115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(115)

	科目	上學期		下學期	
		學分	時數	學分	時數
校必修	分類通識	2	2	2	2
	體育	2	2	2	2
	應用中文(一)(二)	2	2	2	2
	應用英文(一)(二)	2	2	2	2
	小計	8	8	8	8
院必修	程式設計概論	2	2		
	小計	2	2	0	0
專業必修	基礎美術設計	2	2		
	色彩概論	2	2		
	多媒體與遊戲設計實務	2	2		
	基礎角色設計			2	2
	基礎程式設計			2	2
	人工智慧概論			2	2
	數位美術設計			2	2
	小計	6	6	8	8
專業選修					

第二學年(116)

	科目	上學期		下學期	
		學分	時數	學分	時數
校必修	分類通識	2	2	2	2
	應用英文(三)(四)	2	2	2	2
	體育	2	2		
	小計	6	6	4	4
院必修					
	小計	0	0	0	0
專業必修	遊戲企劃	2	2		
	基礎動畫設計	2	2		
	物件導向程式設計	2	2		
	平面攝影與編輯	2	2		
	創意App設計	2	2		
	3D模型製作實務	2	2		
	遊戲程式			2	2
	版面設計美學			2	2
	非線性剪輯			2	2
	動畫特效與剪輯			2	2
	Python程式設計			2	2
	多媒體腳本設計			2	2
	小計	12	12	12	12
專業選修	遊戲競技與製播實務	2	2		
	進階遊戲製播實務			2	2

第三學年(117)

	科目	上學期		下學期	
		學分	時數	學分	時數
校必修	分類通識	2	2	2	2
	小計	2	2	2	2
院必修	專業倫理	2	2		
	小計	2	2	0	0
專業必修	多媒體專業英文	2	2		
	實務專題			1	1
	小計	2	2	1	1
專業選修	多媒體數位音樂	2	2		
	影像編修實務	2	2		
	3D模型貼圖實務	2	2		
	向量編輯實務	2	2		
	文創設計	2	2		
	遊戲粒子系統特效	2	2		
	機器學習概論	2	2		
	基礎場景設計	2	2		
	遊戲賽事營運概論	2	2		
	3D列印			2	2
	遊戲場景設計			2	2
	生成式AI			2	2
	AR實務應用			2	2
	UI/UX設計			2	2
	當代繪畫藝術風格導論			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(118)

	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		
	短篇漫畫故事發展	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		
	當代影像藝術風格導論			2	2
	數位視覺設計			2	2
	VR實務應用			2	2
	專案研究			2	2
	3D道具設計製作			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	30	30
專業科目	院必修	4	4
	專業必修	42	42
	專業選修	52	52
合計		128	128

注意事項：

1. 畢業應修學分為128 學分；含必修：__76__學分，選修：__52__學分（本系專業選修至少__40__ 學分以上，其餘可跨系）
2. 學生修習遠距教學學分(含抵免學分)總數，以畢業總學分數之二分之一為限。
3. 表列選修課程僅供參考，依實際狀況調整。

多遊系 副教授 辛靜宜

多媒體與遊戲發展系 系主任 彭亦暄

人文與設計學院 院長 趙子嘉