

## 112學年度進修部多媒體與遊戲發展系課程規劃表

| 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<br>必<br>修      | 體育         | 1   | 2  | 1   | 2         | 校<br>必<br>修      | 分類通識       | 2   | 2  | 2         | 2  | 校<br>必<br>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<br>必<br>修      | 應用中文(一)(二) | 2   | 2  | 2   | 2         | 院<br>必<br>修      | 應用英文(三)(四) | 2   | 2  | 2         | 2  | 院<br>必<br>修      |          |     |    |     |    |
|                  | 應用英文(一)(二) | 2   | 2  | 2   | 2         |                  |            |     |    |           |    |                  |          |     |    |     |    |
|                  | 程式設計概論     | 3   | 3  |     |           |                  |            |     |    |           |    |                  |          |     |    |     |    |
|                  | 小計         | 7   | 7  | 4   | 4         |                  | 小計         | 2   | 2  | 2         | 2  |                  | 小計       |     |    |     |    |
| 專<br>業<br>必<br>修 | 基礎美術設計     | 2   | 2  |     |           | 專<br>業<br>必<br>修 | 遊戲企劃       | 2   | 2  |           |    | 專<br>業<br>必<br>修 | 多媒體專業英文  | 2   | 2  |     |    |
|                  | 基礎角色設計     |     |    | 2   | 2         |                  | 基礎動畫設計     | 2   | 2  |           |    |                  | 專業倫理     | 2   | 2  |     |    |
|                  | 基礎程式設計     |     |    | 2   | 2         |                  | 物件導向程式設計   | 2   | 2  |           |    |                  | 實務專題(一)  |     |    | 1   | 1  |
|                  | 小計         | 2   | 2  | 4   | 4         |                  | 遊戲程式       |     |    | 2         | 2  |                  | 小計       | 4   | 4  | 1   | 1  |
| 專<br>業<br>選<br>修 | 色彩概論       | 2   | 2  |     |           | 專<br>業<br>選<br>修 | 3D模型製作實務   | 2   | 2  |           |    | 專<br>業<br>選<br>修 | 數位音樂     | 2   | 2  |     |    |
|                  | 多媒體與遊戲設計實務 | 2   | 2  |     |           |                  | 遊戲競技與製播實務  | 2   | 2  |           |    |                  | 影像編修實務   | 2   | 2  |     |    |
|                  | 人工智慧概論     |     |    | 3   | 3         |                  | 平面攝影與編輯    | 2   | 2  |           |    |                  | 3D模型貼圖實務 | 2   | 2  |     |    |
|                  | 數位美術設計     |     |    | 2   | 2         |                  | 遊戲場景設計     |     |    | 2         | 2  |                  | 創意App設計  | 2   | 2  |     |    |
|                  |            |     |    |     |           |                  | 版面設計美學     |     |    | 2         | 2  |                  | 影像概念與構成  | 2   | 2  |     |    |
|                  |            |     |    |     |           |                  | 進階動畫設計     |     |    | 2         | 2  |                  | VR遊戲設計   | 2   | 2  |     |    |
|                  |            |     |    |     |           |                  | 進階遊戲製播實務   |     |    | 2         | 2  |                  | 遊戲粒子系統特效 | 2   | 2  |     |    |
|                  |            |     |    |     |           |                  | 機器學習概論     |     |    | 2         | 2  |                  | 多媒體腳本設計  | 2   | 2  |     |    |
|                  |            |     |    |     |           |                  | 設計概論       |     |    | 2         | 2  |                  | AI應用與實務  |     |    | 2   | 2  |
|                  |            |     |    |     |           |                  |            |     |    |           |    |                  | 非線性剪輯    |     |    | 2   | 2  |
|                  |            |     |    |     |           |                  |            |     |    |           |    |                  | AR實務應用   |     |    | 2   | 2  |
|                  |            |     |    |     |           |                  |            |     |    |           |    |                  | UI/UX設計  |     |    | 2   | 2  |
|                  |            |     |    |     |           |                  |            |     |    |           |    |                  | 設計素描     |     |    | 2   | 2  |
|                  |            |     |    |     |           |                  |            |     |    |           |    |                  | 插畫設計     |     |    | 2   | 2  |
|                  |            |     |    |     |           |                  |            |     |    | 遊戲賽事營運概論  |    |                  | 2        | 2   |    |     |    |
|                  |            |     |    |     |           |                  |            |     |    | 遊戲引擎應用    |    |                  | 2        | 2   |    |     |    |

| 第四學年(115)        |           |     |    |     |    |
|------------------|-----------|-----|----|-----|----|
|                  | 科目        | 上學期 |    | 下學期 |    |
|                  |           | 學分  | 時數 | 學分  | 時數 |
| 校<br>必<br>修      | 小計        |     |    |     |    |
|                  |           |     |    |     |    |
| 院<br>必<br>修      | 小計        |     |    |     |    |
|                  |           |     |    |     |    |
| 專<br>業<br>必<br>修 | 實務專題(二)   | 1   | 1  |     |    |
|                  |           |     |    |     |    |
|                  | 小計        | 1   | 1  |     |    |
| 專<br>業<br>選<br>修 | 遊戲引擎實務    | 2   | 2  |     |    |
|                  | 專案研究      | 2   | 2  |     |    |
|                  | 視窗程式設計    | 2   | 2  |     |    |
|                  | 概念藝術設計    | 2   | 2  |     |    |
|                  | 互動科技應用    | 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   |    |     |    |
| 校外實習             |           |     | 9  | 9   |    |

| 專業選修課程開課規劃 |    |
|------------|----|
| 學期         | 時數 |
| 第一學年第一學期   | 4  |
| 第一學年第二學期   | 5  |
| 第二學年第一學期   | 6  |
| 第二學年第二學期   | 12 |
| 第三學年第一學期   | 14 |
| 第三學年第二學期   | 18 |
| 第四學年第一學期   | 18 |
| 第四學年第二學期   | 18 |
| 開課時數總計     | 95 |

| 項目   | 學分  | 時數  |
|------|-----|-----|
| 校必修  | 16  | 18  |
| 院必修  | 15  | 15  |
| 專業必修 | 20  | 20  |
| 專業選修 | 77  | 77  |
| 合計   | 128 | 130 |

注意事項：

1. 畢業應修學分為128學分；含必修：51學分，選修：77學分（選修學分含跨系選修學分），本系專業選修至少59學分以上。
2. 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

多遊系李春春  
院 長