

## 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 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														
	小計	7	7	4	4		小計	2	2	2	2		小計				
專 業 必 修	基礎美術設計	2	2			專 業 必 修	遊戲企劃	2	2			專 業 必 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 業 選 修	色彩概論	2	2			專 業 選 修	3D模型製作實務	2	2			專 業 選 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 必 修					
	小計				
院 必 修					
	小計				
專 業 必 修	實務專題(二)	1	1		
	小計	1	1		
專 業 選 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。