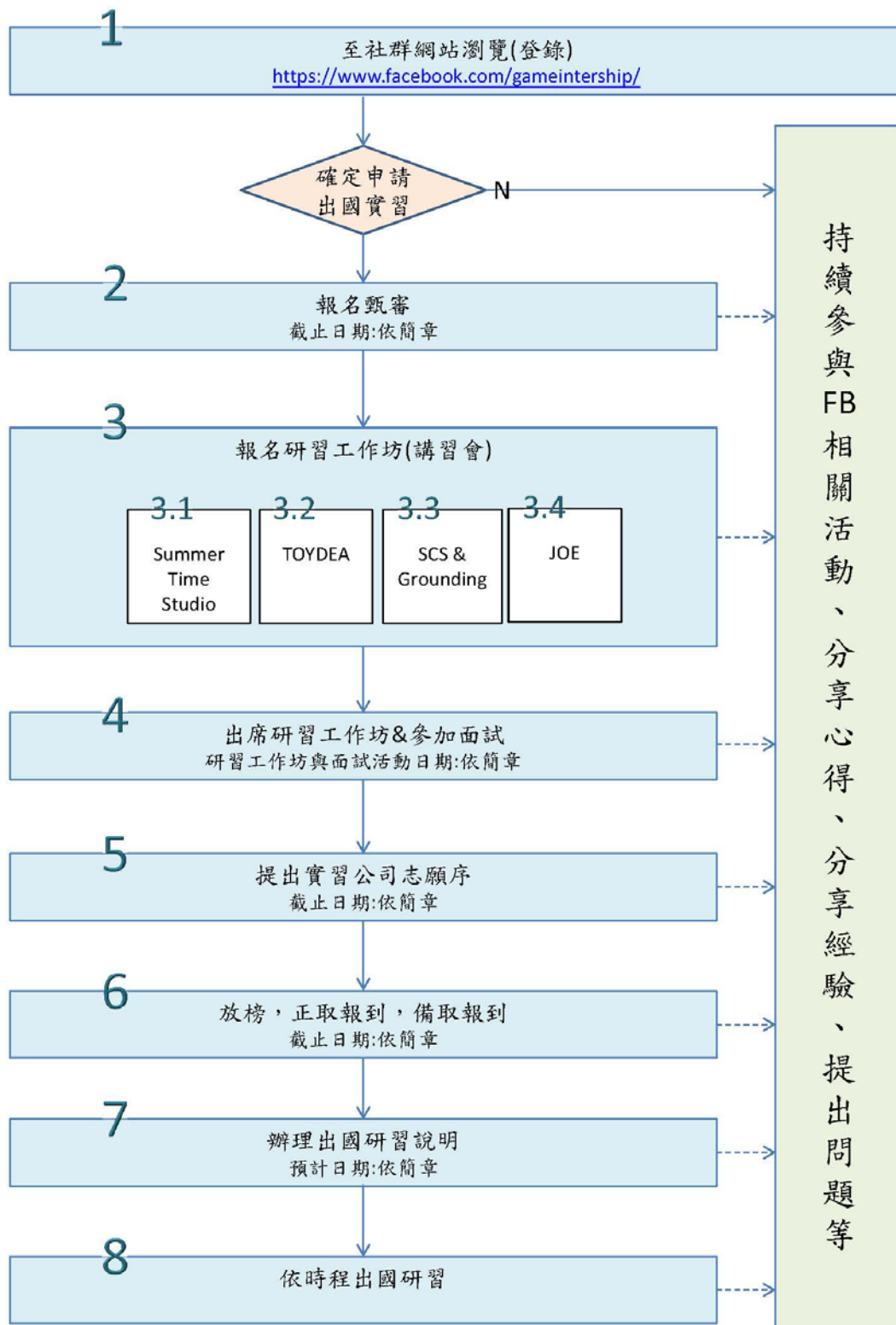


Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)
教育部優秀青年學子國外短期蹲點試辦計畫
108 年度數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫

第三梯次 增額甄選重要日期一覽表

作業事項	日期及說明
招募學員&研習階段	
簡章公告	即日起(預計 108 年 6 月 15 日公告完整版)
繳交實習甄選報名表件資料	即日起至 108 年 8 月 24 日(週六)止，逾期恕不受理。 完成報名學員之作品集、語言能力證明資料得於報名截止之 8 月 24 日前提出更新檔案，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」
公告培訓研習工作坊日程、地點	TOYDEA 研習工作坊: 108.08.30(五)~09/01(日) 地點: 國立台北教育大學 數位科技設計學系
	SummerTimeStudio 研習工作坊: 108 .09.02(一)~04(三) 地點: 世新大學 數位多媒體設計學系
	SkeletonCrewStudio & Grounding 聯合研習工作坊: 108.09.05(四)~06(五) 地點: DigiBlock C(台北市大同區承德路三段 287 號)
	JOE 論壇: 108.09.07(六) 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	108 年 9 月 23 日(週六)
研習工作坊活動	地點: 如上述各地點 報到資訊以及相關規定另行公告或 e-mail 聯絡錄取學員
甄選&報到階段(預計)	
學員提出志願序	108 年 9 月 8 日(週日)前
錄取名單公告	108 年 9 月 13 日(週六)
放棄錄取資格截止日	108 年 9 月 16 日(週一)
辦理出國實習說明會(報到)	108 年 9 月 27 日(週六)
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

第三梯次 增額甄選流程圖



Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)
教育部優秀青年學子國外短期蹲點試辦計畫

108 年度數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫

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  國立台北教育大學  世新大學

壹、計畫概要

(一) 目的

本計畫結合日本、泰國數位遊戲頂尖機構，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. Summer Time STUDIO(日本沖繩)：總計 7 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
2. TOYDEA(日本東京)：總計 5 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
3. Skeleton Crew Studio(日本京都)：總計 2 名(包含 3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
4. Grounding Inc. (日本福岡/東京)：總計 3 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
5. JOE(日本東京)：總計 4 名(包含 2D、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 109 年 2 月 1 日至 109 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：

108 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)。

參、甄選暨決選程序與甄選條件

(一) 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)、個人資料使用同意書(附表二)，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甄選作品及資料電子檔案，資料必須以英或日文記載，所需資料如下：
 - 作品集(含作品說明): 申請學員需要提出足以證明其創作潛力的數位媒體相關作品。作品若屬團隊作品，請務必說明團隊人數，以及自己之負責的主要內容。同時，本作品集將成為出席工作坊以及甄選面試時之個人成就表現資料，甄選過程中不得修正，提交前請慎重整理。但已完成報名之學員得於報名截止日前更新本作品集。
 - 動態作品(影音檔案): 將作品放在公開的網頁或是社群影音媒體上，例 youtube、google drive 等系統，並在作品集內

提供附圖以及相關連結。

- 語言能力證明影本(若無語言認證請檢附大學英文相關課程成績單)。
- 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。
- 作品集、語言能力證明資料得於報名截止之前提出更新檔案。
- 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，得不提出上述各項能力佐證資料。

3. 報名參加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舉辦時間、地點與講師另行公告。
- (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、晚餐的便當，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。於南臺科技大學所舉辦之研習活動，雖提供電腦教室使用，但是建議攜帶個人電腦出席活動。
- (f) 所有研習活動由計畫辦公室統一為學員保險。

(二) 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。

(三) 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[教育部優秀青年學子國外短期蹲點試辦計畫]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) 學生個人之最高額度將以補助上述費用總額之 60%為度, 並以不超過新臺幣 30 萬元為原則。

(四) 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。

(五) 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家長或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+)
教育部優秀青年學子國外短期蹲點試辦計畫

**108 年度數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫
第三梯次 增額甄選實習蹲點機構一覽表**

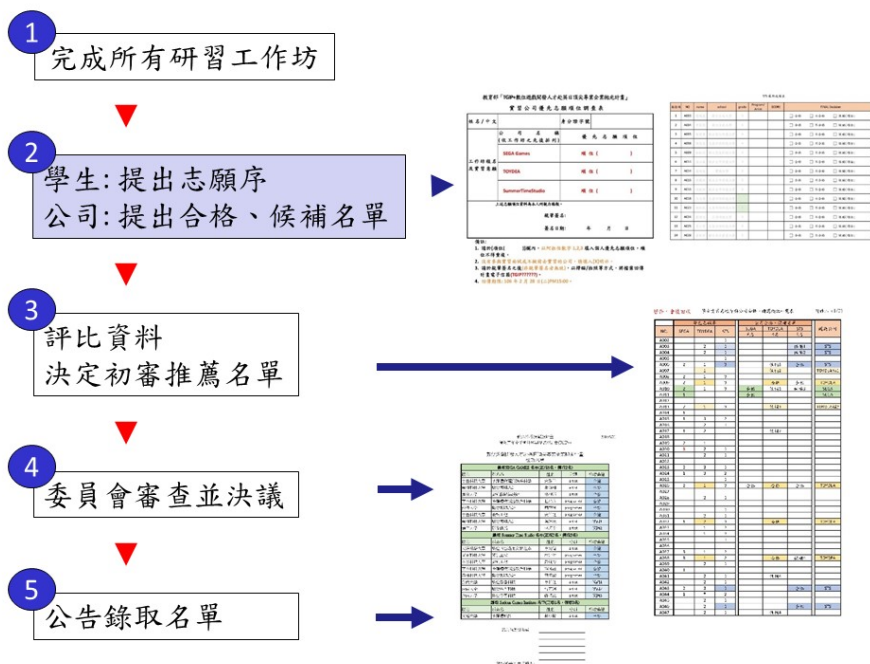
機構名稱	地點	類型	名額	技能要求	語言要求
Summer Times STUDIO (STS) http://www.summer-time-studio.com/	日本 沖繩	2D 遊戲美術組	總 計 5 名	積極想學習日語以及認識日本企業文化的人。 對於開發 AAA 作品有興趣的人。 對於開發以歐美市場為主的遊戲作品有興趣的人。 對於寫實畫作或繪畫有興趣的人。 對於最先進的遊戲開發技術有興趣的人。 具備美術設計與程式設計之基本能力，但是學習企圖心以及團隊合作能力更重要。	
		3D 遊戲美術組			
		遊戲程式組			
TOYDEA http://www.toydea.com/	日本 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。

Taiwan Global Internship Program Plus(TGIP+)
108 年度教育部優秀青年學子國外短期蹲點試辦計畫

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『108 年度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

申請編號		*本欄由主辦單位填寫，請勿填寫、畫記	
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，以後會常以此 e-mail 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	手機：	戶籍聯絡電話	住所：
學歷	就讀學校 (請填寫學校全名，不得簡略)	專業項目 (複選者，請以數字標示專長順序，例如 1 為最主要，2 為次要等) ☐ 2D 美術 ☐ 3D 美術 ☐ 程式 ☐ 其他(請填寫)	
	系所 (組) (請填寫全名，EX 視覺傳達設計系商業設計組)	推薦教授	
	年級 班級 (若是大四升碩一，請填寫原就讀學校及研究所學校)	推薦教授 電子郵件	
語言程度	(請以語言認證為優先 EX: 多益 750 分，日文檢定 N1)	推薦教授電話	
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
	☐ Summer Times Studio(STS)		☐ 是 ☐ 否
	☐ TOYDEA		☐ 是 ☐ 否
	☐ Skeleton Crew Studio(SCS) & Grounding Inc. 聯合工作坊		☐ 是 ☐ 否 (SCS)
			☐ 是 ☐ 否 (Grounding)
	☐ JOE		☐ 是 ☐ 否
說明：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	☐ 上網下載本報名表等資料之電子檔，填寫完成並親筆簽名(本人與推薦教授) ☐ 作品集(日或英文，若屬團隊作品，請務必說明團隊人數，以及自己之負責的主要		

	內容。同時，本作品集將成為出席工作坊以及甄選面試時之個人成就表現資料，提出前請慎重整理。<u>完成報名之學員得於報名截止日前提出更新版作品集</u>) ☐ 語言能力證明影本(以正式語言認證，例如日語檢定、TOEIC 等為優先，若無語言認證，請檢附大學英文相關課程成績單) ☐ 其他有助於審查之證明文件與資料影本(日或英文) ☐ 海外蹲點實習學習計畫(中文，附表四) ☐ 海外蹲點實習學成後之回饋計畫(中文，附表五) ☐ 個人資料使用同意書 備註 1 請將上述資料依序，整合轉換為一個 PDF 格式(總頁數 20 頁以下，檔案大小為 8MB 以下)，以及<u>本報名表之原始檔案(WORD 檔)</u>，回傳至 tgip.plus@stust.edu.tw。 備註 2 檔案名稱以[<u>姓名(校名,系名)- TGIP 報名表</u>]，例：王小明(南臺科大,多樂系)- TGIP 報名表] 備註 3 動態作品(影音檔案)：將作品放在公開的網頁或是社群影音媒體上，例 youtube、google drive 等系統，並在作品集內提供附圖以及相關連結。	
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	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

-----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

教育部『108年數位遊戲開發人才赴日本、泰國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『108年度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