

中華科技大學日間部四技遊戲系統創新設計系課程規畫表(106學年度入學)

106年3月20日105學年度第2學期第1次校課程發展委員會通過

	第一學年				第二學年				第三學年				第四學年				學分數	時數							
	一學期		二學期		一學期		二學期		一學期		二學期		一學期		二學期										
	學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數									
學校必修	通識課程(一)中華人文	2	2	/	/	通識課程(四)(五)	2	2	2	2	通識課程(六)	2	2	/	/	畢業技能檢定			0	0	25	30			
	通識課程(三)	/	/	2	2	體育(三)	1	2	/	/															
	體育(一)(二)	1	2	1	2	英文實習(一)(二)	1	2	1	2															
	英文(一)(二)	2	2	2	2																				
	國文(一)(二)	2	2	2	2																				
	服務學習	1	1	/	/																				
	勞作教育	/	/	1	1																				
	小計	8	9	8	9	小計	4	6	3	4	小計	2	2	0	0	小計									
學院必修	計算機概論	3	3			通識課程(二)院核心通識	2	2			創意與專利	2	2			職場實務	3	3			12	12			
	基礎電腦繪圖			2	2																				
	小計	3	3	2	2	小計	2	2	0	0	小計	2	2	0	0	小計	3	3	0	0					
學系必修	#電腦繪圖	2	3	\	\	#網頁設計	3	4	\	\	#伺服器安裝與網頁平台技術	3	4	\	\	#遊戲系統創新設計			3	3	63	77			
	#程式設計	3	4	\	\	電腦動畫創作實習			2	4	#3D電腦動畫(三)	3	3	\	\	#遊戲企畫與開發	3	3							
	互動設計(一)			3	4	互動設計(二)	3	4	\	\	進階互動設計(二)	3	4	\	\										
	#2D電腦動畫	\	\	3	3	#3D電腦動畫(一)(二)	3	3	3	3															
	基本設計	3	3			編劇與腳本寫作	3	4			專題製作(一)			1	2	專題製作(二)	1	2							
	#數位影像處理			3	4	進階互動設計(一)	\	\	3	4															
	色彩學	3	3			#網路資料庫設計與應用	\	\	3	3															
	設計素描(一)	\	\	3	3																				
小計	11	13	12	14	小計	12	15	11	14	小計	9	11	1	2	小計	4	5	3	3						
學校選修	◎進階英文(一)(二)	2	2	2	2	◎進階英文(三)(四)	2	2	2	2	體育進階(一)(二)	1	1	1	1										
											軍訓(一)(二)	2	2	2	2										
學院選修	行銷管理實務	2	2			數位音效設計	2	2			綠色能源導論	2	2			電子書設計	2	2							
	創意產品設計	2	2			影音編輯製作	2	2			互動式網頁設計	2	2			創新設計	2	2							
	設計實務			2	2	警報系統			2	2	計算機網路			2	2	工程實務			2	2					
	創意企劃			2	2	影音特效			2	2	RFID概論			2	2	智慧財產權管理			2	2					
選修科目					校外實習(一)(二)	9	*	9	*	校外實習(三)(四)	9	*	9	*	校外實習(五)(六)	9	*	9	*	28	28				
					校外實習(1-1)(2-1)	1	*	1	*	校外實習(3-1)(4-1)	1	*	1	*	校外實習(5-1)(6-1)	1	*	1	*						
					校外實習(1-2)(2-2)	2	*	2	*	校外實習(3-2)(4-2)	2	*	2	*	校外實習(5-2)(6-2)	2	*	2	*						
					校外實習(1-3)(2-3)	3	*	3	*	校外實習(3-3)(4-3)	3	*	3	*	校外實習(5-3)(6-3)	3	*	3	*						
					設計素描(二)	2	2	\	\	#動畫特效	\	\	3	3	3D遊戲動畫	3	3	\	\						
					視覺傳達設計	2	2	\	\	#數位插畫	3	3	\	\	網路規劃與管理	3	3	\	\						
					數位音樂編輯	2	2	\	\	#互動式網頁設計	3	3	\	\	遊戲產業趨勢	3	3	\	\						
					#數位排版	2	2	\	\	遊戲理論	\	\	3	3	◆創新設計遊戲系統展示	\	\	3	3						
					#數位攝影	\	\	2	2	#專案管理	3	3	\	\	#有聲書設計	\	\	3	3						
					數位內容設計	\	\	2	2	音效配樂設計	\	\	3	3	多媒體行銷	\	\	3	3						
										#遊戲程式設計	\	\	3	3	互動娛樂系統	\	\	3	3						
										專利與智慧財產權	3	3	\	\	#多媒體簡報設計	\	\	3	3						
										3D遊戲特效製作	\	\	3	3	遊戲跨平台設計實務	3	3	\	\						
										3D遊戲美術實務	\	\	3	3	遊戲AI設計實務	3	3	\	\						
															AR/VR設計開發(虛擬實境系統及製作)	3	3	\	\						
	建議選修	0	0	0	0	建議選修	2	2	2	2	建議選修	3	3	9	9	建議選修	6	6	6			6			
合計	22	25	22	25	合計	20	25	16	20	合計	16	18	10	11	合計	13	14	9	9	128	147				

- 畢業應修畢128學分(必修100學分、選修28學分)；其中至多採計外系選修6學分為畢業學分。
- 畢業技能檢定包含「英語能力檢定」、「專業證照」及至少修畢1學分以上(含)「校外實習」共計三項。修習短期制校外實習所採計學分數以6學分為限；修習學期(年)制校外實習所採計學分數以18學分為限，時數以「*」表示；修習學期(年)制校外實習得予免修當學期(年)系、院選必修課(重補修科目除外)，但免修學分數上限不得超過當學期校外實習學分數。
- 應屆畢業生若因特殊原因(如身心狀況不佳等)不適宜校外實習者，經系主任同意得予以參加系內相關實習72小時，並得抵免校外實習1學分。
- 榮譽學生得於第三學年起選修專題研究(一)(二)(配合專題製作(一)(二)時間)及相關研究所專業課程6學分(一學期至多3學分)。
- 「#」需要電腦上機實習科目、「@」專業證照輔導課程、「◆」創新創意課程、「◎」榮譽學生得優先選修且該科目不受最低開課人數之規定。