

114學年度進修部 多媒體與遊戲發展系 四技課程規劃表

第一學年(114)					第二學年(115)					第三學年(116)							
	科目	上學期		下學期			科目	上學期		下學期			科目	上學期		下學期	
		學分	時數	學分	時數			學分	時數	學分	時數			學分	時數	學分	時數
校 必 修	分類通識	2	2	2	2	校 必 修	分類通識	2	2	2	2	專 業 必 修	多媒體專業英文	2	2		
	體育	2	2	2	2		應用英文(三)(四)	2	2	2	2		實務專題			1	1
	應用中文(一)(二)	2	2	2	2						分類通識		2	2	2	2	
	應用英文(一)(二)	2	2	2	2												
	小計	8	8	8	8		小計	4	4	4	4		小計	4	4	3	3
院 必 修	程式設計概論	2	2			院 必 修					院 必 修	專業倫理	2	2			
	小計	2	2	0	0		小計	0	0	0		0	小計	2	2	0	0
專 業 必 修	基礎美術設計	2	2			專 業 必 修	遊戲企劃	2	2			專 業 選 修	多媒體數位音樂	2	2		
	色彩概論	2	2				基礎動畫設計	2	2				影像編修實務	2	2		
	多媒體與遊戲設計實務	2	2				物件導向程式設計	2	2				3D模型貼圖實務	2	2		
	基礎角色設計			2	2		平面攝影與編輯	2	2				向量編輯實務	2	2		
	基礎程式設計			2	2		創意App設計	2	2				文創設計	2	2		
	人工智慧概論			2	2		3D模型製作實務	2	2				遊戲粒子系統特效	2	2		
	數位美術設計			2	2		遊戲程式			2	2		機器學習概論	2	2		
							版面設計美學			2	2		基礎場景設計	2	2		
							設計概論			2	2		遊戲賽事營運概論	2	2		
							動畫特效與剪輯			2	2		3D列印			2	2
專 業 選 修						Python程式設計			2	2	遊戲場景設計				2	2	
						多媒體腳本設計			2	2	生成式AI				2	2	
											非線性剪輯				2	2	
	小計	6	6	8	8	小計	12	12	12	12	AR實務應用				2	2	
						遊戲競技與製播實務	2	2			UI/UX設計				2	2	
						進階遊戲製播實務			2	2	設計素描				2	2	
											插畫設計			2	2		
											遊戲賽事營運實務			2	2		
											遊戲引擎應用			2	2		

第四學年(117)					
	科目	上學期		下學期	
		學分	時數	學分	時數
專業必修	實務專題	1	1		
	小計	1	1		
專業選修	遊戲引擎實務	2	2		
	專案設計	2	2		
	視窗程式設計	2	2		
	概念藝術設計	2	2		
	故事發想與腳本寫作	2	2		
	網頁資料擷取與分析	2	2		
	VTuber實務	2	2		
	商品包裝與設計	2	2		
	多媒體專業認證	2	2		
	VR遊戲設計	2	2		
	設計思考			2	2
	數位視覺設計			2	2
	VR實務應用			2	2
	專案研究			2	2
AI應用與實務			2	2	
VR元宇宙應用			2	2	
虛擬場景設計			2	2	

【科目類別】		學分	時數
通識科目、共同科目	校必修	24	24
	院必修	4	4
專業科目	專業必修	46	46
	專業選修	54	54
合計		128	128

注意事項：

- 畢業應修學分為 128 學分；含必修：74 學分，選修：54 學分
(本業選修至少 39 學分以上，其餘可跨系)
- 表列選修課程僅供參考，依實際狀況調整。

多遊系彭亦喧
助理教授

多遊系曾俊霖
主任

人文設計學院李來春
院長