

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  
**112 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫**

**計畫主持人張老師團隊給學員的話**

各位學員，

首先感謝各位對於本計畫的支持以及熱心參加活動，有您的參加是讓我們堅持往前走的動力來源，感謝大家！我們團隊也有些話，想請各位學員們參考！

**1. 請審慎斟酌參加的甄選場次，並列入您的重要行程。**

2023 年，我們預計有五家公司辦理五場工作坊/論壇活動，我們非常、非常歡迎各位多多參加不同場次的活動，對您不僅是爭取實習機會，在與不同團隊合作中的同儕共學，更是一個絕佳的學習機會。

但是五場工作坊/論壇的活動本身就長達 10 天，對於體力與心力都會是蠻大的負擔，因此請您務必審慎的斟酌參加的場次，

- A. 請由我們提供的資訊，例如簡章內的各項公司訊息，Facebook 上的學長姊心得分享中，確認您所感興趣，真正想要去實習的公司。
- B. 評估您的心力與體力可以參加場次數與行程表日期。
- C. 您的權利是決定參加哪幾個場次的活動，您沒有義務參加所有場次的活動。

**2. 報名參加活動後，請堅持參加活動的心，切勿輕易退出活動。**

- A. 為了活動的順利進行，計畫執行團隊都必須要做很多的籌備工作，其中包含影響工作坊甚深的分組與安排面試時程表。
- B. 只要有一位學員退出，所有籌備都被歸零，必須要重來一次。所有印製的資料也必須全數重新印製。
- C. 歷年學員退出的理由眾多，包含體力不堪負荷、找到想要去實習的公司、與自己的行程表衝突等等，但是對我們來說，這些理由似乎都是無法形成合理且適切的[不可避免之理由]，深感遺憾。

**3. 請務必提供您最常利用的 e-mail，並適時收信與回信，**

- A. 報名表中，您所親自提供的 e-mail 將會是我們聯絡您時會利用的 e-mail，而不是您提出報名表時所用的 e-mail(推薦兩者相同為最佳)。
- B. 所有重要的聯絡，都會經由該 e-mail 進行，因此請審慎決定並提供您最常利用的 e-mail，並請適時的收信與回信。
- C. 請不要讓我們為了聯絡到(找到)您，焦急的滿頭汗。

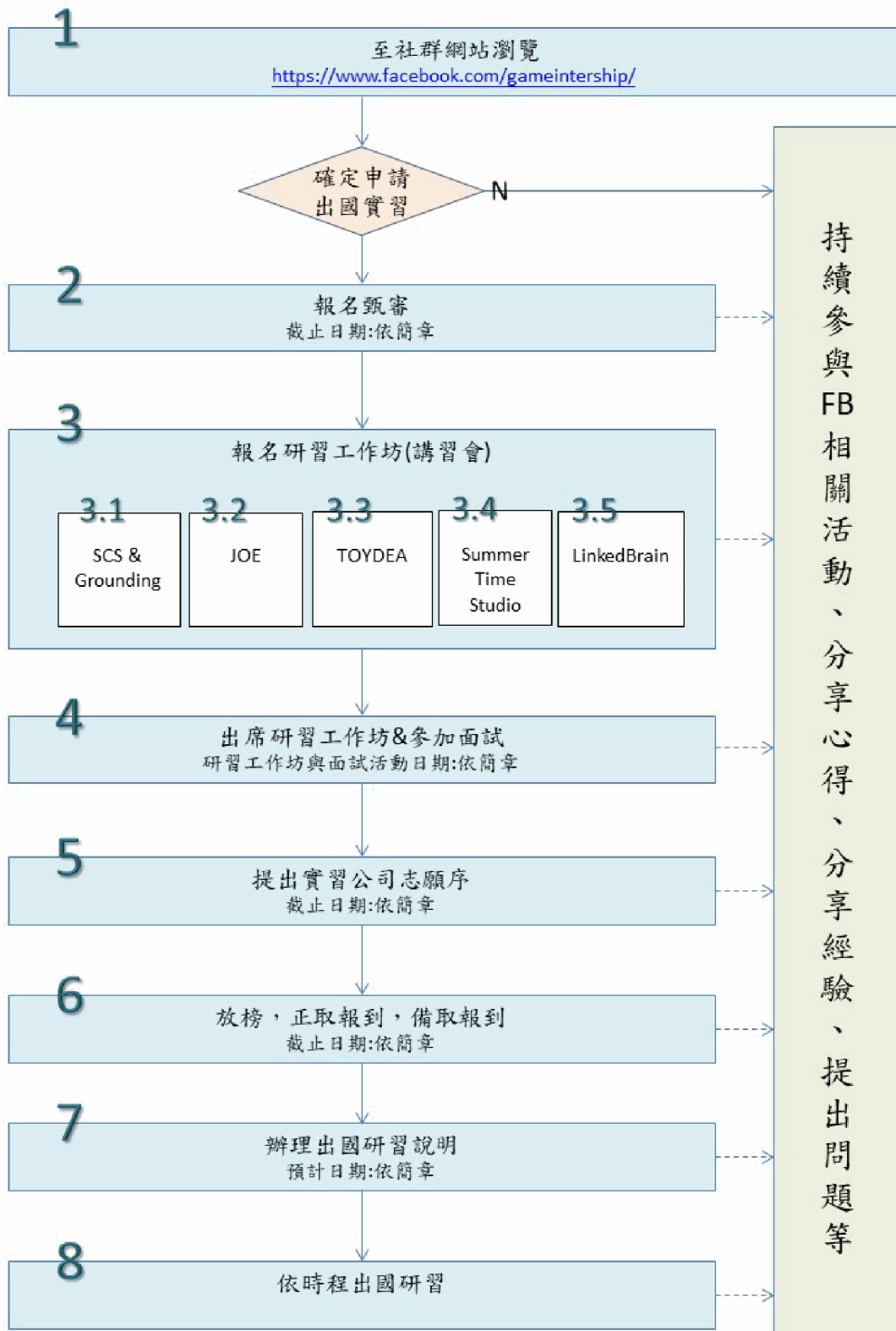
最後，非常期待能夠收到您的報名，也期待與您在專業領域有共同成長的機會，祝福以及感謝大家！

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  
**112 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**  
 (在校生、畢業生共用)

作業事項	日期及說明
<b>招募學員&amp;研習階段</b>	
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	<b>7 月甄選場次(台北場)</b>
報名截止日	<b>2023 年 4 月 29 日(週六)止</b>
研習工作坊日程(依辦理時間順序排列)	SkeletonCrew Studio & Grounding 聯合研習工作坊: 2023.07.04(二)~2023.07.06(四)
	JOE 論壇: 2023.07.07(五)
	TOYDEA 研習工作坊: 2023.07.10(一)~ 2023.07.12(三)
	SummerTime Studio 研習工作坊: 2023.07.13(四)~ 2023.07.15(六)
研習工作坊活動地點	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	2023 年 5 月 6 日(週六)
雲端作品集資料更新截止	2023 年 6 月 3 日(週六)
<b>甄選&amp;報到階段</b>	
學員提出志願序	2023 年 7 月 22 日(週六)前
錄取名單公告	2023 年 7 月 29 日(週六)
放棄錄取資格截止日	2023 年 8 月 3 日(週四)
辦理出國實習說明會(報到)	2023 年 8 月 11 日(週五)
<b>輔導出國階段</b>	
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



## 112 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫

版本修正紀錄: 111.07.27 初版通過

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(依工作坊辦理時間順次排列，詳細甄選條件請參考[實習蹲點機構一覽表])：

1. Skeleton Crew Studio(日本京都): 總計 2~4 名(包含 3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
2. Grounding Inc. (日本京都): 總計 2~4 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
3. JOE(日本東京): 總計 4 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
4. TOYDEA(日本東京): 總計 4 名(包含 2D、3D 遊戲美術設計，遊戲程式)。
5. SummerTimeStudio(日本大分): 總計 4 名(包含 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 2024 年 2 月 1 日至 2024 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) 在學學生：111 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)。
- (二) 已畢業學生：具有國內相關科系大學以上學歷且畢業後未滿三年者，具有中華民國國籍，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為原則，且擬於本國或日本相關產業就業者。畢業年數之計算係以工作坊執行時間點為參考原則，且男生不包含兵役期間。畢業生可報名之活動項目因機構而有不同，詳細請參考[畢業生報名注意事項]。

## 參、甄選暨決選程序與甄選條件

- (一) 甄選員額：總計 16 名，包含在學生 13 名，以及已畢業生 3 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、回覆貼文方式完成登錄。
    - (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](mailto: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，其餘申請簽證以及輔導出國等工作，則由計畫辦公室協助辦理)。
    - (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，除報名表與個人資料使用同意書之外，得不提出以下各項能力佐證資料。):

- 語言能力證明(以正式語言認證，例如日語檢定、TOEIC 等為優先，若無語言認證者得大學英文成績單標註語言相關課程、成績)。
  - 英文成績單(最高學歷)。
  - 若為畢業生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。
- (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，請學員審慎編輯作品集內容以及內容之連結。
  - 團隊作品，請務必註明團隊人數以及自己所負責之工作範圍，並提出[海外蹲點實習團隊作品個人貢獻說明](附表五)]。
  - 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。
  - 公司將經過網際網路審閱資料，請學員務必審慎斟酌檔案大小，避免過大檔案造成審查上之困難。
  - **學員雲端作品集更新截止日: 2023 年 6 月 3 日(週六)。**
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與內容細節，將另行聯絡參加之學員。
  - (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[海外蹲點實習學習計畫]，[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(便當為原則)，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)，若無自備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) 在學學生：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) 已畢業學生：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%(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。
- (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，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](mailto:tgip.plus@stust.edu.tw)， [ymchang@stust.edu.tw](mailto: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)

姓名：邱心妤(南臺科技大學創新產品設計系)

e-mail： [tgip.plus@stust.edu.tw](mailto:tgip.plus@stust.edu.tw)

112 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫  
 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
Skeleton Crew Studio (SCS)  <a href="http://www.skeletoncrew.co.jp/jp/">http://www.skeletoncrew.co.jp/jp/</a>	日本 京都	3D 遊戲 美術組	總計 2~4 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
社長からのお言葉 (社長給學員的話) 社長訪問影片>> <a href="https://fb.watch/9WGDUPBGMV/">https://fb.watch/9WGDUPBGMV/</a>					
<p>皆さん、はじめまして株式会社 Skeleton Crew Studio 代表取締役村上です。</p> <p>台湾の学生さんが、日本企業で仕事の体験ができる機会を提供したいと思い、このプロジェクトに参加させて頂いております。</p> <p>私自身、アメリカで生活し、働いた経験があるので、外国での生活を経験する素晴らしい価値と、その大変さを理解しております。</p> <p>その経験から、才能のある若者が、国や文化を超えて能力を存分に発揮できる環境を整えたいと常々思っております。</p> <p>個人として会社として、当プロジェクトに全面的に協力したいと思います。少しでも興味のある方は、この素晴らしいチャンスにぜひ挑戦してみてください。</p> <p>大家好，我是 Skeleton Crew Studio 的村上社長。</p> <p>我們參與這實習生選拔計畫的原因是因為我們想為台灣學生提供一個在日本公司體驗工作的機會。</p> <p>我自己在美國生活和工作過，深刻明白在國外生活的巨大價值和困難。從那次經歷中，我一直想創造一個環境，讓才華橫溢的年輕人可以在不同國家和文化中充分展示自己的能力。</p> <p>無論作為個人和公司，我們願意全力配合這個項目。如果您對此感興趣，請抓住這個難得的機會。</p>					



機構名稱	地點	類型	名額	技能要求	語言要求
Grounding Inc.  <a href="http://www.grounding.com/">http://www.grounding.com/</a>	日本 京都	2D 遊戲 美術組	總計 2~4 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。	必須具備日語溝通能力，以及以日語溝通的積極態度。 必須具備以下兩條件之一：  1. 日本語能力試驗 JLPT N2 以上合格。 2. 已經完成參加日本語能力試驗 JLPT N2 以上之報名手續(檢附報名證明資料)。
		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。	

社長からのお言葉 (社長給學員的話)  
社長訪問影片>> <https://fb.watch/9WGEG-zcmO/>

みなさんこんにちは！  
グランディングの代表取締役の二木です。  
今回は、ワークショップへの参加を検討していただきありがとうございます。  
自分も今まで何度もこのワークショップに参加し、コロナの前までは毎回台湾の会場にも足を運んでいました。その後、毎年、何人かの方にインターンにも参加していただいて、弊社と一緒にゲーム開発の現場で、色々な事を学んでもらっています。  
自分の台湾の学生の人たちの印象はとにかく熱意がある事！日本の学生はどちらかというと、遠慮がちな人が多いのですが、台湾の学生の人たちは、常に前向きで、こちらと一緒にいて元気がもらえます。熱意があるということは、多少の困難に打ち勝つエネルギーがあるという事です。何かを学んだり、一緒に最善の方法を検討したりしていく上では、そういった熱意がある事が重要です。ゲーム制作は正解のない試行錯誤を繰り返していく仕事なので、そういったメンタルを持っている事は大変重要です。  
また、好きな事について、ちゃんと熱意をもって自分で勉強している人が多いと感じます。ゲーム作りは集団作業ですが、そこに集まる人たちは、何かしらの才能や努力の結果身につけた能力を持っています。その人しか持っていない、尖った何かを持っている人が集まって初めて面



白いゲームが出来上がっていきます。そのため、学生のうちから「自分が好きな事」「自分が得意な事」をやりこんで、伸ばして行ってほしいと思います。グランディングでは、その手助けをすることができると思います。

グランディングのインターンでは、インターン生の能力に応じた課題を与えて、それをクリアしていき、力がある人には、実際に現場の仕事の一部を担当してもらいながら、色々と試行錯誤して学んでしてもらいます。これまで様々な大手や有名ゲーム開発現場で仕事してきたスタッフと一緒に物を作ることは、必ずあなたの将来に役立つと思います。

グランディングでは福岡、東京、京都の3つのスタジオがありますが、一部のスタジオには中国語がネイティブの人もいます。そういった人を足掛かりに、また、日本語が少しでも話せれば、より多くのスタッフと積極的にコミュニケーションをとってゲームや双方の文化について語り、日本のゲーム作りについて学んでほしいです。

台湾で（あるいはビデオで）会えることを楽しみにしています。

大家好！

我是 Grounding 的二木社長，感謝您考慮這次參加研習工作坊。

我參加過很多次工作坊，在疫情之前，我每次都親自到台灣參加這活動，每年也都有一些人參公司內部的實習，與我們在遊戲開發現場一起學習各種知識技能。

台灣學生給我的印象就是熱情！許多日本學生往往不情願，但台灣學生總是積極向上，可以與他們一起充滿活力。熱情意味著你有克服一些困難的能量。在學習過程和一起討論最佳方案時，具有熱情是很重要的。遊戲製作是沒有正確答案且重複試誤而的工作，因此擁有這種心態非常重要。另外，我覺得很多人都在滿懷熱情地研究自己喜歡的東西。製作遊戲是一項集體任務，但聚集在那裡的人們都有一些天賦和能力，這是他們通過努力獲得的。一個有趣的遊戲只有在聚集了只有那個人的特殊才華的人時才得以完成。因此，我希望學生們發展他們喜歡的和擅長的。並且我認為我們公司可以提供幫助。

在實習中，我們根據實習生的能力分配任務並讓實習生在完成任務中嘗試各種事情，同時讓有能力的實習生實際負責該領域的一部分工作。讓他們錯誤地學習。與在各大知名遊戲開發網站工作過的員工一起做事，肯定會對你的未來有所幫助。

我們在福岡、東京和京都有三個工作室，其中有些工作室有母語為中文的員工。以這些人為橋梁，即使你只會一點日語，我也期望你能積極與更多的工作人員交流，談論遊戲和兩種文化，學習日本遊戲製作。

期待在台灣（或遠距會議中）見到你。



機構名稱	地點	類型	名額	技能要求	語言要求
JOE <a href="http://i-o-e.jp/">http://i-o-e.jp/</a>	日本 東京	2D、3D 動畫或 遊戲美 術組、遊 戲程式 組	總計 4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。
社長からのお言葉 (社長給學員的話) 社長訪問影片>> <a href="https://fb.watch/9WGHbEEPHc/">https://fb.watch/9WGHbEEPHc/</a>					
<p>・向上心を持って積極的に業務に取り組みそうか ・開発やデザインにおいて得意分野を持っているか 上記2点を選抜する過程で重視してます。</p> <p>これまでの経験で、普段の職場にインターン生が入り、より賑やかになることで組織全体の活性化にも繋がってます。 仕事時以外の雑談から気付きやアイデアが生まれることも多々あります。 よって積極的にコミュニケーションを取れる方を歓迎してます。</p> <p>・是否可以帶著抱負積極的投入工作中? ・您在開發和設計方面有很專門的領域嗎? 我們甄選過程中非常重視以上兩點的特色。</p> <p>以我個人目前為止的職場經驗，實習生加入職場後後，平時的工作場所會變得更加熱鬧起來，從而帶動了整個組織的活性化。並且在工作之外的聊天中，也會聯想到很多事情和想法。 因此，我們非常歡迎那些能夠積極溝通的人。</p>					



機構名稱	地點	類型	名額	技能要求	語言要求
TOYDEA  <a href="http://www.toydea.com/">http://www.toydea.com/</a>	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	
		社長からのお言葉 (社長給學員的話) 社長訪問影片>> <a href="https://fb.watch/9WGG1gNoH1/">https://fb.watch/9WGG1gNoH1/</a>			



機構名稱	地點	類型	名額	技能要求	語言要求
Summer Time Studio (STS)  http://www.summer-time-studio.com/	日本大分	3D 遊戲美術組  遊戲程式組	總計 4 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。	
社長からのお言葉 (社長給學員的話) 社長訪問影片>> <a href="https://fb.watch/9WGFtUvo0M/">https://fb.watch/9WGFtUvo0M/</a>					
<p>今、あなたはこの人生という限られた時間の中で、何をして生きたいですか？</p> <p>欧米や日本のゲームに憧れを持ち、面白いゲームを作る！と期待に胸を膨らませている人もいれば、まだ明確に何をしたいか分からない人もいるかもしれません。まだ何をしたいか分からなくても、日々、何かを選択して、経験することで、次の新しい扉は必ず開きます。</p> <p>SummerTimeStudio は、世界中の人々を魅了するハイクオリティなゲームを作りたい！という想いから開発スタジオを作り、今年、10 周年を迎えました。</p> <p>現在は Apple 社や Google 社にも認められ、AAA タイトルを開発できる企業にまで成長することができましたが、この 10 年間、最初からうまくいったわけではありません。</p> <p>時代の変化にあわせて、常に新しいものを取り入れ、何度も大きな壁を乗り越える必要がありました。大きな成果を出すことに、チートのような簡単な方法はありません。</p> <p>日々、ゲーム性とクオリティを高める探究心が開発技術を高め、その積み重ねが大きな実績へと繋がっていきます。</p> <p>弊社のインターンシップでは、あなた次第で、様々な開発技術やコミュニケーションの取り方を学ぶことができますと思います。</p> <p>新卒で入社したメンバーも最初は Lv.1 からスタートし、成長を続けています。共に学び、共に“LEVEL UP”できるあなたにお会いできるのを楽しみにしています。</p> <p>在此生有限的時間裡，你想為了什麼而生呢？ 若有人對於歐美和日本的遊戲滿懷憧憬，期待的想要製作有趣的遊戲！ 那麼一定也有著還不明白想做些什麼的人也說不定。 即使你仍然不明白未來你想做什麼，那麼藉由每天做出一些新的選擇和</p>					



體驗更多事物，那麼下一扇新的大門肯定會為您而開啟。

SummerTimeStudio 想要創作可以吸引世界各地人們的高品質遊戲！

基於這個想法，我們創建了一個工作室，今年我們慶祝了我們的 10 週年。它已經得到 Apple 和 Google 的認可，成為一家可以開發 AAA 級遊戲的公司，但也不是一開始就能夠這麼順遂的。隨著時代的變遷，不斷地學習新事物，一次又一次地克服巨大的障礙。

沒有什麼方法可以像作弊那樣簡單的取得好成績。每一天，提升遊戲性和品質的求知精神，提升開發技術，積澱帶來豐碩成果。

在我們的實習中，您可以根據自己的情況學習各種開發技術和溝通方法。作為應屆畢業生加入公司的成員，也是從 Lv.1 開始，不斷成長。

我們期待看到可以一起學習和一起 "LEVEL UP" 的你。

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。





112 年 數位遊戲開發人才赴日本頂尖專業企業拋光計畫  
畢業生報名注意事項



壹、畢業生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. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前離職並提出離職證明之大學畢業生	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. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前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. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前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. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前離職並提出離職證明之大學畢業生	可	可
SummerTime Studio		
	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. 目前雖然有工作，但經錄取後最遲前去實習前離職並提出離職證明之大學畢業生	可	可

## 貳、畢業生出國簽證注意事項

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分的畢業生是無法申請該簽證的。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

1 完成所有研習工作坊

2 學生: 提出志願序  
公司: 提出合格、候補名單

3 評比資料  
決定初審推薦名單

4 委員會審查並決議

5 公告錄取名單

實習公司 優先志願順位列表

姓名/中文	志願公司	優先志願順位
張明	SEGA Games	1
李華	SEGA Games	2
王小明	SEGA Games	3
陳大	SEGA Games	4
林小	SEGA Games	5
趙大	SEGA Games	6
黃大	SEGA Games	7
周大	SEGA Games	8
吳大	SEGA Games	9
孫大	SEGA Games	10
鄭大	SEGA Games	11
謝大	SEGA Games	12
蔡大	SEGA Games	13
柯大	SEGA Games	14
沈大	SEGA Games	15
周大	SEGA Games	16
吳大	SEGA Games	17
孫大	SEGA Games	18
鄭大	SEGA Games	19
蔡大	SEGA Games	20

甄選委員會 審核資料

姓名	志願公司	志願順位	審核結果
張明	SEGA Games	1	合格
李華	SEGA Games	2	合格
王小明	SEGA Games	3	合格
陳大	SEGA Games	4	合格
林小	SEGA Games	5	合格
趙大	SEGA Games	6	合格
黃大	SEGA Games	7	合格
周大	SEGA Games	8	合格
吳大	SEGA Games	9	合格
孫大	SEGA Games	10	合格
鄭大	SEGA Games	11	合格
蔡大	SEGA Games	12	合格
柯大	SEGA Games	13	合格
沈大	SEGA Games	14	合格
周大	SEGA Games	15	合格
吳大	SEGA Games	16	合格
孫大	SEGA Games	17	合格
鄭大	SEGA Games	18	合格
蔡大	SEGA Games	19	合格
柯大	SEGA Games	20	合格

甄選程序圖

- 海外蹲點公司提出[公司合格與候補學生表]**
  - 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)。
  - 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。
- 實習志願學員提出[實習志願順位表]**
  - 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)。
  - 說明: 所有學員個別提出實習志願順位一覽表, 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。
- 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]**
  - 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]。

**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。

**5. 公告錄取名單, 召開第一次選送學員說明會**

