

# 國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）

## 學生學術參與表現考核要點

93年3月1日初訂  
93年4月22日92學年度第二學期第二次所務會議通過  
93年10月22日93學年度第一學期第二次所務會議修正通過  
94年11月25日94學年度第一學期第2次所務會議修正  
95年2月20日經校長核定後實施  
95年4月25日94學年度第2學期第5次系所聯席會議修正通過  
95年5月陳校長核准後實施  
96年6月12日95學年度第2學期第7次系所聯席會議修正通過  
96年6月陳校長核准後實施  
96年11月12日96學年度第1學期第3次系務會議修正通過  
96年11月陳校長核准後實施  
98年4月27日97學年度第2學期第1次系務會議修正通過  
98年5月陳校長核定後實施  
102年9月17日102學年度第1學期第2次系務會議修正通過  
102年10月陳校長核定後實施  
104年4月30日103學年度第2學期第2次系務會議修正通過  
104年5月陳校長核定後實施  
112年9月5日112學年度第1學期第1次系務會議修正通過

- 一、本要點依照學位授予法及相關規定訂定之。
- 二、為鼓勵學生參與學術及相關之活動，而訂立此要點。
- 三、點數認可及核定由本系指導教授及系主任參照附表決定。
- 四、本碩士班學生點數須於畢業論文考試之前累計達10點(含)以上，且研究生學術參與表現考核表之第1項至第6項總計要累積應達5點以上。
- 五、文章發表或專利發表或參加比賽有多位作者或參賽者時，其計點方式由指導教授分配認可之。(教師不計入作者排序)
- 六、文章發表須先徵得指導教授之同意，並以本校本系名義且與指導教授共同發表之。
- 七、點數之累積以本碩士班修習期間計算。申請本系「學士班學生修讀碩士班課程甄選」  
並經核定修讀學生之點數得自大四起計算，並須以本校本系名義參賽或發表（若  
已計入日間學制學士班畢業學分數或畢業資格內，則不得再計入碩士班點數）。
- 八、本要點未盡之相關事宜，需依相關法令規定辦理。
- 九、本要點經系務會議通過。

# 國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）

## 研究生學術參與表現考核表

No.	活動項目	點數	備註
1	發表國際性學術性期刊	SCI：12 SSCI：12 EI：10	
2	專利發表	發明：10 新型：6 新式樣：6	其他先進國家專利 各追加2點 最多採計1項
3	發表國內學術性期刊	一般類：6 TSSCI和同等性質：7	
4	國外研討會發表論文	6	每篇文章需親自出席發表始得採計點數(此項最多採計8點)
5	國內研討會發表論文	5	每篇文章需親自出席發表始得採計點數(此項最多採計7點)
6	參加全國性相關比賽	冠軍：8 亞軍：5 季軍：3 佳作：2 參加：1	參加國際性比賽採計雙倍點數 (僅參加之點數最多採計2點)
7	支援系內辦理相關活動或研討會	學期期末展1日1點 支援舉辦研討會1日1點	<b>期末展需親自出席並自行拍攝展覽海報(含展覽名稱、舉辦學年期及日期)、桌牌、作者與作品合照。</b> 系內研討會發表者不可同時採計同一研討會之支援舉辦點數。 (此項最多採計3點)
8	參與研究計畫	1	同一計畫僅採計1點 (此項最多採計4點)
9	擔任幹部	班代1學期至多1點	依主任及導師決定點數
10	受邀代表本系發表演講	專題演講1次1點 工作坊1日1點	需有主辦單位邀請且以代表本系身分親自出席始得採計點數 (此項最多採計4點)
11	其他	依照系務會議決定	