

日間部 111 度多媒體與遊戲發展系四技備註修正表

修正後	修正前
4. 最低畢業學分：128 學分；必修學分： <u>62</u> 學分。選修學分： <u>66</u> 學分(選修學分含跨系選修學分)；惟於本系專業選修學分不得低於 <u>48</u> 學分。	4. 最低畢業學分：128 學分；必修學分： <u>71</u> 學分。選修學分： <u>57</u> 學分(選修學分含跨系選修學分)；惟於本系專業選修學分不得低於 <u>39</u> 學分。
5. 畢業年級相當於國內高級中等學校二年級之國外或香港、澳門同類同級學校畢業生，以同等學歷修讀本校學士學位者，最低畢業學分：140 學分；必修學分： <u>62</u> 學分；選修學分： <u>78</u> 分(選修學分含跨系選修學分)，惟於本系專業選修學分不得低於 <u>60</u> 學分，可延長修業年限三年。	5. 畢業年級相當於國內高級中等學校二年級之國外或香港、澳門同類同級學校畢業生，以同等學歷修讀本校學士學位者，最低畢業學分：140 學分；必修學分： <u>71</u> 學分；選修學分： <u>69</u> 學分(選修學分含跨系選修學分)，惟於本系專業選修學分不得低於 <u>51</u> 學分，可延長修業年限三年。

日間部 112 度多媒體與遊戲發展系四技備註修正表

修正後	修正前
4. 最低畢業學分：128 學分；必修學分： <u>64</u> 學分。選修學分： <u>64</u> 學分(選修學分含跨系選修學分)；惟於本系專業選修學分不得低於 <u>49</u> 學分。	4. 最低畢業學分：128 學分；必修學分： <u>71</u> 學分。選修學分： <u>57</u> 學分(選修學分含跨系選修學分)；惟於本系專業選修學分不得低於 <u>42</u> 學分。
5. 畢業年級相當於國內高級中等學校二年級之國外或香港、澳門同類同級學校畢業生，以同等學力修讀本校學士學位者，最低畢業學分：140 學分；必修學分： <u>64</u> 學分；選修學分： <u>76</u> 學分(選修學分含跨系選修學分)，惟於本系專業選修學分不得低於 <u>61</u> 學分，可延長修業年限三年。(進修部因不得收僑生及港澳生，故不須於備註欄加註此說明)。	5. 畢業年級相當於國內高級中等學校二年級之國外或香港、澳門同類同級學校畢業生，以同等學力修讀本校學士學位者，最低畢業學分：140 學分；必修學分： <u>71</u> 學分；選修學分： <u>69</u> 學分(選修學分含跨系選修學分)，惟於本系專業選修學分不得低於 <u>54</u> 學分，可延長修業年限三年。(進修部因不得收僑生及港澳生，故不須於備註欄加註此說明)。

日間部 113 度多媒體與遊戲發展系四技備註修正表

修正後	修正前
1. 最低畢業學分：128 學分，其中專業選修 <u>66</u> 學分(本系至少 <u>51</u> 學分，其餘可跨系)。	1. 最低畢業學分：128 學分，其中專業選修 <u>57</u> 學分(本系至少 <u>42</u> 學分，其餘可跨系)。

多遊系 彭亦暄
助理教授

多遊系 曾俊霖
主任

人文設計學院 李來春
院長

111學年度日間部 多媒體與遊戲發展系 四技課程規劃表

第一學年(111)						第二學年(112)						第三學年(113)					
	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	體育	0	2	0	2	校必修	分類通識	2	2	2	2	校必修					
	分類通識	2	2	2	2		分類通識	2	2								
	分類通識	2	2	2	2												
	小計	4	6	4	6						小計						
院必修	應用中文(一)(二)	2	2	2	2	院必修	應用英文(三)(四)	2	2	2	2	院必修					
	應用英文(一)(二)	2	2	2	2												
	程式設計概論	3	3														
	人工智慧概論	3	3														
專業必修	小計	10	10	4	4	專業必修	小計	2	2	2	2	專業必修	小計				
	影像風格與鏡頭美學(一)(二)	2	2	2	2		導演學(一)(二)	2	2	2	2		多媒體專業英文	2	2		
	基礎美術設計	2	2				遊戲企劃	2	2				專業倫理	2	2		
	基礎程式設計			2	2		基礎動畫設計	2	2				實務專題(一)		1	1	
	基礎角色設計			2	2		物件導向程式設計	2	2								
	故事發想與腳本寫作			2	2		遊戲程式			2	2						
	小計	4	4	8	8		小計	8	8	4	4		小計	4	4	1	1
	專業選修	戲劇概論	2	2				專業選修	遊戲競技與製播實務	2	2				專業選修	影像編修實務	2
多媒體與遊戲設計實務		2	2			故事設計與分鏡脚本製作	2		2			設計思考	2	2			
平面攝影與編輯		2	2			3D模型製作實務	2		2			問卷調查與數據分析	2	2			
色彩學				2	2	3D電腦圖學	2		2			數位音樂	2	2			
Python程式設計				2	2	新媒體應用與精準行銷				2	2	行動遊戲設計	2	2			
新媒體與網紅經濟				2	2	影音剪輯				2	2	影像概念與構成	2	2			
數位美術設計				2	2	版面設計美學				2	2	VR遊戲設計	2	2			
競技遊戲基礎實務				2	2	App實務應用				2	2	全媒體資源整合	2	2			
						遊戲場景設計				2	2	VR實務應用				2	2
						動畫特效與剪輯				2	2	影像辨識實務				2	2
						機器學習概論				2	2	遊戲專案管理				2	2
												AR實務應用				2	2
												3D列印				2	2
												跨時代媒體資源整合				2	2
												數位配樂應用				2	2
												遊戲引擎實務				2	2

第四學年(114)					
	科目	上學期		下學期	
		學分	時數	學分	時數
校必修					
	小計				
院必修					
	小計				
專業必修	實務專題(二)	1	1		
專業選修					
	小計	1	1	0	0
專業選修	跨平台遊戲設計實務	2	2		
	智慧遊戲設計實務	2	2		
	專業經理人	2	2		
	IP產業鏈	2	2		
	插畫設計	2	2		
	AI實務應用	2	2		
	多媒體專業認證輔導	2	2		
校外實習	校外實習			9	9

專業選修課程開課規則	
學期	時數
第一學年第一學期	6
第一學年第二學期	10
第二學年第一學期	8
第二學年第二學期	14
第三學年第一學期	12
第三學年第二學期	16
第四學年第一學期	8
第四學年第二學期	0
開課時數總計	74

74

注意事項：

- 本校訂有學生基本能力與畢業門檻實施辦法。
- 學生需修習勞作教育(0學分4小時)，並於第一學年上下二學期實施。
- 一~三年級每學期應修習16~30學分，四年級每學期應修習9~30學分。
- 最低畢業學分：128 學分；必修學分：62 學分。
選修學分：66學分(選修學分含跨系選修學分)；惟於本系專業選修學分不得低於48學分。
- 畢業年級相當於國內高級中等學校二年級之國外或香港、澳門同類同級學校畢業生，以同等學歷修讀本校學士學位者，最低畢業學分：140學分；必修學分：62 學分；選修學分：78學分(選修學分含跨系選修學分)，惟於本系專業選修學分不得低於60學分，可延長修業年限三年。
- 學生應修習校外實習課程，相關辦法依「本校多媒體與遊戲發展系校外實習教學實施要點」辦理。
- 表列選修課程僅供參考，依實際狀況調整。

科目類別：

共同科目：體育

通識科目：分類通識

專業科目：院必修、專業必修、專業選修

多遊系彭亦暄
助理教授多遊系曾俊霖
主任人文設計學院李來春
院長

MUST Curriculum Planning for Undergraduate Students for Academic Years 2022-2025
Department of Multimedia and Game Development

1 st year(111)						2 nd year(112)						3 rd year(113)					
	Course	1 st semester		2 nd semester			Course	1 st semester		2 nd semester			Course	1 st semester		2 nd semester	
		Cr.	hr.	Cr.	hr.			Cr.	hr.	Cr.	hr.			Cr.	hr.	Cr.	hr.
MUST Core Required Courses	Physical Education	0	2	0	2	MUST Core Required Courses	Classified general Education	2	2	2	2	MUST Core Required Courses					
	Classified general Education	2	2	2	2		Classified general Education	2	2								
	Classified general Education	2	2	2	2												
	Subtotal	4	6	4	6		Subtotal	4	4	2	2		Subtotal				
School Professional Required Courses	Applied Chinese(I)(II)	2	2	2	2	School Professional Required Courses	Applied English(III)(IV)	2	2	2	2	School Professional Required Courses					
	Applied English(I)(II)	2	2	2	2												
	Introduction to Computers and Programming	3	3														
	Introduction to Artificial Intelligence	3	3														
Department compulsory courses	Subtotal	10	10	4	4	Department compulsory courses	Subtotal	2	2	2	2	Department compulsory courses	Subtotal				
	Image Style and Photography Aesthetics(I)(II)	2	2	2	2		Directing(I)(II)	2	2	2	2		Multimedia Professional English	2	2		
	Design of Basic Art	2	2				Game Design	2	2				Ethics for Professionals	2	2		
	Basic Programming Design			2	2		Basic Animation Design	2	2				Project(I)			1	1
Department Elective Courses	Basic Character Design			2	2	Department Elective Courses	Object-Oriented Programming	2	2			Department Elective Courses					
	Storytelling and Script Writing			2	2		Game Programming			2	2						
	Subtotal	4	4	8	8		Subtotal	8	8	4	4		Subtotal	4	4	1	1
Department Elective Courses	Introduction to Drama	2	2			Department Elective Courses	Game Competition and Production Practice	2	2			Department Elective Courses	Practice of Image Editing	2	2		
	Practice of Multimedia and Game Design	2	2				Story Design and Storyboard Making	2	2				Design Thinking	2	2		
	Planar Photography and Editing	2	2				Practice of 3D Modelling	2	2				Questionnaire Survey and Statistics	2	2		
	Chromatics			2	2		3D Computer Graphics	2	2				Digital Music	2	2		
Department Elective Courses	Python Programming Design			2	2	Department Elective Courses	New Media Application and Precision Marketing			2	2	Department Elective Courses	Mobile Game Design	2	2		
	New Media and Internet Celebrity Economy			2	2		Video Editing			2	2		Image Composition	2	2		
	Omnimedia Industry Application			2	2		Typographic Design Art			2	2		VR Game Design	2	2		
	Digital Art Design			2	2		App Practice and Application			2	2		Integration of Omnimedia Resource	2	2		
Department Elective Courses	Basic Practice of Game Competition			2	2	Department Elective Courses	Game Scene Design			2	2	Department Elective Courses	VR Practice and Application			2	2
							Animation Composting and Editing			2	2		Practice of Image Recognition			2	2
							Concept of Machine Learning			2	2		Game Project Management			2	2
													AR Practice and Application			2	2
Department Elective Courses						Department Elective Courses						Department Elective Courses	3D Printing			2	2
													Integration of Cross-Age Media Resource			2	2
													Digital Soundtrack Application			2	2
													Game Engine Practice			2	2

4 th year(114)					
	Course	1 st semester		2 nd semester	
		Cr.	hr.	Cr.	hr.
MUST Core Required Courses					
	Subtotal				
School Professional Required Courses					
	Subtotal				
Department compulsory courses	Project(II)	1	1		
	Subtotal	1	1	0	0
Department Elective Courses	Practice of Cross-Platform Game Design	2	2		
	Practice of Intelligent Game Design	2	2		
	Professional Manager	2	2		
	IP Industry Chain	2	2		
Department Elective Courses	Illustration Design	2	2		
	AI Practice and Application	2	2		
	Guidance of Multimedia Professional Certification	2	2		
	Off-Campus Internship			9	9

Cr./hr.=Credit/hour

Remarks:

1. According to university regulations, students are required to meet the graduation requirement of basic language proficiency and professional skills.
2. Students shall take 4 hours Service Education courses (0 credits) in the first and second semester of the first academic year.
3. In the first three years, students must take 16-30 credits per semester, and 9-30 credits per semester in the 4th year.
4. Minimum graduation credits: 128 credits; Compulsory credits: 62 credits. Elective credits: 66 credits (elective credits include inter-departmental elective credits); the elective credits for majors in the department must not be lower than 48 credits.
5. Students having graduated from a foreign country, including Hong Kong and Macau, with the equivalent of the second year of high school study of the ROC's high school sophomore level, or with a high school equivalent degree, need to take 140 credits including 62 compulsory credits, and at least 78 elective credits (including inter-departmental elective credits), while elective professional course credits shall not be fewer than 60.
6. The program can be extended up to 3 academic years.
7. Students should take off-campus internship courses, and the relevant measures are handled in accordance with the Implementation of Off-campus Internship Teaching for Students in the Department of Multimedia and Game Development.
8. Elective courses are subject to change if necessary.

多遊系彭亦暄
助理教授

多遊系曾俊霖
主任

人文設計學院李來春
院長