

102 學年度數位娛樂與遊戲設計學系

「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 | | ■大學□碩士□二技在職專班 | ■日間部□進修部 |
| 系所教育宗旨 | | 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. 溝通技巧與團隊合作能力 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學分) 社會科學領域(4學分) 自然科學領域(4學分) | 12 學分 |
| | | (三)通識教育博雅深化課程 人文與藝術領域(2學分) 社會科學領域(2學分) 自然科學領域(2學分) | 6 學分 |
| | | (四)實踐課程 軍訓(一年級) 體育(一年級、二年級) 服務學習(36 小時) 全方位學習點數(60 點) | 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 |
| | | 小計 | 80 學分 |
| | 全校跨領域 選修 | 自由選修：自 100 學年度起入學之新生，依本校推動自由選修課程之精神，於畢業前必須於外系修習系所規定自由選修學分，而且這些學分必須被原有學系承認(亦即內含於畢業之 128 學分當中)。 學分學程：鼓勵學生進行有系統的修課只要修足本系與某一外系所合作開設之跨領域課程(即為特色模組課程之整合開設)達 9 學分(含)以上者，則經審核通過後(於畢業時)核發學分學程證書。【相關資訊請上課務組網站查詢】 | 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. 102 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 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 日通過 |
| 經 101 學年度第 2 學期第 1 次 | 校級課程委員會 102 年 7 月 25 日通過 |
| 經 101 學年度第 2 學期第 2 次 | 教務會議 102 年 7 月 30 日通過 |

「課程規劃內容」

| 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 | | | | √ | √ | |
| | 數位內容遊戲概論/ Introduction to Digital Content Game | 3 | 3 | | | | √ | | |
| | 程式設計/Programming | 3 | 3 | | | | √ | | |
| | 遊戲企劃/ Game Creativity Planner | | | 3 | 3 | | √ | √ | |
| | 遊戲美術/Game Graphic Designer | | | 3 | 3 | | √ | √ | |
| | 網頁設計/ Webpage Design | | | 3 | 3 | | √ | | |
| | 小計 | 9 | 9 | 9 | 9 | | | | |
| 專業選修 | 多媒體製作/ Multimedia Production | | | 3 | 3 | | | | |
| | 腳本設計/ Script Design | | | 3 | 3 | | √ | √ | |
| | 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 | | | | √ | √ | |
| | 遊戲程式基礎/ Basic game Programming | 3 | 3 | | | | √ | √ | |
| | 3D 建模(一)/ 3D Modeling(I) | 3 | 3 | | | | √ | √ | |
| | 3D 遊戲動畫製作(一)/ 3D Game Animation Production(I) | | | 3 | 3 | | √ | √ | |
| | 手機遊戲實作/Handset Game Production | | | 3 | 3 | | √ | | |
| | 虛擬實境導論/Introduction to Virtual Reality | | | 3 | 3 | | √ | √ | |
| | 小計 | 9 | 9 | 9 | 9 | | | | |
| 專業選修 | Java 程式設計/Java Programming | 3 | 3 | | | | | | |
| | 數位繪本創作/Digital Illustrated Creation | 3 | 3 | | | | | | |
| | 機器人概論/Robotics | 3 | 3 | | | | | | |
| | 3D 建模(二)/ 3D Modeling(II) | | | 3 | 3 | | √ | √ | |
| | 網頁程式設計/ Webpage Programming | | | 3 | 3 | | | | |
| | 機器人程式設計/ Robot Programming | | | 3 | 3 | | | | |
| | 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 | | | | √ | | |
| | 遊戲伺服器架設與管理/ Game Server Architecture and Management | 3 | 3 | | | | √ | | |
| | 專題製作(一)/ Projects(I) | | | 2 | 3 | | √ | | |
| | 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 | | | | | | |
| | 3D 遊戲動畫製作(二)/ 3D Game Animation Production(II) | 3 | 3 | | | | √ | √ | |
| | 3D 體感應用/3D Motion Application | 3 | 3 | | | | | | |
| | 線上遊戲設計/ Online Game Design | 3 | 3 | | | | | | |
| | 影視創作/Visual Creation for Video | | | 3 | 3 | | | | |
| | 數位社群經營與管理/ Digital Community conduct and manage | | | 3 | 3 | | | | |
| | 進階互動遊戲程式設計/ Advanced of Interaction game Design | | | 3 | 3 | | | | |
| | 行動資訊系統/Mobile Information System | | | 3 | 3 | | | | |
| | 網路資料庫應用/ Application of Network Database | | | 3 | 3 | | | | |
| | 遊戲機台開發概論/ Introduction to Arcade Game Exploit | | | 3 | 3 | | | | |
| | 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 | | | | √ | | |
| | | | | | | | | | |
| | 小計 | 2 | 3 | | | | | | |
| 專業選修 | 虛擬實境設計 / Virtual Reality Design | 3 | 3 | | | | | | |
| | 擴增實境概論 / Introduction to Augmented Reality | 3 | 3 | | | | | | |
| | 校外實習(一) / Internship (I) | 8 | 8 | | | | | | |
| | 校外實習(二) / Internship (II) | | | 8 | 8 | | | | |
| | 數位學習設計與應用 / Digital Learn Design and Application | | | 3 | 3 | | | | |
| | RFID 應用 / RFID Application | | | 3 | 3 | | | | |
| | 小計 | 14 | 14 | 14 | 14 | | | | |