

# 龍華科技大學 多媒體與遊戲發展科學系 甄選入學「術科實作」作業規範

105年8月8日多媒體與遊戲發展科學系甄選小組訂定

- 一、實作生：共\_\_\_\_名
- 二、實作地點(\_\_\_\_間)：\_\_\_\_\_大樓 \_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_室
- 三、實作協助人員(\_\_\_\_人)：\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_
- 四、實作日期：\_\_\_\_\_
- 五、實作時間：\_\_\_\_\_
- 六、實作方式：筆試
- 七、實作委員：(3人)：\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_
- 八、評分項目之配分及評分參考如下表，評分表格如附件。「術科實作」佔甄選總成績之百分比，依簡章之規定計算。

## ➤ 程式類

項 目	配 分	評 分 參 考
程式語法理解能力	40	1. 是否具有基礎程式語法的認知能力
分析判斷能力	30	1. 是否具有分析程式語法功能的能力 2. 是否具有判斷程式語法執行結果的能力
邏輯思考能力	30	1. 是否具有基本邏輯運算的能力 2. 是否能獨立思考驗證邏輯

## ➤ 設計類

項 目	配 分	評 分 參 考
透視理解能力	20	1. 是否掌握透視法應用
表達技巧	20	1. 是否掌握主題，並能明確表達 2. 是否具有設計專業知識
造型組合	20	1. 是否具有基礎繪圖能力 2. 是否具有應用造型組合能力
構圖方式	20	1. 是否掌握畫面比例與層次應用的技巧
創意表現	20	1. 是否能用視覺技巧表現創意

- 九、每位實作生之評分由3位委員評審，取委員之評分平均數為該生之實作成績（計算至小數第二位四捨五入）。
- 十、召集人應於實作前三天內召開實作評分協調會，討論評分標準與注意事項等。
- 十一、實作委員請依照指定地點及時間提前十分鐘到達。
- 十二、各實作教室之實際情形應自實作時間開始後，全程錄影或錄音。
- 十三、實作委員於接受推薦後，不得就甄試相關事宜及分數對外發言，違者由甄選小組提送招生委員會處理，並應遵守相關保密承諾。
- 十四、本系實作評分總表依序號於規定期限內送回教務處。各項報名甄選入學學生之基本資料、甄試生面試評分表與錄影(音)資料，應妥善保存一年以上。

召集人簽名：\_\_\_\_\_

日 期：\_\_\_\_\_