

台灣首府大學數位娛樂與遊戲設計學系雙主修應修科目表

101 學年度第 2 學期數位娛樂與遊戲設計學系課程委員會會議 (102 年 4 月 10 日) 通過

101 學年度第 2 學期數位娛樂與遊戲設計學系系務會議 (102 年 4 月 10 日) 通過

101 學年度第 2 學期設計學院課程委員會會議 (102 年 4 月 18 日) 通過

101 學年度第二學期第 2 次校課程委員會 (102 年 7 月 25 日) 通過

101 學年度第二學期第 2 次教務會議 (102 年 7 月 30 日) 通過

102 學年度起適用

科目名稱	學分數	開課年級	開課學期	備註
基礎 2D 動畫製作	3	一	上	無
數位內容遊戲概論	3	一	上	
程式設計	3	一	上	
遊戲企劃	3	一	下	
遊戲美術	3	一	下	
基礎影音製作	3	二	上	
遊戲程式基礎	3	二	上	
3D 建模(一)	3	二	上	
腳本設計	3	二	下	
3D 遊戲動畫製作(一)	3	二	下	
虛擬實境設計	3	二	下	
擴增實境概論	3	三	上	
遊戲伺服器架設與管理	3	三	上	
專題製作(一)	2	三	下	
專題製作(二)	2	四	上	
指定必修科目學分小計	43			
腳本設計	3	一	下	無
3D 建模(二)	3	二	下	
3D 遊戲動畫製作(二)	3	三	上	
任選 6 學分以上				
完成雙主修至少應修 49 學分	系所自定	申請資格(必填): 對數位娛樂與遊戲設計領域有興趣		