

台灣首府大學 101 學年度數位娛樂與遊戲設計學系 「課程規劃基本資料表」

學系(所)		學制	部別
數位娛樂與遊戲設計學系		<input checked="" type="checkbox"/> 大學 <input type="checkbox"/> 碩士 <input type="checkbox"/> 二技在職專班	<input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部
系所教育宗旨		系旨在培育數位娛樂與遊戲設計專業人才。	
系所教育目標		培育學生具有數位娛樂與遊戲設計領域之知識與能力，並讓學生獲得數位娛樂與遊戲設計相關證照。	
系所核心能力		1.數位內容應用能力 2.獨立思考能力 3.數位娛樂與遊戲設計實務應用能力 4.溝通技巧 5.程式應用能力	
通識學分		(一)通識教育基礎核心課程	12 學分
		(二)通識教育博雅核心課程: 人文與藝術領域(4) 社會科學領域(4) 自然科學領域(4)	12 學分
		(三)通識教育博雅深化課程: 人文與藝術領域(2) 社會科學領域(2) 自然科學領域(2)	6 學分
		(四)實踐課程課程: 軍訓 體育 服務學習(36 小時)	0 學分
		小計	30 學分
專業學分	學院必修	設計概論、文化創意與設計、智慧財產權與專業倫理	9 學分
	專業必選修	專業必修	46 學分
		專業選修	34 學分
	全校跨領域選修	1.至少修習一門外系課程(2~3 學分)，可抵免專業選修學分。 2.若選擇加修外系之課程模組(9~10 學分)，既可能被視為畢業學分，同時也可獲頒跨領域學分學程證書。	9 學分
小計			98 學分
畢業最低總學分			128 學分
本系(所、學程)畢業資格條件說明			
1.本系學生畢業時需修滿至少 128 學分			
2.101 年入學學生須依「台灣首府大學數位娛樂與遊戲設計學系資訊技能檢定認證輔導實施要點」擁有資訊技能評量點數六點以上(含六點)			
經 100 學年度第 2 學期第 1 次數位娛樂與遊戲設計學系課程委員會 101 年 4 月 11 日通過			
經 100 學年度第 2 學期第 1 次設計學院院級課程委員會 101 年 5 月 10 日通過			
經 100 學年度第 2 學期第 2 次校級課程委員會 101 年 07 月 10 日通過			
經 100 學年度第 2 學期第 2 次教務會議 101 年 07 月 31 日通過			
經 101 學年度第 2 學期第 1 次數位娛樂與遊戲設計學系課程委員會 102 年 4 月 10 日修正通過			

經 101 學年度第 2 學期第 1 次設計學院院級課程委員會 102 年 4 月 18 日修正通過

經 101 學年度第 2 學期第 1 次校級課程委員會 102 年 07 月 25 日修正通過

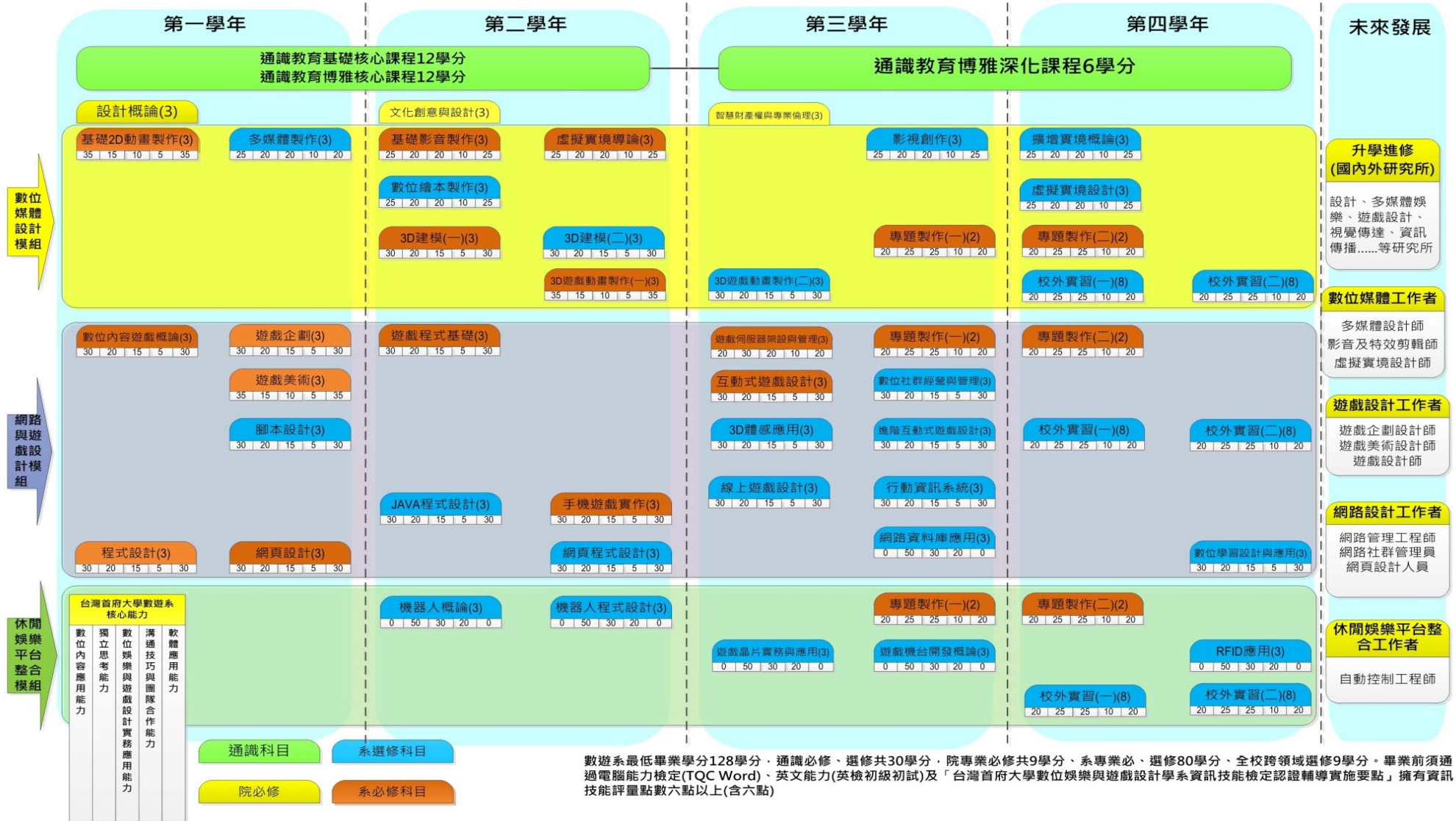
經 101 學年度第 2 學期第 2 次教務會議 102 年 7 月 30 日修正通過

「教育目標、核心能力與能力指標」

教育目標	核心能力	能力指標
培育學生具有數位娛樂與遊戲設計領域之知識與能力，並讓學生獲得數位娛樂與遊戲設計相關證照。	1.數位內容應用能力	1.1 具有應用數位內容素材的遊戲設計能力 1.2 具有應用數位內容素材的數位媒體設計能力
	2.獨立思考能力	2.1 具有蒐集專業相關資料的能力。 2.2 具有邏輯分析與判斷的能力。
	3.數位娛樂與遊戲設計實務應用能力	3.1 具有實務應用之能力。
	4.溝通技巧與團隊合作能力。	4.1 具有溝通技巧的能力。 4.2 具有團隊合作能力。
	5. 程式的應用能力	5.1 具有多媒體軟體應用之能力。 5.2 具備遊戲程式設計軟體應用之能力。

【課程地圖(職涯發展路徑)】

台灣首府大學101學年度數位娛樂與遊戲設計學系大學日間部課程地圖

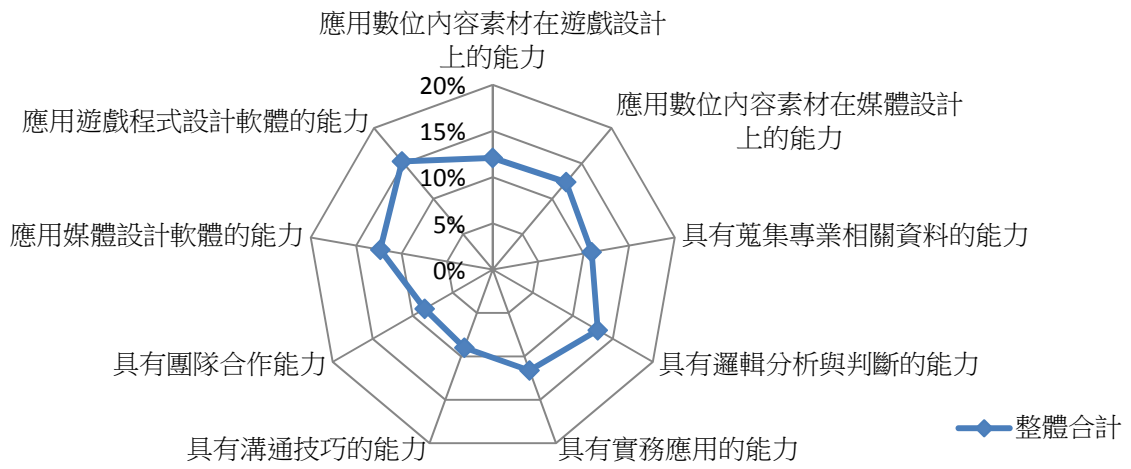


「課程與能力指標配當表(含雷達圖)」

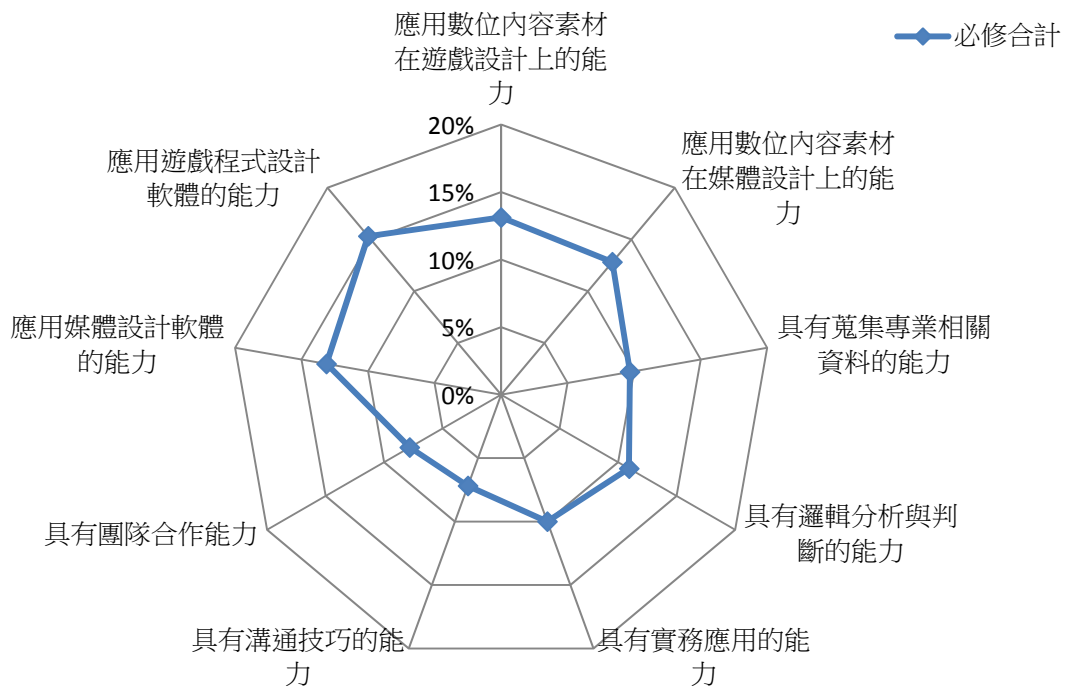
必/ 選 修	科目	學 分 數	能力指標 1.1	能力指標 1.2	能力指標 2.1	能力指標 2.2	能力指標 3.1	能力指標 4.1	能力指標 4.2	能力指標 5.1	能力指標 5.2
			具有應用 數位內容 素材的遊 戲設計能 力	具有應用 數位內容 素材的數 位媒體設 計能力	具有蒐集 專業相關 資料的能 力	具有邏輯 分析與判 斷的能力	具有實務 應用的能 力	具有溝通 技巧的能 力	具有團隊合 作能力	應用媒體 設計軟體 的能力	應用遊戲 程式設計 軟體的能 力
學院 必修	設計概論	3	20%	20%	5%	5%	5%	5%	5%	20%	15%
	文化創意與設計	3	20%	20%	5%	5%	5%	5%	5%	20%	15%
	智慧財產權與專業倫理	3	10%	10%	10%	15%	10%	15%	10%	10%	10%
專業 必修	基礎 2D 動畫製作	3	15%	20%	10%	5%	5%	5%	5%	20%	15%
	數位內容遊戲概論	3	20%	20%	5%	10%	15%	5%	5%	5%	15%
	程式設計	3	5%	5%	5%	30%	5%	5%	5%	10%	30%
	遊戲企劃	3	15%	15%	10%	10%	10%	5%	5%	15%	15%
	遊戲美術	3	15%	20%	10%	5%	5%	5%	5%	20%	15%
	網頁設計	3	15%	10%	10%	10%	5%	5%	5%	20%	20%
	基礎影音製作	3	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	20%	10%
	遊戲程式基礎	3	20%	10%	10%	10%	10%	5%	5%	10%	20%
	3D 建模(一)	3	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	10%	15%
	3D 遊戲動畫設計(一)	3	20%	15%	5%	5%	15%	5%	5%	10%	20%
	手機遊戲實作	3	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	10%	15%
	虛擬實境導論	3	5%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	20%	5%
	互動式遊戲設計	3	20%	10%	10%	10%	10%	5%	5%	10%	20%
	遊戲伺服器架設與管理	3	10%	10%	10%	20%	10%	10%	10%	10%	10%
	專題製作(一)	2	10%	10%	15%	10%	10%	10%	15%	10%	10%
專題製作(二)	2	10%	10%	15%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	
專業 選修	多媒體製作	3	15%	20%	5%	5%	15%	5%	5%	20%	10%
	腳本設計	3	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	10%	15%
	Java 程式設計	3	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	10%	15%
	3D 建模(二)	3	5%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	20%	5%
	3D 遊戲動畫設計(二)	3	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	20%
	數位繪本創作	3	10%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	10%	15%
	網頁程式設計	3	5%	5%	5%	30%	5%	5%	5%	10%	30%
	遊戲晶片實務與應用	3	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	20%
	機器人概論	3	-	-	20%	30%	20%	20%	10%	-	-
	線上遊戲設計	3	20%	15%	5%	5%	15%	5%	5%	10%	20%
	機器人程式設計	3	5%	5%	20%	10%	20%	10%	10%	5%	15%
	影視創作	3	15%	15%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
	網路資料庫應用	3	20%	10%	10%	10%	10%	5%	5%	10%	20%
	進階互動遊戲程式設計	3	5%	5%	5%	30%	5%	5%	5%	10%	30%
	數位社群經營與管理	3	15%	15%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%
	校外實習(一)	3	-	-	20%	30%	20%	20%	10%	-	-
	遊戲機台開發概論	3	-	-	20%	30%	20%	20%	10%	-	-
	虛擬實境設計	3	5%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	20%	5%
	行動資訊系統	3	5%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	20%	5%
	校外實習(二)	8	10%	10%	15%	10%	10%	10%	15%	10%	10%
擴增實境概論	3	20%	10%	10%	10%	10%	5%	5%	10%	20%	
3D 體感應用	8	10%	10%	15%	10%	10%	10%	15%	10%	10%	
數位學習設計與應用	3	20%	10%	10%	10%	10%	5%	5%	10%	20%	
RFID 應用	3	-	-	20%	30%	20%	20%	10%	-	-	
合計		137	12%	12%	11%	13%	12%	9%	9%	12%	15%
必修合計		46	13%	13%	10%	11%	10%	7%	8%	13%	15%
選修合計		82	11%	12%	12%	15%	13%	10%	9%	12%	15%

雷達圖

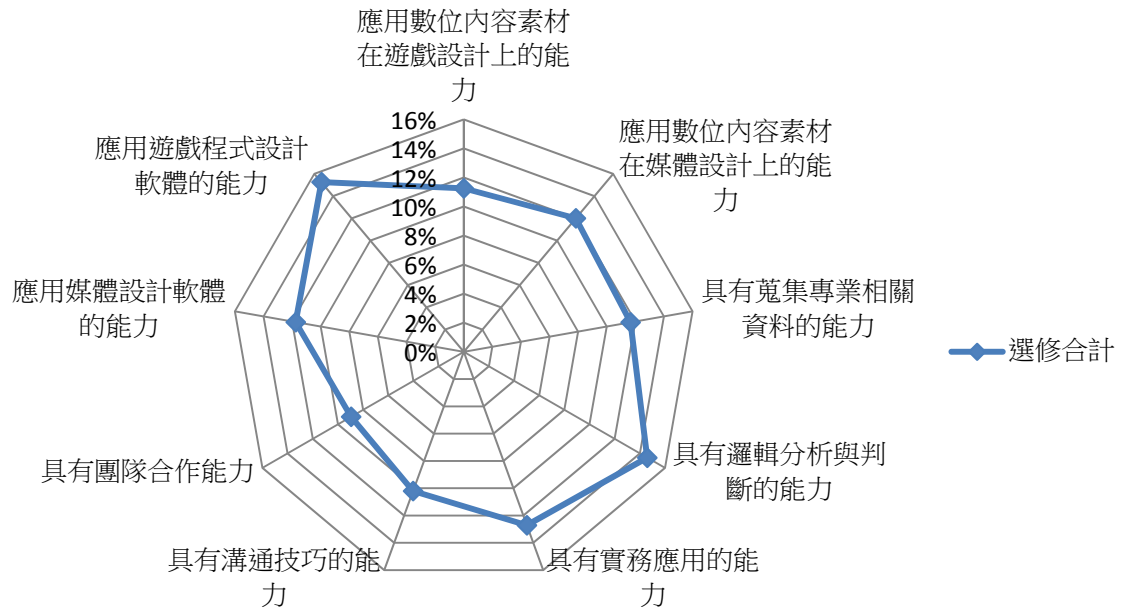
整體合計



必修合計



選修合計



「課程規劃」

日間部

第一學年									
類別	課程中文名稱 / 英文名稱	一上		一下		對應教師	雙主修	輔系	學分 學程
		學分 數	上課 時數	學分 數	上課 時數				
院必修	設計概論/Introduction to Design	3	3						
	小計	3	3						
	專業必修	基礎 2D 動畫製作/Basic 2D Animation	3	3			蔡宗達	√	√
	數位內容遊戲概論/ Introduction to Digital Content Game	3	3			邱怡仁	√		
	程式設計/Programming	3	3			張逸中	√		
	遊戲企劃/ Game Creativity Planner			3	3	蔡宗達	√	√	
	遊戲美術/Game Graphic Designer			3	3	兼任老師	√	√	
	網頁設計/ Webpage Design			3	3	張逸中	√		
	小計	9	9	9	9				
專業選修	多媒體製作/ Multimedia Production			3	3	邱怡仁			
	腳本設計/ Script Design			3	3	卓信誠	√	√	
	小計			6	6				

第二學年

類別	課程中文名稱 / 英文名稱	二上		二下		對應教師	雙主修	輔系	學分學程
		學分數	上課時數	學分數	上課時數				
院必修	文化創意與設計/ Culture Innovation and Design	3	3						
	小計	3	3						
專業必修	基礎影音製作/ Basic Image Production	3	3			蕭開龍	√	√	
	遊戲程式基礎/ Basic game Programming	3	3			蔡宗達	√	√	
	3D 建模(一)/ 3D Modeling(I)	3	3			卓信誠	√	√	
	3D 遊戲動畫設計(一)/ 3D Game Animation Production(I)			3	3	邱怡仁	√	√	
	手機遊戲實作/Handset Game Production			3	3	卓信誠	√		
	虛擬實境導論/Introduction to Virtual Reality			3	3	郭秋廷	√	√	
小計	9	9	9	9					
專業選修	Java 程式設計/Java Programming	3	3			卓信誠			
	數位繪本創作/Digital Illustrated Creation	3	3			兼任老師			
	機器人概論/Robotics	3	3			蕭開龍			
	3D 建模(二)/ 3D Modeling(II)			3	3	卓信誠	√	√	
	網頁程式設計/ Webpage Programming			3	3	張逸中			
	機器人程式設計/ Robot Programming			3	3	蕭開龍			
小計	9	9	9	9					

第三學年

類別	課程中文名稱 / 英文名稱	三上		三下		對應教師	雙主修	輔系	學分學程
		學分數	上課時數	學分數	上課時數				
院必修	智慧財產權與專業倫理/ Introduction to Intellectual Property Law	3	3						
	小計	3	3						
專業必修	互動式遊戲設計/ Interaction game Design	3	3			郭秋廷	√		
	遊戲伺服器架設與管理/ Game Server Architecture and Management	3	3			楊富堤	√		
	專題製作(一)/ Projects(I)			2	3	本系老師	√		
	小計	6	6	2	3				
專業選修	遊戲晶片實務與應用/ Game Microchip Practice and Application	3	3			兼任老師			
	3D 遊戲動畫設計(二)/ 3D Game Animation Production(II)	3	3			邱怡仁	√	√	
	3D 體感應用/3D Motion Application	3	3			楊富堤			
	線上遊戲設計/ Online Game Design	3	3			張逸中			
	影視創作/Visual Creation for Video			3	3	蕭開龍			
	數位社群經營與管理/ Digital Community conduct and manage			3	3	楊富堤			
	進階互動遊戲程式設計/ Advanced of Interaction game Design			3	3	郭秋廷			
	行動資訊系統/Mobile Information System			3	3	蕭開龍			
	網路資料庫應用/ Application of Network Database			3	3	楊富堤			
	遊戲機台開發概論/ Introduction to Arcade Game Exploit			3	3	兼任老師			
	小計	12	12	18	18				

第四學年

類別	課程中文名稱 / 英文名稱	四上		四下		對應教師	雙主修	輔系	學分學程
		學分數	上課時數	學分數	上課時數				
院必修									
	小計								
專業必修	專題製作(二) / Projects (II)	2	3			本系老師	√		
	小計	2	3						
專業選修	虛擬實境設計 / Virtual Reality Design	3	3			郭秋廷			
	擴增實境概論 / Introduction to Augmented Reality	3	3			兼任老師			
	校外實習(一) / Summer Internship (I)	8	8			本系老師			
	校外實習(二) / Summer Internship (II)			8	8	本系老師			
	數位學習設計與應用 / Digital Learn Design and Application			3	3	楊富堤			
	RFID 應用 / RFID Application			3	3	蔡宗達			
	小計	14	14	14	14				