

教育部 101 學年度技職再造方案-落實學生校外實習課程

學生校外實習特色案例推薦表

學校名稱	國立臺北科技大學		
推薦實習生姓名	徐嘉陞	實習生系級	四電資四資工
實習單位	鈦象電子	實習類別(圈選)	暑期
<p>實習機構簡介：</p> <p>鈦象電子以成為大中華區遊戲研發旗艦及世界級遊戲公司為願景，未來公司仍將專注發展遊戲本業，並訂定具體的中長程目標：</p> <p>第一希望模擬機的市佔率能達成全球第一：過去這個高階市場領域由日本廠商所獨占，鈦象電子憑著過去累積的技術與經驗，以優異的遊戲性、文化親和力與價格優勢，不僅打破日本產品獨占的局面，更成為華人地區的第一品牌，但若要成為世界級遊戲公司，便要無畏挑戰堅強對手，相信以華人的智慧與實力，這並非不可能的夢想。</p> <p>第二成為網路遊戲內容最佳提供者：網路連線遊戲具有龐大市場商機與成長潛力，但目前的遊戲內容卻不夠豐富性與多元化，鈦象電子過去累積相當多成功的遊戲產品，也具有厚實的研發實力與移植技術，未來將以此為新戰場，以最佳的遊戲品質與內容，建構全方位線上虛擬遊樂場，成為大中華區最大的網路遊戲平台。</p> <p>第三組成最佳遊戲研發團隊：未來鈦象除將積極培育國內遊戲人才外，並將逐步建立海外衛星研發中心，以大中華區為核心，逐步建立最佳遊戲研發團隊，完成國際化與世界級的長程目標。</p>			
<p>實習內容(工作內容或課程內容)：</p> <p>RD_6 遊戲程式開發</p>			

學校推薦理由：

(由學校填寫，以 300-800 字說明受推薦實習生於實習過程的具體表現或特色優良事蹟等)

徐嘉陞同學對於電腦遊戲產業有高度的興趣，曾與同班王瀚宇同學及台北教大 2 名學生共同組隊，創造出一個全新的遊戲稱為 Constant C，參加經濟部工業局主辦之「2011 App Star 高手爭霸戰」獲學生組冠軍(獎金：50 萬元)，以及遠傳 S 市集「2011 app 星光大賞」獲年度最佳遊戲獎、年度最佳創意獎及校園新秀特別獎(獎金：53 萬元)。由於作品成果非常優秀，受到電腦遊戲大廠如遊戲橘子、鈞象電子等之注意。嗣後，嘉陞與同隊同學至鈞象電子實習，在實習過程中，不但學習到很多新的技術，並進一步將 Constant C 商品化，目前即將上市。此外，嘉陞實習的過程曾獲 TVBS 新聞採訪(請參考以下連結)，在【達人求職術】中被譽為職場上求職成功的故事：「還沒畢業，工作機會就已經先找上門，選擇權完全掌握在自己手裡」。最可貴的是，嘉陞在課業與就業中能取得良好的平衡，雖然一邊參與實習，另一邊在校的功課仍維持在全班第 2 名，並已錄取本校資工所。嘉陞這種表現與努力的精神實符合本校培育學生的目標，能將在校學習的知識轉換為能力，又能積極參與實習提升其就業競爭力，足以成為其他學生的表率，因此，本系特推薦之。

附件：TVBS 新聞採訪連結

http://www.tvbs.com.tw/NEWS/NEWS_LIST.asp?no=miranda012020120906194710

http://www.youtube.com/watch?v=IVTTX6UBVLE&feature=player_embedded

受推薦學生實習分享與回饋：

(由學生填寫，以 300-800 字說明實習的心得感想，可針對專業技能的提昇、建立正確工作態度、人際關係的技巧、抗壓性與應變能力、職場環境的體驗、未來應加強的能力與生涯發展的啟發等，提出印象深刻的經驗)

以前在學校的課堂中，對於教授派遣下來的專案，通常都是一個人的作業。有時分組進行也只是四五人的小團隊模式。常常沒有規劃好就開始蠻幹硬幹，一群人東拼西湊，將作業完成。到了公司之後，一個專案，最少都需要十個人之間的合作，有的甚至四五十人的相互協調，才能完成。這時，清晰的分析工作內容與目標就是一大課題。發現在公司中，對於「會議」是非常重視的，不僅是每兩週一次的 Scrum 會議，每天更是要開早會，讓每個專案的成員清楚知道專案的進度走向，與自己的工作內容。讓我對於合作有更深一層的體悟與認知。

在這兩個月，密集的訓練實習後。了解到，學校內的模式與企業界的模式差距甚大。經歷的這一次的實習後，對於未來將要進入職場，不會在惶恐。也了解到自己還需要更充實與改進的方向，期望能在剩下的求學期間，能盡心地去補足這一切，積累在職場上一展長才的籌碼。在公司實習觀察學習到的一切，讓我的眼界又更加的廣闊，也更知曉自己實踐夢想要做的長久努力。這次的實習，體會到到寶貴經驗是書上完全無法提供的，唯有親身去經歷過這一切，才能讓自己成長。很感謝能有這樣的機會使自己蛻變，讓自己更有能力迎向未來的挑戰。