

日間部四技

多媒體與遊戲發展系必修課程異動表

115入學年度科目 (異動後)	開課年級/學期	學分/時數	異動類別 (新增、停開、更改課程名稱、學分)
設計概論	2/下	2/2	<input checked="" type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input type="checkbox"/> 其他，說明____
設計思考	3/上	2/2	<input checked="" type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input type="checkbox"/> 其他，說明____
人工智慧創新應用	2/下	2/2	<input checked="" type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input type="checkbox"/> 其他，說明_新增院必修課程
專業倫理	3/上	2/2	<input type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input checked="" type="checkbox"/> 其他，說明_調整為院必修課程，開課學期與學分數無異動。
體育	2/上	2/2	<input checked="" type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input type="checkbox"/> 其他，說明____
			<input type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input type="checkbox"/> 其他，說明____
			<input type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input type="checkbox"/> 其他，說明____
			<input type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input type="checkbox"/> 其他，說明____
			<input type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input type="checkbox"/> 其他，說明____
			<input type="checkbox"/> 新增 <input type="checkbox"/> 更改學分數為____學分 <input type="checkbox"/> 停開，補修課程____ <input type="checkbox"/> 更改課程名稱，原課程名稱____ <input type="checkbox"/> 其他，說明____

系課務委員簽章：


 多遊系
副教授 辛靜宜

系主任簽章：


 多媒體與遊戲發展系
系主任 彭亦暄

院長簽章：


 人文設計學院
院長 趙子嘉

第一學年(115)					第二學年(116)					第三學年(117)					
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	分類通識	2	2	2	2	分類通識	2	2	2	2
	體育	2	2	2	2	應用英文(三)(四)	2	2	2	2					
	應用中文(一)(二)	2	2	2	2	體育	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			人工智慧創新應用			2	2	專業倫理	2	2		
	人工智慧概論			2	2										
	小計	2	2	2	2										
專 業 必 修	影像風格與鏡頭美學(一)(二)	2	2	2	2	導演學(一)(二)	2	2	2	2	實務專題	1	1	1	1
	基礎美術設計	2	2			遊戲企劃	2	2			多媒體專業英文	2	2		
	基礎程式設計			2	2	基礎動畫設計	2	2			設計思考	2	2		
	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						
					設計概論			2	2						
小計	4	4	8	8											
專 業 選 修	表演藝術與創作	2	2			遊戲競技與製播實務	2	2			多媒體數位音樂	2	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			插畫設計	2	2		
	平面攝影與編輯	2	2			3D模型製作實務	2	2			VR遊戲設計	2	2		
	色彩學			2	2	影像編修實務	2	2			文創設計	2	2		
Python程式設計			2	2	遊戲場景設計	2	2			概念藝術設計	2	2			
新媒體與網紅經濟			2	2	新媒體應用與精準行銷			2	2	新媒體創意應用	2	2			
數位美術設計			2	2	影音剪輯			2	2	網頁資料擷取與分析	2	2			
					版面設計美學			2	2	生成式AI工具應用	2	2			
					動畫特效與剪輯			2	2	影像概念與構成	2	2			
					機器學習概論			2	2	VR實務應用			2	2	
					次世代遊戲建模			2	2	AR實務應用			2	2	
					向量編輯實務			2	2	3D列印			2	2	
					AI基礎音樂			2	2	數位配樂應用			2	2	
					遊戲賽事實務操作			2	2	遊戲引擎實務			2	2	
										UI/UX設計			2	2	
										次世代遊戲引擎實務			2	2	
										多媒體文章導讀			2	2	
										AI協作系統生成			2	2	
										VR元宇宙應用			2	2	
										多媒體脚本設計			2	2	
										平面與介面			2	2	
										多媒體專業認證輔導			2	2	

第四學年(118)					
科目	上學期		下學期		
	學分	時數	學分	時數	
校 必 修					
	小計	0	0	0	0
院 必 修					
	小計	0	0	0	0
專 業 必 修					
	小計	0	0	0	0
專 業 選 修	校外實習	9	9	9	9

【科目類別】		學分	時數
專業科目	通識科目、共同科目	30	30
	院必修	8	8
	專業必修	32	32
	專業選修	58	58
合計		128	128

【注意事項】

1. 最低畢業學分：128 學分，含必修：70，選修 58 學分(本系至少 46 學分，其餘可跨系)。
2. 一、二、三年級每學期修課16-30學分，四年級每學期修課9-30學分。
3. 表列專業選修課程，得依實際情況進行調整。
4. 請依本校「學生基本能力與畢業門檻實施辦法」實施。
5. 校外實習課程，請依相關實施要點辦理。
6. 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，可延長修業年限三年。
7. 人文與設計學院所屬各系、資工系、資管系、行銷系、財金系之專業課程可認為本系專業選修。
8. 本表建立於115年_3月_16日。

多遊系 辛靜宜 副教授

多媒體與遊戲發展系 彭亦暄 系主任

人文設計學院 趙子嘉 院長

MUST Curriculum Planning for Undergraduate Students for Academic Years 2026-2029
Department of Multimedia and Game Development

1 st year(115)					2 nd year(116)					3 rd year(117)									
	Course	1st semester		2 nd semester			Course	1st semester		2 nd semester			Course	1st semester		2 nd semester			
		Cr.	hr.	Cr.	hr.			Cr.	hr.	Cr.	hr.			Cr.	hr.	Cr.	hr.		
MUST Core Required Courses	Classified General Education	2	2	2	2	MUST Core Required Courses	Classified General Education	2	2	2	2	MUST Core Required Courses	Classified General Education	2	2	2	2		
	Physical Education	2	2	2	2		Applied English(III)(IV)	2	2	2	2								
	Applied Chinese(I)(II)	2	2	2	2		Physical Education	2	2										
	Applied English(I)(II)	2	2	2	2														
	Subtotal	8	8	8	8		Subtotal	6	6	4	4		Subtotal	2	2	2	2	2	2
School Professional Required Courses	Introduction to Computers and Programming	2	2			School Professional Required Courses	Innovative Applications of Artificial Intelligence			2	2	School Professional Required Courses	Ethics for Professionals	2	2				
	Introduction to Artificial Intelligence			2	2														
	Subtotal	2	2	2	2		Subtotal	0	0	2	2		Subtotal	2	2	0	0		
compulsory courses	Image Style and Photography Aesthetics(I)(II)	2	2	2	2	compulsory courses	Directing(I)(II)	2	2	2	2	compulsory courses	Special Topics Practice	1	1	1	1		
	Design of Basic Art	2	2				Game Design	2	2				Multimedia Professional English	2	2				
	Basic Programming Design			2	2		Basic Animation Design	2	2				Design Thinking	2	2				
	Basic Character Design			2	2		Object-Oriented Programming	2	2										
	Storytelling and Script Writing			2	2		Game Programming			2	2								
Subtotal	4	4	8	8	Subtotal	8	8	6	6	Subtotal	5	5	1	1					
Elective Courses	Performance Art and Creation	2	2			Elective Courses	Game Competition and Production Practice	2	2			Elective Courses	Multimedia Digital Music	2	2				
	Practice of Multimedia and Game Design	2	2				Story Design and Storyboard Make	2	2				Illustration Design	2	2				
	Planar Photography and Editing	2	2				Practice of 3D Modeling	2	2				VR Game Design	2	2				
	Chromatics			2	2		Practice of Image Editing	2	2				Cultural and Creative Design	2	2				
	Python Programming Design			2	2		Game Scene Design	2	2				Concept Art	2	2				
	New Media and Internet Celebrity Economy			2	2		New Media Application and Precision Marketing			2	2		Applications of New Media Creativity	2	2				
	Digital Art Design			2	2		Video Editing			2	2		Web Data Extraction and Analysis	2	2				
							Typographic Design Art			2	2		Generative AI Tools and Applications	2	2				
							Animation Composting and Editing			2	2		Image Composition	2	2				
							Concept of Machine Learning			2	2		VR Practice and Application			2	2		
							Next Generation Game Modeling			2	2		AR Practice and Application			2	2		
							Vector Graphic Editing			2	2		3D Printing			2	2		
							AI Fundamental Music			2	2		Digital Scoring Applications			2	2		
							Game Competition Operation			2	2		Game Engine Practice			2	2		
													UI/ UX Design			2	2		
										Practice of Next-Generation Game Engine			2	2					

4 th year(118)					
	Course	1st semester		2 nd semester	
		Cr.	hr.	Cr.	hr.
MUST Core Required Courses					
	Subtotal	0	0	0	0
School Professional Required Courses					
	Subtotal	0	0	0	0
compulsory courses					
	Subtotal	0	0	0	0
Elective Courses	Practicum Training	9	9	9	9

Cr./hr.=Credit/hour

Remarks:

- 1.Minimum graduation credits: 128 credits; Compulsory credits: 70 credits. Elective credits: 58 credits (elective credits include inter-departmental elective credits); the elective credits for majors in the department must not be lower than 46 credits.
- 2.In the first three years, students must take 16-30 credits per semester, and 9-30 credits per semester in the 4th year.
- 3.Elective courses are subject to change if necessary.
- 4.Please implement according to the school's "Implementation Measures for Students' Basic Abilities and Graduation Thresholds".
- 5.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".
- 6.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. The program can be extended up to 3 academic years.
- 7.Courses offered by departments under the College of Humanities and Design, as well as those offered by the Departments of Computer Science and Information Engineering, Information Management, Marketing and Logistics Management, and Finance, may be counted toward the professional elective credits of this department.
- 8.This form created in 2026/3/16.

多遊系 辛靜宜 副教授

多媒體與遊戲發展系 彭亦暄 系主任

人文與設計學院 趙子嘉 院長