

修平科技大學

資訊管理系

遊戲軟體品質驗證實務

BF103022 蘇柏安

指導老師：張兆村

中華民國一〇六年十二月

修平科技大學

資訊管理系

專題實務報告審定書

本系日間部

BF103022 蘇柏安

所提報告 遊戲軟體品質驗證實務

經本委員會評審通過。

口試委員：_____

指導老師：_____

中華民國一〇六年十二月

摘要

遊戲測試員品質保證部門（QA，Quality Assurance）就是負責測試市面上還未上線的遊戲，在未上線的遊戲對很多人來說都會覺得有些神秘，但實際上遊戲測試人員的工作內容，聽起來好像很輕鬆。在實際上進入到了公司遊戲測試的工作卻是相當困難且有時複雜有些相對無趣，我們在測試時候需要去看清楚測試遊戲的項目跟在測試中遊戲的流程是否有錯誤的顯示，或者音效出來的時間點不對，有一些測試的手法需要在某個時間點做出測試表中的操作動作，測試過程中需要耐心、細心跟專注力，才能讓遊戲在還沒上線前抓出 BUG 並且修復且需要復驗 OK，讓遊戲能順利的在每週的維護更新中如期上線。

實習這門課程雖是可以讓學生選擇參加，因在畢業與就業間扮演著很重要的腳色，可以讓我們在必經的求學期間就先探討未來職涯，可避免現今社會中大學生「畢業即失業」窘境。

目 錄

第一章	緒論.....	1
1-1	實習的意義與重要性.....	1
1-2	系上實習的推動方式.....	2
1-3	實習公司介紹.....	3
1-4	應徵及實習的準備.....	8
第二章	實習技能培養過程.....	9
2-1	實習單位的重要規範.....	9
2-2	實習職能相關知識.....	10
2-3	實習工作的運作流程描述.....	12
第三章	重要的實習經驗描述.....	13
3-1	實習職能成長經驗分享.....	13
3-2	實習遭遇之困難與問題.....	13
3-3	實習心得分享.....	14
3-4	未來改進重點方向.....	15
第四章	實習考核資料.....	16
第五章	參考文獻資料.....	28

第一章 緒論

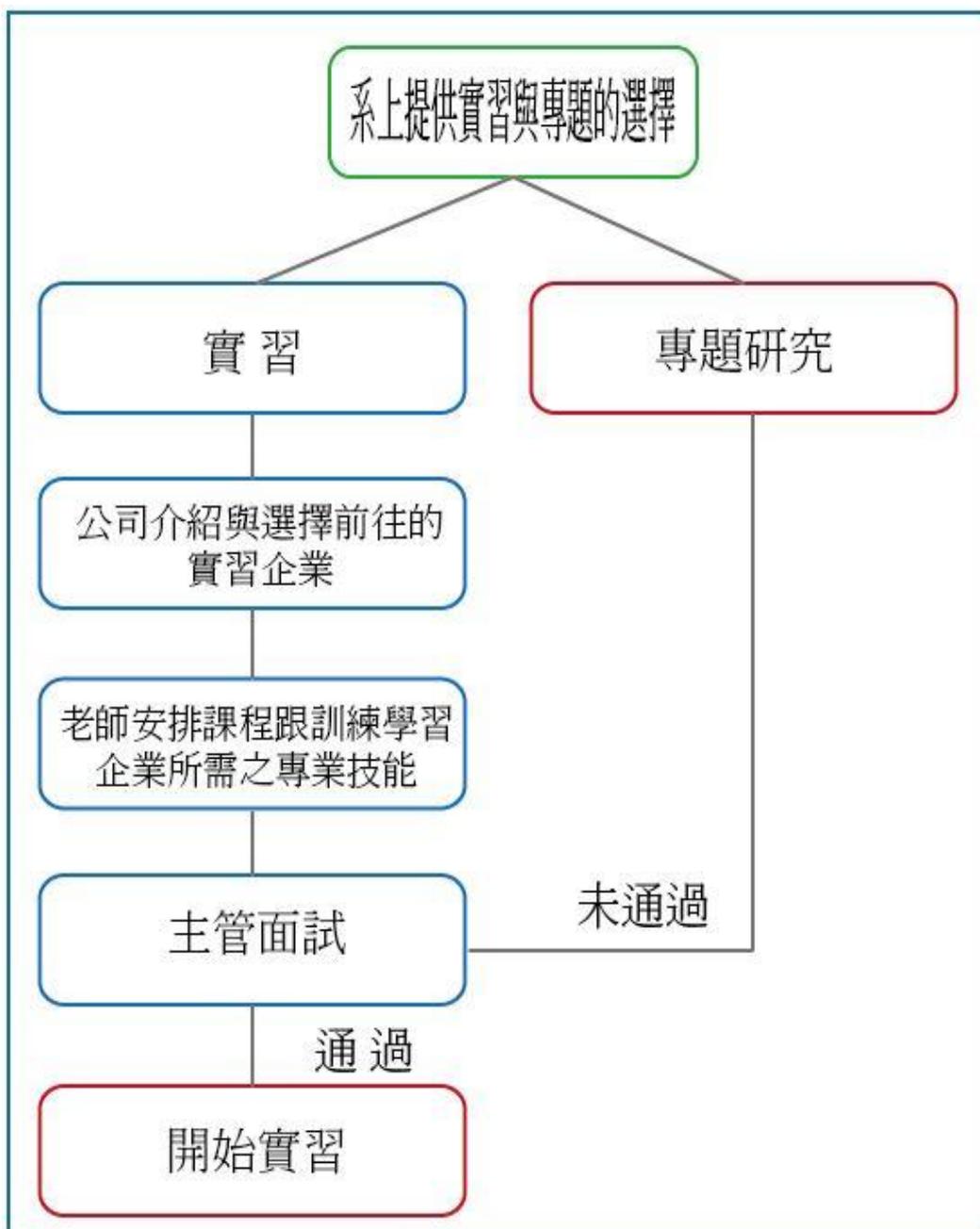
1-1 實習的意義與重要性

實習意義其實非常的重大，在學生時期的實習就是為了讓自己變的穩重且能為自己所作的事情負起責任。但有些實習生也會把實習當成為了躲避學校課業的一門路，也總是期待著有人可以一對一教導如何去運作這份工作內容，但想說的是：「實習真正的意義是正式提早體驗未來的工作環境。」

我們踏入的實習環境即是在博弈類中遊戲非常有名的向上集團，是以老子有錢這款遊戲讓公司成名，工作內容即是測試他們在未來將上線的新款遊戲，是否有 BUG 或者需要改進的地方，在每週的周一跟周四都會有遊戲的維護時間，檢查在 ONLINE 環境中有什麼小瑕疵或者 BUG，或是其他部門在換遊戲版本，造成遊戲錯誤或者開啟後抓不到 SERVER 端的資料就會造成閃退或者黑頻的情狀。

1-2系上實習的推動方式

社會職場挑選人才條件都不少，系上為了讓學生可以增添一些技能以及實習經驗增加未來出社會基本的基礎，系上替學生們四處奔波，尋找業界資源且環境不錯及待遇不錯的實習公司，增加學生的工作經驗，且可以看自己努力成功的成就感，方式如圖所示。



1-3 實習公司簡介

向上國際成立於西元 2009 年，是由一群熱愛遊戲、專注研發及了解行銷的專業團隊所組成，在此專業領域深耕十年以上，秉持誠信、創新、團隊、滿意的經營理念，為顧客創造多元化的遊戲解決方案。



向上為亞洲遊戲產品領域之先驅領導者，擁有自主開發的技術力與自主營運的品牌力，以及完整的研發、客服、QA、業務團隊。

旗下產品包含結合社群強調互動類型的手遊「角子共玩」、自主開發、自主營運的手機遊戲「老子有錢」、提供最高畫質與品質的捕魚遊戲「魚霸王」、開創遊戲新視界的虛擬實境遊戲、提供輕鬆開店馬上營運的網咖平台方案 LAN Base solution、與可真實呈現實景的真人視訊直播技術。

對於品質的堅持，是向上國際穩定成長的基石，向上持續的挑戰創新，成功打造原創遊戲品牌，在台灣與海外市場佔有一席之地，未來我們持續推出符合國際最高標準的產品，致力於成為能代表台灣的國際知名遊戲公司。

1-3-1 經營理念

台灣太少做國際品牌的公司了，因為代工、因為立即可獲得利潤的誘惑太大了，所以總是在談供應鏈、談零件。零件很重要，但絕對不是未來台灣應該佈局全球市場的項目。2009年，向上國際就是靠這樣的想法成立了，一家不做代工的遊戲軟體公司。

做品牌，就要做世界級的品牌，用產業的思維來搭建向上的脈絡，堆疊出產品與市場的關聯性，根基打好來，用品牌力、產品力與服務力來打造向上的競爭力，帶著團隊，打一場世界級的仗！

參天神木，當種子種下的那一剎那就決定了，向上國際創立至今，對理念從未動搖，格局就在抬頭仰望的山巔，一步一步，一定登頂！

1-3-2 員工福利

1. 年薪 14~17 個月(依個人績效)
2. 海外旅遊津貼補助
3. 優於法令的休假制度
4. 完整且順暢的晉升管道
5. 完整的職涯發展規劃
6. 豐富的飲品及點心吧
7. 包場院線電影闔家觀賞
8. 定期健康檢查
9. 勞健保障及退休金提撥

10. 婚、喪、生育補助及生日禮金

1-4應徵及實習的準備

多年以來系上已累積許多家跟系上配合的實習單位，今年新增了一間遊戲公司當測試人員的新單位等著我們報名。

在準備報名新的配合廠商前，系上幫我們把實習單位、單位所需備技能等彙整成一張表格，並且安排時間邀請配合公司的主管來學校演講跟上課，說明貴單位在職場的優勢與未來出路，以利我們了解公司的運作模式，並且誘導出我們更多興趣要來參加實習增加自己的職場經驗。

報名實習單位會需要準備自傳跟履歷表，也是在培養著我們寫自傳的跟履歷表的能力，寄送出自傳跟履歷表就在等待實習面試時間，實習輔導老師會教我們會有那些東西會在公司工作過程中有可能用到得資訊，這樣就不會感到陌生，到了面試那天需要穿著面試正式服裝，穿著這樣是對實習企業的第一印象，到實習企業面試完畢後，資訊管理系，會公布錄取名單，實習機會只會給準備好的人。

第二章 實習職能培養過程

2-1 實習單位的重要規範

實習單位測試時重要項目：

- 測試的時候要按照著測試表單的測試項目來測試，看不懂測試表單可以問專案負責人，不可用自己的想法測試。
- 在測試遊戲時若沒有把握或是不懂的測試項目，不能隨便打勾跟簽上自己的姓名，不然會造成測試過程中有說謊的情形，需提出需求或者問負責人測試表的內容該如何測試。
- 遇到錯誤時在寫 buglist 單子時需要寫上發生的 bug 等級和時間跟日期，且要大約敘述在發生這 bug 時，做了哪些操作方式行為才會發生 bug，切記不能使用應該或或許或大概等不確定的文字敘述，若是在打上去後發現這 bug 不是問題時，也不能隨便刪掉自己寫的 bug 內容，會造成負責人不知道你刪了什麼 bug，負責人會疑惑為什麼寫了又刪掉。
- 在寫 buglist 單子時，觀察一下這條 bug 是否有其他測試人員已經回報在上面，因為相同的東西在上面會造成負責人在整理測試 buglist 單時會詢問發生的現象是否相同，就不需要重複寫上去。

2-1-1 BUG 相關

提問	當規格書寫不完整，遇到問題時， 則紀錄現象，列需求提問。
寫 bug 觀念	在 X 時間點>做 X 動作>導致 X 現象 進階:正確現象應該為何(明確知道才寫)
有再現性	BUG 成立
無再現性	紀錄發生頻率(EX:做 5 次發生 2 次)

2-1-2 觀察 BUG 的要點

★ BUG 的發生再現性

方法一	在什麼時間點?
方法二	做了什麼事?
方法三	導致什麼問題?
方法四	怎樣才是正確的 (如果明確知道的話)

BUG 的等級

A	<p>1. 最嚴重的 BUG，阻礙測試使測試無法進行。 ex:系統崩潰、死機</p> <p>2. 嚴重影響使用流程，功能錯誤 ex:功能與行為不一致、點數運算的數值錯誤、有關錢</p>
B	<p>1. 使用者介面 BUG，不影響使用流程，功能錯誤 ex:pop 視窗沒出現</p> <p>2. 明顯效能問題 ex:連線過久</p>
C	<p>不影響整體功能性的 BUG ex:文字顯示錯誤</p>
N	<p>有疑問或建議調整</p>

★ BUG 的類別

畫面	畫面顯示、不合規格、錯字、破圖
流程	和規格書的流程不同，跑流程的途中有異常狀況
功能	不影響整體功能性的 BUG ex:文字顯示錯誤
資料	後台記錄，帳務等
音效	聲音相關部分
需求	有疑問或建議調整

2-2 實習職能相關知識

★ 專有名詞介紹

單詞	解釋	單詞	解釋
Credit	錢(通常指老幣)	L\$	幸運金、發財金
Game 比率	遊戲機台的比率	Spin	玩一局
Min Bet	最小押注	Max Bet	最大押注
NG	一般局	NG Win	一般局得分
IM	聊天功能(暫定)	非 Auto	非自動模式
Auto	自動模式	Group	遊戲大廳
取分	自總得分後的數字尚未跑進 Credit 時動模式	跑表	總得分後的數字跑進 Credit 時

單詞	解釋
平台比率	1NT=100 老幣
Bet	押注
Prebet	重覆押注
NG No Win	一般局未得分
尾局	Spin 後 Credit+L\$ = 0
GameController	遊戲後控程式
白金外贈	白金(含以上機台)特有的獎勵

單詞	解釋	單詞	解釋
RD	RD 用測試環境	RTM	模擬正式環境
QC	QA 用測試環境	OTM	
Online	正式上線的遊戲	095-OTW	老子有錢 Online

柏青斯洛		視訊館	
小役	小獎	Dealer	荷官(發牌員)
JAC	小的紅利遊戲	Checker	檢查員
BC (Big Chance)	某些遊戲才會有的 大紅利遊戲	靴	一靴有 8 副牌

轉輪館			
Symbol	轉輪上的圖		單格萬用圖
BG (Bonus Game)	紅利遊戲	WD	整輪萬用圖
FG (Free Game)	免費遊戲	DG	比倍
JP	金礦彩金	JP1	金礦彩金基底值 100 萬
		JP2	金礦彩金基底值 50 萬
		JP3	金礦彩金基底值 10 萬
		JP4	金礦彩金基底值 5 萬

2-3 實習工作的運作流程描述

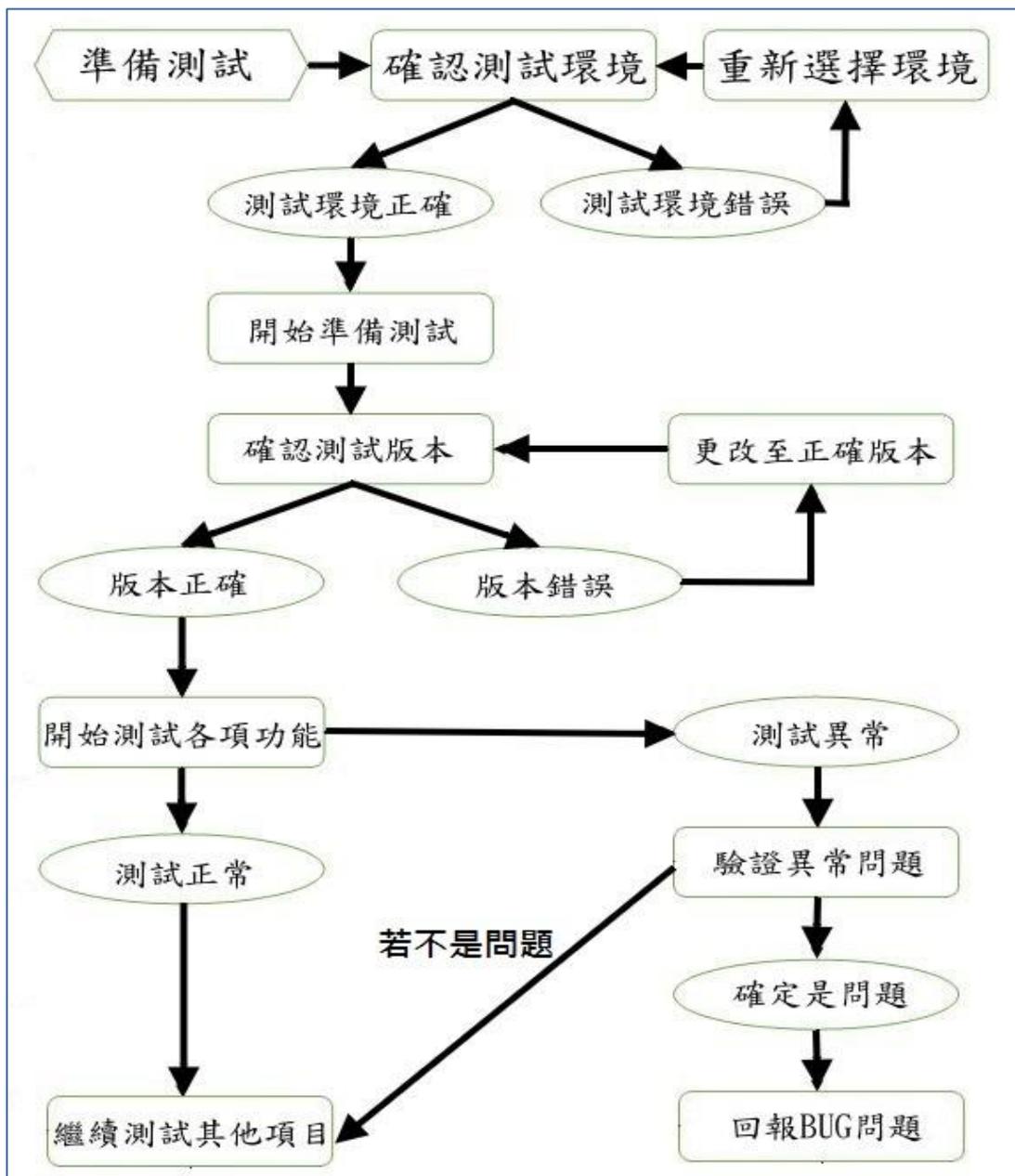
遊戲開發到上線流程

OP		EP		RD		QA		QA		QA
提需求 給企劃 規劃	需求 ->	企劃、 規格書	開案 ->	RD 環境 開發	送測 ->	QA 環境 測試	RD 修 ->	RTM 環 境基本 測試	RD 修 ->	線上環境 最後測試

遊戲由來是由 OP 做市場調查，營收分析來決定要開發哪類遊戲，再交由 EP 去創造根開發新遊戲的企劃跟規格書，再由 RD 依照規格書的內容來設計遊戲，換 QA 看規格書來撰寫我們的測試表單，通常是推測玩家會的操作方式跟行為來撰寫測試項目，撰寫完成才會換我們在測試環境開始測試在遊戲中有無 BUG，有發現 BUG 回報給負責人後要請 RD 去做修復，若之後沒問題會進行壓力測試，主要目的是看遊戲到線上模擬一堆人都在遊玩的時候會不會出問題，要上線前會再 RTM 環境中做簡單的遊戲測試，最後就是到每周維護時間會更新上線新的遊戲。

遊戲測試流程

測試前對於種種環節都必須要求嚴謹，所以準備測試環境以及測試過程中時都必須認真檢查每一個細節，詳細流程如圖所示。



第三章 重要的實習經驗描述

3-1 實習職能成長經驗分享

我覺得這次實習在測試遊戲之餘，也可以觀察其他部門的人在做什麼還有看著正職人員在和其他部門討論 ONLINE 又發生什麼 BUG 以及為什麼會產生這次的 BUG，還有檢討改進的方法，以及在我有不懂得的方也會詢問正職人員確認我沒有誤會測試表的意思在開始測試。

我們測試的過程中有不懂的地方時，不管是同事還是正職的人員都很熱心的幫助我們，並且很有耐心的解釋我們看不懂的測試項目，在有工作無法完成的情況只要提早報告正值的人員也會體諒我們的狀況給予我們幫助，還有其他的同事，也都很熱心地在我需要幫助時盡他們所能得幫助我。

讓我覺得這樣的測試環境很好，還有正職人員時不時也會詢問我們測試時有什麼覺得不方便的地方，我們都可以依自己需要什麼才會增加測試的效率，可以提出自己的建議來。

3-2 實習遭遇之困難與問題

在我一開始時習時，因為很緊張又搞不清楚這些遊戲得內容和規格，所以有誤會測試表意思的時候，也有因為測試時沒有看好測試表內容所以遺漏了某些測試項目，經過前幾次的這些經驗讓我之後在測試的時候更加謹慎，會看好測試的內容再進行測試，以及在有一次在 ONLINE 測試時沒有發現 BUG，而那個 BUG 又是可以人工檢查出來的。

那次的教訓中提醒了我測試的時候需要專心專注測試，不能因為

有時間壓力導致有「反正不會有問題所以我隨便看看就好」的心態產生，我們正職人員都說我們有疑慮的地方都可以盡情提出來寧願讓遊戲晚點上線，也不希望在 ONLINE 出現 BUG，以及應該誠實承認是自己的疏失，因為只要是人都會有犯錯的時候，但是還是要盡量避免犯錯是比較好。

3-3 實習心得分享

我覺得這次的時習學習到的不是測試的要領，因為每人測試時使用得方法都不盡相同，所以測試的速度和效率也都不會相同，我認為這次學習到最重要得的方是看著正職人員和其他部門溝通的方式。

有時候其他部門在更新版本時沒更新好導致發生錯誤時，就要請其他部門的人修改版本並確認這是正確的版本我們才能開始測試，還有在我們測試沒測試好發生BUG時，面對其他部門的質疑時，我們也要拿出相對的證據，證明我們有認真測試，還有與其他人溝通時一定要留下談話的紀錄，才能保障自己和別人的權益。

我認為這次的時習學到最重要的是溝通能力還有知道了一款遊戲的製作是經過很多部門一起付出的努力才能讓遊戲正式上線因為透過這次寶貴實習經驗讓我能不用在畢業後多花時間找尋方向，而是現在就可以開始認真思考未來是否真的適合這條路。

能夠開始認真思考未來是我最大的成長，總是覺得一定有工作可以做何須要提早規劃，來到公司才發現，一開始就找到喜歡的工作是件很重要的事，工作佔了大半的時間，在沒有喜歡的工作下努

力，怎能做的長久做的開心呢？

3-4 未來改進重點方向

在這次的實習過程中，實習的時間不少，也更加認識了自己，抱持著何種心態來面對這次的實習就是個轉折點，有無學習到什麼經驗完全取決於你的自身態度，或許覺得沒有學到什麼，但在別人跟妳問答中，你回答給別的答覆可以知道妳學了什麼就也是一種學習成果，持著有問題去問去學的態度來面對一切，便能收穫滿滿且無人能搶走。

讓我覺得不管到哪裡實習，學弟、妹們都該要用積極上進態度來面對，因為這裡是提前學習未來的上班環境跟職場倫理，沒有人會逼你學習但也沒有人會願意幫助不積極的你。

第四章 實習考核資料

修平科技大學 資訊管理系 實習時數證明書

茲證明修平科技大學資訊管理系學生蘇柏安，

學號 BF103022，於民國 106 年 6 月 27 日起至 106 年 7 月 31 日止，

在向上國際科技股份有限公司擔任 測試工讀生 (職務)，

實習期滿合格，核予實習時數。

實習時數共(大寫) 貳佰 小時。

特此證明

單位主管簽章：游培鑫

單位名稱：向上國際科技股份有限公司

電話：(04)2236-1700

地址：台中市北區健行路 360 號 4 樓之 1、2、3、4、5

請加蓋機關章於下：



中華民國 106 年 7 月 31 日

修平科技大學 資訊管理系

實習時數證明書

茲證明修平科技大學資訊管理系學生蘇柏安，

學號 **BF103022**，於民國 106 年 8 月 1 日起至 106 年 8 月 31 日止，

在**向上國際科技股份有限公司**擔任 測試工讀生 (職務)，

實習期滿合格，核予實習時數。

實習時數共(大寫) 壹佰捌拾肆 小時。

特此證明

單位主管簽章：游培鑫

單位名稱：向上國際科技股份有限公司

電話：(04)2236-1700

地址：台中市北區健行路 360 號 4 樓之 1、2、3、4、5

請加蓋機關章於下：



中華民國 106 年 8 月 31 日

修平科技大學 資訊管理系
學生實習考核表(實習單位)

學生姓名：BF103022 蘇柏安

機構名稱：向上國際科技股份有限公司

實習部門：online 品保部

聯絡電話：(04)2236-1700

實習工作時數：自 106 年 6 月 27 日至 106 年 8 月 31 日

合計(大寫) 參佰捌拾肆 小時

考評項目	百分比	分數(滿分 100)	總成績
實習期間學習態度	25%	95	94
實習期間出勤狀況	25%	100	
工作內容能力表現	25%	90	
人際溝通及團隊精神	25%	90	
綜合評語	邏輯清楚反應快，工作細心，適合軟體測試工作。		

■貴單位在實習結束後是否有留任該學生的意願 是 否

實習單位輔導人員簽章：盧長宏 職稱：測試管理師

實習單位主管：翁培慶

填表日期：106 年 9 月 6 日

修平科技大學 資訊管理系

學生實習考核表(輔導老師)

實習機構名稱：向上國際科技股份有限公司

實習期間：自 106 年 6 月 27 日

實習學生姓名：BF103022 蘇柏安

至 106 年 8 月 31 日

填表日期：106 年 9 月 1 日

考核項目暨內容	百分比	評分(滿分 100)	總分
一、實習態度及專業精神 1. 學習及工作態度：主動積極、虛心求教、負責敬業。 2. 綜合表現：情緒、創造力、判斷力、組織力和專業敏感度、自我肯定、人際關係等。	40%	38	95
二、專業知識及技術的運用 1. 專業知識：對工作內涵的熟稔程度。 2. 執行能力：運用專業知能於工作的情況。 3. 其他。	30%	28	
三、實習期間的紀錄及報告 1. 派任是否按時完成。 2. 報告是否按時繳交。	30%	29	
建議事項或評語	待人處理事務俱備 建議增加個人的學習態度， 其多虛心主動請益，必能收到好的學習效果。		

輔導老師：36 張水村

系主任：王仁洋

修平科技大學 資訊管理系

實習心得報告

實習機構：向上國際科技股份有限公司

班級：四資四甲 學號：BF103022 姓名：蘇柏安

一、工作內容：

在企業實習中，一開始看到什麼都覺得好困難，因為當初對博弈類完全不太瞭解，在經過兩個月時間的訓練跟練習慢慢熟悉，在測試內容測試會因為電腦內不同瀏覽器在玩 WEB 遊戲的相容性，跟各廠牌手機安裝公司的遊戲測試在操作上不會有問題，跟一些遊戲測試跟畫面觀看跟各遊戲音效跟操作介面是否有異常。

二、實習所需之基本技能及主要學習內容：

在實習期間，要學著開口與人溝通在測試時後遇到的問題，跟遊戲方面該如何做測試要做一般正向測試跟反向測試來確保在遊戲進行中，玩家在玩遊戲過程中亂點亂按不會造成遊戲產生問題，在企業實習讓我們提早接觸工作職場中競爭的市場，我們在實習的過程中，測試過程中重要的是金錢在儲值部分不能有錯誤出現，錯誤會造成在玩家在儲值會出現奇怪訊息，產生客訴的問題，只有細心照著測試表單上的測試項目去做測試，在測試過程中有出現錯誤訊息或是奇怪的畫面就要提出 BUG，讓負責這個項目的人員可以去跟別的部門的人做溝通及改善修復那個異常問題，才能確保在修復過後操作功能正常，以防更新後把有問題的東西一起放到線上給玩家環境，變成了一個錯誤在那，也會造成玩家在玩的過程中操作過程產生問題，在這陣子以來讓我學到如何去跟別人溝通所遇到的測試問題，可以學到該如何去處理遇到的問題。

三、實習內容對專業技能提升及強化實務經驗之情形：

在暑假實習中，在測試網頁版遊戲時後，有時後無法開啟網頁就要嘗試清除瀏覽器的瀏覽紀錄，使用電腦命令提示元程式來清除快取排除無法開啟網頁的問題，我們要測試手機遊戲在下載好要測試遊戲時都要確認遊戲的版本，正確才能開始測試遊戲的內容，版本不對就要告知負責人版本不對無法開始測試，有時後在測試開始沒有反應可以嘗試關掉 APP 應用程式，或者清除暫存檢查是否沒有移除又安裝進去才會造成遊戲開啟不正常，也要確認測試手機連接的 WIFI 是否正確，所以在這讓我學到了要先確認使用的版本還有遊戲中的遊戲編號還有 WIFI 的連線是否正確，才能夠在測試的時後不會跑錯測試的環境，在企業中讓我們學到一些在學校學不到的電腦程式，可以抓取在手機跟網頁上程式在運作時後所產生的資訊可以記錄錯誤時的訊息或者記錄正確的訊息。

實習輔導老師：張北村 系主任：

王仁澤

填表日期：106年8月31日

修平科技大學 資訊管理系

實習照片

實習機構：向上國際科技股份有限公司

班級：四資四甲 學號：BF103022 姓名：蘇柏安

一、工作照片：



實習輔導老師：張北村 系主任：

資訊管理系主任 王仁澤

填表日期：106年8月31日

修平科技大學 資訊管理系

承蒙 貴企業接受本系學生校外實習，並不吝指導，謹敬謝忱。為瞭解學生實習的表現情形，並藉此做為本系職源輔導之參考，懇請您撥冗協助完成滿意度調查表。

資訊管理系 敬上

實習機構：向上國際科技股份有限公司

填寫日期：106年8月31日

實習機構對學生滿意度調查表					
填答說明： 請評估您目前的感受是否與句中所描述一致。請由⑤至①給分，分數越大表示句中所描述的情形與目前您的感受符合。請在適當的空格中勾選。	非常滿意 ⑤	滿意 ④	普通 ③	不滿意 ②	非常不滿意 ①
1. 貴企業對本校之校外實習學生的學習態度是否滿意？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. 貴企業對本校之校外實習學生的出勤狀況是否滿意？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 貴企業對本校之校外實習學生的專業能力是否滿意？	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 貴企業對本校之校外實習學生的人際溝通及團隊精神是否滿意？	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

實習機構對學校實習課程規劃與執行滿意度調查表					
填答說明： 請評估您目前的感受是否與句中所描述一致。請由⑤至①給分，分數越大表示句中所描述的情形與目前您的感受符合。請在適當的空格中勾選。	非常同意 ⑤	同意 ④	普通 ③	不同意 ②	非常不同意 ①
1. 您認為本系的課程規劃與學生的職能訓練，有助於提升實習學生職場工作能力？	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. 您認為本系對學生實習的輔導有助於學生適應職場環境？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 您認為校外實習課程有助於貴企業經營與發展？	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 您認為貴企業對實習學生的職能訓練與輔導，有助於提升實習學生職場工作能力？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
其他意見與建議： 此村老師會與公司討論課程編排，對學生到職場上的銜接非常有幫助。					

備註：同一間實習機構請填1張。

本問卷到此結束，謝謝您！

修平科技大學 資訊管理系
實習時數證明書

茲證明修平科技大學資訊管理系學生蘇柏安，

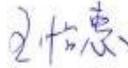
學號 BF103022，於民國 106 年 9 月 1 日起至 107 年 1 月 31 日止，

在向上國際科技股份有限公司擔任 測試實習生 (職務)，

實習期滿合格，核予實習時數。

實習時數共(大寫) 柒佰柒拾捌 小時。

特此證明

單位主管簽章： 

單位名稱：向上國際科技股份有限公司

電話：(04)2236-1700

地址：台中市北區健行路 360 號 4 樓之 1、2、3、4、5

請加蓋機關章於下：



中華民國 107 年 1 月 31 日

修平科技大學 資訊管理系
學生實習考核表(實習單位)

學生姓名：BF103022 蘇柏安

機構名稱：向上國際科技股份有限公司

實習部門：online 品保部

聯絡電話：(04)2236-1700

實習工作時數：自 106 年 9 月 1 日至 107 年 1 月 31 日

合計(大寫) 小時

考評項目	百分比	分數(滿分 100)	總成績
實習期間學習態度	25%	95	95
實習期間出勤狀況	25%	100	
工作內容能力表現	25%	90	
人際溝通及團隊精神	25%	95	
綜合評語	主動學習, 問題認真, 執行力度高。		

■貴單位在實習結束後是否有留任該學生的意願 是 否

實習單位輔導人員簽章： 王怡惠 職稱： 經理

實習單位主管： 王怡惠

填表日期：○○○年○○月○○日
 107 1 31

修平科技大學 資訊管理系

學生實習考核表(輔導老師)

實習機構名稱：向上國際科技股份有限公司

實習期間：自 106 年 9 月 1 日

實習學生姓名：BF103022 蘇柏安

至 107 年 1 月 31 日

填表日期：107 年 / 1 月 16 日

考核項目暨內容	百分比	評分(滿分 100)	總分
一、實習態度及專業精神 1. 學習及工作態度：主動積極、虛心求教、負責敬業。 2. 綜合表現：情緒、創造力、判斷力、組織力和專業敏感度、自我肯定、人際關係等。	40%	38	94
二、專業知識及技術的運用 1. 專業知識：對工作內涵的熟稔程度。 2. 執行能力：運用專業知能於工作的情況。 3. 其他。	30%	28	
三、實習期間的紀錄及報告 1. 派任是否按時完成。 2. 報告是否按時繳交。	30%	28	
建議事項或評語	無		

輔導老師：張水村

系主任：

修平科技大學 資訊管理系

承蒙 貴企業接受本系學生校外實習，並不吝指導，謹敬謝忱。為瞭解學生實習的表現情形，並藉此做為本系職涯輔導之參考，懇請您撥冗協助完成滿意度調查表。

資訊管理系 敬上

實習機構：向上國際科技股份有限公司

填寫日期：107年1月31日

實習機構對學生滿意度調查表					
填答說明： 請評估您目前的感受是否與句中所描述一致。請由⑤至①給分，分數越大表示句中所描述的情形與目前您的感受符合。請在適當的空格中勾選。	非常 滿意 ⑤	滿意 ④	普通 ③	不滿意 ②	非常 不滿意 ①
1. 貴企業對本校之校外實習學生的學習態度是否滿意？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. 貴企業對本校之校外實習學生的出勤狀況是否滿意？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 貴企業對本校之校外實習學生的專業能力是否滿意？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 貴企業對本校之校外實習學生的人際溝通及團隊精神是否滿意？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

實習機構對學校實習課程規劃與執行滿意度調查表					
填答說明： 請評估您目前的感受是否與句中所描述一致。請由⑤至①給分，分數越大表示句中所描述的情形與目前您的感受符合。請在適當的空格中勾選。	非常 同意 ⑤	同意 ④	普通 ②	不同意 ③	非常 不同意 ①
1. 您認為本系的課程規劃與學生的職能訓練，有助於提升實習學生職場工作能力？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. 您認為本系對學生實習的輔導有助於學生適應職場環境？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. 您認為校外實習課程有助於貴企業經營與發展？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. 您認為貴企業對實習學生的職能訓練與輔導，有助於提升實習學生職場工作能力？	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
其他意見與建議：					

備註：同一間實習機構請填1張。

本問卷到此結束，謝謝您！

修平科技大學 資訊管理系

實習照片

實習機構：向上國際科技股份有限公司

班級：四資四甲 學號：BF103022 姓名：蘇柏安

一、工作照片：



實習輔導老師：張北村

系主任：王仁澤

填表日期：107年1月31日

第五章 參考文獻資料

1. 向上公司網址：<http://www.xsg.com.tw/>

2. 104 的向上公司介紹：

<https://www.104.com.tw/jobbank/custjob/index.php?r=cust&j=4c3a44295e46406a40583a1d1d1d5f2443a363189j99>

3. 遊戲測試人員的介紹：

<http://www.1111.com.tw/career/vote/view.aspx?sNo=1818>

6