

正修科技大學電競科技管理系

電競能力檢定實施辦法

112/5/15 系務會議通過

- 第一條 為落實技職教育特色，訓練學生實務工作能力，特制定正修科技大學電競科技管理系（以下簡稱本系）學生電競能力檢定實施辦法（以下簡稱本辦法）。
- 第二條 本系參酌系教育目標、學生核心能力以及學生畢業後銜接職場之專業需求，採積點制，在本校求學期間累積之點數須達3點(含)以上，始得畢業。
- 第三條 本辦法主要分為四部分，分別為『取得相關電競專業證照點數』、『參加電競相關競賽點數』、『修習本系校外實習相關課程點數』及『其他點數』，學生可經由上述取得電競能力點數。。
- 第四條 取得相關電競專業證照點數
1. 在本校求學期間取得專業證照，等同乙級採計2點、等同丙級採計1點。
 2. 專業證照乙丙認定，由系務會議認定。
- 第五條 參加電競相關競賽點數
1. 在學期間代表系上參加系相關比賽：
 - 榮獲國際性競賽名次等同前三名採計3點、其餘名次(含入圍)1點。
 - 榮獲全國性競賽名次等同前三名採計2點、其餘名次(含入圍)1點。
 - 榮獲區域性競賽名次等同前三名採計1點、其餘名次(含入圍)0.5點。
- 第六條 修習本系校外實習相關課程點數
1. 參與系相關產業實習，取得實習時數證明須滿320小時採計點數3點，超過部份以100小時為1個單位加計1點。
- 第七條 其他點數
1. 在學期間取得發明專利每件採計2點，新型與設計專利每件採計1點。
 2. 報考研究所，正取者採計3點，備取採計1點。
 3. 通過國科會大專學生專題研究計畫採計3點，申請採計1點。
- 第八條 學生取得合格資料後，需要系上提出申請。
- 第九條 本要點經系務會議決議，送院務會議及教務會議審議通過，陳校長核定後公布實施，修正時亦同。