

中華科技大學 日間部四技 遊戲系統創新設計系課程規劃表(109學年度入學)

109年4月6日108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		科目	一學期		二學期		科目	一學期		二學期		科目	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	\	\					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	通識課程(二)人工智慧概論	2	2	\	\	#程式設計	3	3	\	\	創意設計與專利	3	3	\	\					32	32			
	計算機概論	\	\	3	3	#繪圖與設計	3	3	\	\	職場倫理	3	3	\	\									
	無人機應用概論	\	\	3	3	產業發展趨勢	\	\	3	3	資訊科技應用	\	\	3	3									
						綠能科技	\	\	3	3	人工智慧應用	\	\	3	3									
	小計	2	2	6	6	小計	6	6	6	6	小計	6	6	6	6	小計	0	0	0			0		
學系必修	色彩學與基本設計	2	2	\	\	#3D電腦動畫(一)(二)	3	3	3	3	#3D電腦動畫(三)	3	3	\	\	◆創新設計遊戲系統展示	3	3	\	\	40	42		
	#遊戲企畫概論	2	2	\	\	#遊戲企劃與開發	3	3	\	\	#互動設計(二)(三)	3	3	2	2	#專案管理	\	\	3	3				
	#電腦繪圖	2	2	\	\	#互動設計(一)	\	\	3	3	#專題製作(一)(二)	1	2	1	2									
	#進階電腦繪圖	\	\	3	3																			
	#2D電腦動畫	\	\	3	3																			
小計	6	6	6	6	小計	6	6	6	6	小計	7	8	3	4	小計	3	3	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									
選修科目	◆數位音樂編輯	2	2	\	\	#網路多媒體設計	3	3	\	\	成長實習	1	*	1	*	成長實習	1	*	1	*	31	31		
	◆創意包裝設計	2	2	\	\	#遊戲設定與創意發想	3	3	\	\	校外實習(一)(二)	9	*	9	*	校外實習(三)(四)	9	*	9	*				
	#虛擬實境VR設計	\	\	2	2	編劇與腳本寫作	\	\	3	3	遊戲理論	3	3	\	\	▲遊戲產業趨勢	2	2	\	\				
	#音效配樂設計	\	\	2	2	#遊戲角色設計	\	\	3	3	#遊戲場景設計	3	3	\	\	遊戲關卡設計	3	3	\	\				
						#進階2D電腦動畫	\	\	3	3	▲專利與智慧財產權	2	2	\	\	#遊戲企劃與雛型設計	2	2	\	\				
											AR/VR設計開發(虛擬實境系統及製作)	2	2	\	\	#遊戲製作實務	2	2	\	\				
											#▲3D列印實務與證照	\	\	3	3	#多媒體簡報設計	2	2	\	\				
											#動畫特效	\	\	3	3	#虛擬實境與混合實境MR設計	2	2	\	\				
											#互動式網頁設計	\	\	3	3	展示設計與展場規劃	\	\	2	2				
											#數位插畫	\	\	2	2	多媒體行銷	\	\	2	2				
											#桌上遊戲設計	\	\	2	2	智慧財產權管理	\	\	2	2				
											#桌上遊戲與雛型整合	\	\	2	2	#作品集設計	\	\	2	2				
											視覺藝術評析與風格	\	\	2	2	遊戲AI設計實務	\	\	3	3				
											#3D遊戲特效製作	\	\	2	2	#遊戲系統創新設計	\	\	3	3				
											#3D遊戲美術實務	\	\	2	2	#進階遊戲動畫設計	\	\	3	3				
											#3D動畫設計	\	\	2	2	互動娛樂系統	\	\	3	3				
	建議選修	2	2	0	0	建議選修	3	3	3	3	建議選修	3	3	7	7	建議選修	7	7	6	6				
	合計	18	19	20	21	合計	19	21	18	19	合計	18	19	16	17	合計	10	10	9	9			128	135

備註：

1. 「#」電腦上機實習科目。「@」專業證照輔導課程。「◆」創新創意課程。「▲」產業實務導向共構課程。「★」職能專業課程。「◎」榮譽學生得優先選修且該科目不受選課下限人數規定。
2. 畢業門檻依本校學則規定，除修畢應修之學分外，應再通過本校認可之校外「英語能力檢定」考試、本校認可之專業證照、「校外實習」一學分以上(含)方具畢業資格。
3. 榮譽學生得於第三學年起選修專題研究(一)(二)(配合各系專題製作(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)。
4. 若本班人數或所開課程第一階段選課後，未達開班人數不開課，學生得跨年級、跨系或跨院選修。
5. 校外實習課程可分為「成長實習」、「學期實習」及「學年實習」課程。校外實習實習畢業門檻為1學分，校外實習最多認列18學分，且不得重複選修。(1)延修生修習校外實習僅採認畢業門檻。(2)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並取得實習畢業門檻資格。