

112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(112)						第二學年(113)						第三學年(114)					
	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	1	2	1	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	5	6	5	6		小計	4	4	2	2		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
專業必修	基礎角色設計			2	2	專業必修	物件導向程式設計	2	2			專業必修					
	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
	戲劇概論	2	2			專業必修	遊戲競技與製播實務	2	2			專業必修	作品設計	2	2		
專業必修	多媒體與遊戲設計實務	2	2				故事設計與分鏡腳本製作	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				數位音樂	2	2		
	色彩學			2	2		影像編修實務	2	2				插畫設計	2	2		
專業必修	Python程式設計			2	2	專業必修	遊戲場景設計	2	2			專業必修	影像概念與構成	2	2		
	新媒體與網紅經濟			2	2		新媒體應用與精準行銷			2	2		VR遊戲設計	2	2		
	數位美術設計			2	2		影音剪輯			2	2		全媒體資源整合	2	2		
	設計概論			2	2		版面設計美學			2	2		概念藝術設計	2	2		
專業必修						專業必修	App實務應用			2	2	專業必修	網頁資料擷取與分析			2	2
							動畫特效與剪輯			2	2		VR實務應用			2	2
							機器學習概論			2	2		AR實務應用			2	2
							次世代遊戲建模			2	2		3D列印			2	2
專業必修						專業必修						專業必修	數位配樂應用			2	2
													遊戲引擎實務			2	2
													UI/UX設計			2	2
													產業程式設計			2	2
專業必修						專業必修						專業必修					

第四學年(115)					
	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		
專業必修	小計	1	1	0	0
專業必修	多媒體專業認證輔導	2	2		
	跨平台遊戲設計實務	2	2		
專業必修	智慧遊戲設計實務	2	2		
	次世代遊戲引擎實務	2	2		
專業必修	AI實務應用	2	2		
	校外實習			9	9
專業必修					
專業必修					

專業選修課程開課規劃	
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	10
第二學年第二學期	14
第三學年第一學期	14
第三學年第二學期	14
第四學年第一學期	4
第四學年第二學期	9
開課時數總計	81

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

項目	學分	時數
校必修	16	18
院必修	18	18
專業必修	30	30
專業選修	64	64
合計	128	130

注意事項：

- 本校訂有學生基本能力與畢業門檻實施辦法。
- 學生須修習勞作教育(0 學分 4 小時)，並於第一學年上下二學期實施。
- 一、二、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：64 學分。選修學分：64 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 49 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，以同等學力修讀本校學士學位者，最低畢業學分：140 學分；必修學分：64 學分；選修學分：76 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 61 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）。
- 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學生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。

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 2023-2026
Department of Multimedia and Game Development

1 st year(112)						2 nd year(113)						3 rd year(114)					
	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	1	2	1	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	5	6	5	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														
	Subtotal	10	10	4	4		Subtotal	2	2	2	2		Subtotal				
Department compulsory courses	Image Style and Photography Aesthetics(I)(II)	2	2	2	2	Department compulsory courses	Directing(I)(II)	2	2	2	2	Department compulsory courses	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
	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	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	Works Design	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				Digital Music	2	2		
	Chromatics			2	2		Practice of Image Editing	2	2				Illustration Design	2	2		
	Python Programming Design			2	2		Game Scene Design	2	2				Image Composition	2	2		
	New Media and Internet Celebrity Economy			2	2		New Media Application and Precision Marketing			2	2		VR Game Design	2	2		
	Digital Art Design			2	2		Video Editing			2	2		Integration of Omnimedia Resource	2	2		
	Basic Practice of Game Competition			2	2		Typographic Design Art			2	2		Concept Art	2	2		
							App Practice and Application			2	2		Web Data Extraction and Analysis			2	2
							Animation Compositing and Editing			2	2		VR Practice and Application			2	2
							Concept of Machine Learning			2	2		AR Practice and Application			2	2
							Next Generation 3D Modelling			2	2		3D Printing			2	2
													Digital Soundtrack Application			2	2
													Game Engine Practice			2	2
													UI/UX Design			2	2
													programming Design in			2	2

4 th year(115)					
	Course	1st 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	Guidance of Multimedia Professional Certification	2	2		
	Practice of Cross-Platform Game Design	2	2		
	Practice of Intelligent Game Design	2	2		
	Next Generation Game Engine	2	2		
	AI Practice and Application	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: 64 credits. Elective credits: 64 credits (elective credits include inter-departmental elective credits); the elective credits for majors in the department must not be lower than 49 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 64 compulsory credits, and at least 76 elective credits (including inter-departmental elective credits), while elective professional course credits shall not be fewer than 61.
- The program can be extended up to 3 academic years.
6. 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.
7. 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