

國立中正大學「嘉有機會」希望專戶

方案一「希望就學專戶」獎助學金 學習歷程說明

108.03.28 修訂

學習歷程說明（均 800 字以上，禁止抄襲）

一、請依據 UCAN 職涯測評、就業發展建議及您的選課計畫，說明結果是否符合您所就讀的學系發展或生涯興趣探索？

根據我的 UCAN 職涯測評以及個人診斷結果分析報告，我對於資訊科技與藝文方面較為感興趣，也許這兩方面看似關聯不大，但我認為，程式設計就如同藝術創作，能將創作者的思維透過程式這個媒介傳遞給他人，也能接收到他人給予的反饋與交流；為此，我希望能透過設計遊戲，在其上投入我的想法與價值觀，也因如此，我選擇了資工系作為我的就讀學系，以培養我撰寫程式的能力。

至於在選課計畫上，在這四年內，除了基本的程式能力，在這之上，我希望能進一步學習影像處理、網路架構、及其他不同的程式語言及遊戲引擎。此外，學習藝文方面的課程，能幫助我在遊戲設計上具備多方的知識，進而豐富遊戲的內容及深度，最後，學習資訊相關法律及理財的能力，能在我未來遇到相關問題時，協助我解決問題。

首先，程式基礎所需要運用到的數學能力及編寫程式的能力是必須的，學習好這些基礎的能力，才能幫助我在編碼時不會出現障礙，也能讓我能進一步去學習更深入的技術。此外，學習英文及日文除了能協助我閱讀原文資料，也能使我查閱國外網站的資料與討論，進一步強化我的技術，同時也能開拓國際上的視野。

在我對基礎的程式能力精熟後，我希望能更深入的學習相關延伸的技術，並去嘗試學習不同的程式，以幫助我進一步完善我設計的遊戲內容；例如，學習影像處理能改善遊戲的畫面，網路架構能在我需要提供網路服務時派上用場，而學習其他的程式語言，能利用不同語言的優點，使我更優化程式的功能，也能方便我使用不同的遊戲引擎。

此外，學習非程式領域的學識也十分重要；在人文方面上，除了能去理解現今社會的脈動，也能去認識各種文化的背景與思維，使我更能看清這個世界的樣貌，增長不同面向的想法；在藝術方面上，除了培養自身的美感外，也更能去銜接美術及音樂的想法，同時也能自己去創作該方面的內容，更能提升遊戲表現上的質感。

最後，為了能長久的經營，法律及財務方面的相關知識也是不可或缺的。如果未來遇上智慧財產權或專利上的問題，或是內部處理上的糾紛，學習相關的法律能協助我處理這些問題，更甚能盡量去避免；而在資金處理、預算分配、或是投資人相關事宜上，擁有相關的財務觀念能幫助我更好的去處理資金問題，也更能防止有延伸的糾紛疑慮。

二、同上題，您的答案不論是否，除了課程選修外，您將如何於就學期間補足共通職能(溝通表達、人際互動、團隊合作、問題解決、工作責任及紀律…等)或培力自我專業職能。

在大學生涯中，除了課程學習之外，我最希望的便是能組建遊戲團隊，共同開發遊戲，除了能與不同領域上的人互相交流意見，同時也能補足在共通職能上的能力，培養自己的專業能力。

為此，我希望能找到對開發遊戲有興趣，具有不同專業的同好。除了能理解不同面向的想法與意見，也能在討論中學習與他人溝通，使的遊戲的內容變得更加豐富與完善。同時能夠適時的幫助其他人，與他人合作，在互相討論與協作中激盪出更好的想法。

此外，在團隊的合作下，擁有良好的人際互動也是必須的；在團隊之間的意見相左之下，適當的去理解與協調，能發現自己未曾注意到的細節，完善想法中的缺失，更能提升成員之間的理解與默契。

而在團隊的工作中，必然會遇上不同領域上的問題，可能不是單一人就能解決的，此時，團隊的相互協助則至關重要。在需要自己長才的技術問題上，就能為此提供協助，也能在遇到其他領域的問題時，以此為契機，試著去理解問題所在，並同時學習該領域的相關知識，培養該領域的技術。

而將其他創作的成果轉成數位形式，也必須學習不同的軟體，如建模、動畫軟體、音樂編輯、遊戲開發引擎等，始得遊戲進一步整合運行，更能進一步優化遊戲運行。此外，學習使用不同的程式語言及開發引擎，能改善改善程式編碼的運行，也能優化程式的使用效率，結合不同程式完善遊戲的編程，進而改善遊戲的可玩性，並能提升玩家的遊戲體驗，豐富遊戲的內容。

最後，我認為最重要的便是遊戲開發的經驗。經歷一學期的嘗試，開發遊戲並不是一件容易的事，不但要顧及各種方面的內容，經常要邊寫邊學習新的事物，同時也非常地耗費時間與精力，且成果也不盡理想。但不管結果如何，過程中遇到的挫折、困難，並加以改善的經驗，才是我這一學期學習到的，最重要的收穫。

開發遊戲不是一件努力就能完成的事，其中所需要面對的問題十分的多，但在這一學期的時間內，使我碰上了許多真正著手後才會遇見的問題，也讓我學到了很多開發經驗，解決了許多挑戰，也成功的與我幾位朋友，共同努力出讓我們都滿意的成果，也學習到了團隊合作的寶貴經歷。

備註：本附件及其他相關資料請隨嘉有機會勵學獎助學金申請表送本校秘書室媒體暨公關中心審核。