

103 學年度數位娛樂與遊戲設計系

「教育目標、學生核心能力與能力指標」

教育目標	核心能力	能力指標
1. 培育數位娛樂設計的人才。 2. 培育遊戲設計的人才。	1.數位娛樂設計的專業知能。	1-1 能具備設計數位娛樂的能力。
	2.數位娛樂應用的專業知能。	2-1 能具備應用數位娛樂的能力
	3.遊戲設計的專業知能。	3-1 能具備設計遊戲的能力。
	4.遊戲應用的專業知能。	4-1 能具備應用遊戲的能力。
	5.創意思考的知能。	5-1 能具備創意思考的能力。

「大學日間部課程規劃基本資料表」

學系(所)	學制	部別
數位娛樂與遊戲設計系	■大學□碩士□二年制在職專班	■日間部□進修部
系所教育宗旨	系旨在培育數位內容產業之數位娛樂與遊戲設計專業人才	
系所教育目標	1.培育數位娛樂設計的人才。 2.培育遊戲設計的人才。	
系所專業核心能力	1.數位娛樂設計的專業知能。 2.數位娛樂應用的專業知能。 3.遊戲設計的專業知能。 4.遊戲應用的專業知能。 5.創意思考的知能。	
校定課程	(一)通識教育基礎課程	12 學分
	(二)通識教育博雅核心課程 人文與藝術領域(4 學分) 社會科學領域(4 學分) 自然科學領域(4 學分)	12 學分
	(三)通識教育博雅深化課程 人文與藝術領域(2 學分) 社會科學領域(2 學分) 自然科學領域(2 學分)	6 學分
	(四)實踐課程 軍訓(一年級) 體育(一年級、二年級) 服務學習(36 小時) 全方位學習點數(60 點)	0 學分
	小計	30 學分
專業課程	學院必修：設計概論、設計思考、 智慧財產權與專業倫理	9 學分
	專業必修	46 學分
	專業選修	34 學分
	小計	89 學分
特色模組課程	103 學年度入學學生，畢業前須完成一組外系特色模組課程，如無法完成者應加修自由選修(不得為通識課程)9 學分以滿足畢業條件。 學分學程：鼓勵學生進行有系統的修課只要修足本系與某一外系所合作開設之跨領域課程(即為特色模組課程之整合開設)達9 學分(含)以上者，則經審核通過後(於畢業時)核發學分學程證書。【相關資訊請上課務組網站查詢】	特色模組課程 3 門課 或 自由選修 9 學分
	小計	9 學分
畢業最低總學分		128 學分
本系(所、學程)畢業資格條件說明		

1.本系學生畢業時需修滿至少 128 學分(通識課程+專業課程+特色模組課程)。	
2. 依「台灣首府大學數位娛樂與遊戲設計學系資訊技能檢定認證輔導實施要點」擁有資訊技能評量點數六點以上(含六點)	
經 102 學年度第 2 學期	第一次數位娛樂與遊戲設計學系系級學程課程委員會 103 年 4 月 24 日通過
經 102 學年度第 2 學期	第一次設計學院院級課程委員會 103 年 4 月 30 日通過
經 102 學年度第 2 學期	第一次台灣首府大學校級課程委員會 103 年 7 月 17 日通過
經 103 學年度第 1 學期	第一次台灣首府大學教務會議 103 年 8 月 22 日通過

「大學日間部課程規劃內容」

第一學年									
類別	課程中文名稱 / 英文名稱	一上		一下		對應教師	雙主修	輔系	學分學程
		學分數	上課時數	學分數	上課時數				
院必修	設計概論/Introduction to Design	3	3			楊富堤			
	小計	3	3						
專業必修	基礎 2D 動畫製作/Basic 2D Animation	3	3			王俊澤	√	√	
	數位內容遊戲概論/ Introduction to Digital Content Game	3	3			邱怡仁	√		
	程式設計/Programming	3	3			本系老師	√		
	遊戲企劃/ Game Creativity Planner			3	3	蔡宗達	√	√	
	遊戲美術/Game Graphic Designer			3	3	兼任老師	√	√	
	網頁設計/ Webpage Design			3	3	楊富堤	√		
	小計	9	9	9	9				
專業選修	娛樂媒體製作/ Multimedia Production			3	3	邱怡仁			
	腳本設計/ Script Design			3	3	卓信誠	√	√	
	小計			6	6				

第二學年									
類別	課程中文名稱 / 英文名稱	二上		二下		對應教師	雙主修	輔系	學分學程
		學分數	上課時數	學分數	上課時數				
院必修	設計思考/ Design Thinking	3	3			王俊澤			
	小計	3	3						
專業必修	基礎影音製作/ Basic Image Production	3	3			蕭開龍	√	√	
	遊戲程式基礎/ Basic game Programming	3	3			蔡宗達	√	√	
	3D 建模(一)/ 3D Modeling(I)	3	3			卓信誠	√	√	
	3D 遊戲動畫製作(一)/ 3D Game Animation Production(I)			3	3	邱怡仁	√	√	
	手機遊戲實作/Handset Game Production			3	3	卓信誠	√		
	虛擬實境導論/Introduction to Virtual Reality			3	3	郭秋廷	√	√	
	小計	9	9	9	9				
專業選修	Java 程式設計/Java Programming	3	3			卓信誠			
	數位繪本創作/Digital Illustrated Creation	3	3			王俊澤			
	機器人概論/Robotics	3	3			蕭開龍			
	3D 建模(二)/ 3D Modeling(II)			3	3	卓信誠	√	√	
	網頁程式設計/ Webpage Programming			3	3	本系老師			
	機器人程式設計/ Robot Programming			3	3	蕭開龍			
	小計	9	9	9	9				

第三學年									
類別	課程中文名稱 / 英文名稱	三上		三下		對應教師	雙主修	輔系	學分學程
		學分數	上課時數	學分數	上課時數				
院必修	智慧財產權與專業倫理/ Introduction to Intellectual Property Law	3	3			蔡宗達			
	小計	3	3						
專業必修	互動式遊戲設計/ Interaction game Design	3	3			郭秋廷	√		
	遊戲伺服器架設與管理/ Game Server Architecture and Management	3	3			楊富堤	√		
	專題製作(一)/ Projects(I)			2	3	本系老師	√		
	小計	6	6	2	3				
專業選修	遊戲晶片實務與應用/ Game Microchip Practice and Application	3	3			蔡宗達			
	3D 遊戲動畫製作(二)/ 3D Game Animation Production(II)	3	3			邱怡仁	√	√	
	3D 體感應用/3D Motion Application	3	3			邱怡仁			
	線上遊戲設計/ Online Game Design	3	3			蔡宗達			
	微電影創作/ Micro Film Design	3	3			王俊澤			
	影視創作/ Music and Video Making			3	3	蕭開龍			
	數位社群經營與管理/ Digital Community conduct and manage			3	3	楊富堤			
	進階互動遊戲程式設計/ Advanced of Interaction game Design			3	3	郭秋廷			
	行動資訊系統/Mobile Information System			3	3	楊富堤			
	網路資料庫運用/ Application of Network Database			3	3	楊富堤			
	遊戲機台開發概論/ Introduction to Arcade Game Exploit			3	3	蔡宗達			
	小計	15	15	18	18				

第四學年

類別	課程中文名稱 / 英文名稱	四上		四下		對應教師	雙主修	輔系	學分學程
		學分數	上課時數	學分數	上課時數				
院必修									
	小計								
專業必修	專題製作(二) / Projects (II)	2	3			本系老師	√		
	小計	2	3						
專業選修	虛擬實境設計/ Virtual Reality Design	3	3			郭秋廷			
	擴增實境概論/ Introduction to Augmented Reality	3	3			郭秋廷			
	數位時尚 3D 攝影與立體創作/ Fashion 3-Dimensional Studio and Figurine Making	3	3			郭秋廷 王俊澤			
	3D 建模貼圖/3D Modeling and Texture Mapping	3	3			卓信誠			
	校外實習(一)/ Internship in Industry (I)	8	8			本系老師			
	校外實習(二)/ Internship in Industry (II)			8	8	本系老師			
	數位學習設計與應用/ Digital Learn Design and Application			3	3	王俊澤			
	RFID 應用/ RFID Application			3	3	蔡宗達			
	科技英文/ Science & Technology English			3	3	王俊澤			
	3D 遊戲特效設計/3D Game Effects Design			3	3	卓信誠			
	小計	20	20	20	20				

「課程地圖(職涯發展路徑)」

台灣首府大學數位娛樂與遊戲設計學系大學日間部課程地圖



台灣首府大學

103 學年度數位娛樂與遊戲設計學系專業科目課程規畫總表

8-20-2014

	一上	學分	一下	學分	二上	學分	二下	學分	三上	學分	三下	學分	四上	學分	四下	學分	
院必修基礎課程	設計概論	3			設計思考	3			智慧財產權與專業倫理	3							
專業核心課程	基礎 2D 動畫製作	3	遊戲美術	3													
	程式設計	3	網頁設計	3	遊戲程式基礎	3	手機遊戲實作	3	互動式遊戲設計	3		3					
	數位內容遊戲概論	3	遊戲企劃	3			虛擬實境導論	3		3	專題製作(一)	3	專題製作(二)	3			
					基礎影音製作	3			遊戲伺服器架設與管理	3							
					3D 建模(一)	3	3D 遊戲動畫製作(一)	3									
娛樂與動畫設計領域			娛樂媒體製作	3	數位繪本創作	3							虛擬實境設計	3	數位學習設計與應用	3	
							3D 建模(二)	3	3D 遊戲動畫製作(二)	3			3D 建模貼圖	3			
													擴增實境概論	3			
													校外實習(一)	3	校外實習(二)	3	
網路與遊戲設計領域			腳本設計	3					線上遊戲設計	3	進階互動遊戲程式設計	3			3D 遊戲特效設計	3	
					Java 程式設計	3	網頁程式設計	3			數位社群經營與管理	3	校外實習(一)	3	校外實習(二)	3	
									3D 體感應用	3	行動資訊系統	3					
											網路資料庫運用	3					
休閒娛樂平台領域									遊戲晶片實務與應用	3	遊戲機台開發概論	3			科技英文	3	
									微電影創作	3	影視創作	3	數位時尚 3D 攝影與立體創作	3	RFID 應用	3	
					機器人概論	3	機器人程式設計	3					校外實習(一)	3	校外實習(二)	3	

說明：本系學生畢業最低學分數為 128 學分，包括專業必修 46 學分，專業選修 34 學分，模組領域為 9 學分，院必修 9 學分，及校訂 30 學分。

103 學年度數位娛樂與遊戲設計學系專業課程模組與學生職涯發展

8-20-2014

專業領域	修課時程		專業必修	專業選修	升學	就業
娛樂與動畫設計領域	一年級	上學期	設計概論、基礎 2D 動畫製作、程式設計、數位內容遊戲概論		國內外研究所 1. 視覺傳達設計 2. 數位內容與動畫設計 3. 多媒體動畫藝術設計 4. 數位學習科技 5. 玩具與遊戲設計 6. 新媒體藝術設計 7. 資訊工程 8. 資訊管理	就業職場 1. 多媒體美術設計師 2. 多媒體企劃師 3. 3D 動畫設計師 4. 多媒體動畫設計師 5. 3D 特效設計師 6. 場景美術設計師 7. 動畫影像設計師
		下學期	遊戲美術、網頁設計、遊戲企劃	娛樂媒體製作		
	二年級	上學期	設計思考、遊戲程式基礎、基礎影音製作、3D 建模(一)	數位繪本創作		
		下學期	手機遊戲實作、虛擬實境導論、3D 遊戲動畫製作(一)	3D 建模(二)		
	三年級	上學期	智慧財產權與專業倫理、互動式遊戲設計、遊戲伺服器架設與管理	3D 遊戲動畫製作(二)		
		下學期	專題製作(一)			
	四年級	上學期	專題製作(二)	3D 建模貼圖、擴增實境概論、虛擬實境設計、校外實習(一)		
		下學期		數位學習設計與應用、校外實習(二)		
網路與遊戲設計領域	一年級	上學期	設計概論、基礎 2D 動畫製作、程式設計、數位內容遊戲概論		國內外研究所 1. 視覺傳達設計 2. 數位內容與動畫設計 3. 多媒體動畫藝術設計 4. 數位學習科技	就業職場 1. 遊戲企劃師 2. 遊戲美術師 3. 遊戲 client 端工程師 4. 遊戲 Server 端工程師 5. HTML5 遊戲設計師
		下學期	遊戲美術、網頁設計、遊戲企劃	腳本設計		
	二年級	上學期	設計思考、遊戲程式基礎、基礎影音製作、3D 建模(一)	Java 程式設計		
		下學期	手機遊戲實作、虛擬實境導論、3D 遊戲動畫製作(一)	網頁程式設計		

	三年級	上學期	智慧財產權與專業倫理、互動式遊戲設計、遊戲伺服器架設與管理	3D 體感應用、線上遊戲設計	5. 玩具與遊戲設計 6. 新媒體藝術設計 7. 資訊工程 8. 資訊管理	6. 遊戲程式設計師 7. 網頁設計師 8. 遊戲場景美術設計師 9. 遊戲測試工程師 10. 遊戲行銷企劃
		下學期	專題製作(一)	數位社群經營與管理、進階互動遊戲程式設計、行動資訊系統、網路資料庫運用		
	四年級	上學期	專題製作(二)	校外實習(一)		
		下學期		3D 遊戲特效設計、校外實習(二)		
休閒娛樂平台領域	一年級	上學期	設計概論、基礎 2D 動畫製作、程式設計、數位內容遊戲概論		國內外研究所 1. 視覺傳達設計 2. 數位內容與動畫設計 3. 多媒體動畫藝術設計 4. 數位學習科技 5. 玩具與遊戲設計 6. 新媒體藝術設計 7. 資訊工程 8. 資訊管理	就業職場 1. 機器人設計工程師 2. 機器人軟體工程師 3. 機器人硬體工程師 4. 機器人研發應用工程師 5. RFID 軟體開發人才 6. 3D 列印繪圖/建模工程師 7. 影像特效合成人員 8. 影視動畫製作師 9. 影片剪接師 10. 剪輯後製特效師
		下學期	遊戲美術、網頁設計、遊戲企劃			
	二年級	上學期	設計思考、遊戲程式基礎、基礎影音製作、3D 建模(一)	機器人概論		
		下學期	手機遊戲實作、虛擬實境導論、3D 遊戲動畫製作(一)	機器人程式設計		
	三年級	上學期	智慧財產權與專業倫理、互動式遊戲設計、遊戲伺服器架設與管理	遊戲晶片實務與應用、微電影創作		
		下學期	專題製作(一)	遊戲機台開發概論、影視創作		
	四年級	上學期	專題製作(二)	數位時尚 3D 攝影與立體創作、校外實習(一)		
		下學期		科技英文、RFID 應用、校外實習(二)		

「課程與能力指標配當表」

專業課程		能力指標	1	2	3	4	5
			能具備設計數位娛樂的能力	能具備應用數位娛樂的能力	能具備設計遊戲的能力	能具備應用遊戲的能力	能具備創意思考的能力
第一學年	必修	設計概論	20	20	20	20	20
		基礎 2D 動畫製作	20	20	20	20	20
		數位內容遊戲概論	20	20	20	20	20
		程式設計	20	20	20	20	20
		遊戲企劃	10	15	10	15	50
		遊戲美術	20	10	20	10	40
		網頁設計	30	10	30	10	20
	選修	娛樂媒體製作	20	20	20	20	20
	腳本設計	15	10	15	10	50	
第二學年	必修	設計思考	10	10	10	10	60
		基礎影音製作	20	20	20	20	20
		遊戲程式基礎	25	15	25	15	20
		3D 建模(一)	20	20	20	20	20
		3D 遊戲動畫製作(一)	20	20	20	20	20
		手機遊戲實作	15	15	30	20	20
	選修	虛擬實境導論	20	20	20	20	20
		Java 程式設計	20	20	20	20	20
		數位繪本創作	20	15	20	15	30
		機器人概論	20	20	20	20	20
		3D 建模(二)	20	20	20	20	20
		網頁程式設計	20	20	20	20	20
	機器人程式設計	20	20	20	20	20	
20	必修	智慧財產權與專業倫理					
		互動式遊戲設計	20	20	20	20	20
		遊戲伺服器架設與管理		50		50	
		專題製作(一)	20	20	20	20	20
		遊戲晶片實務與應用	10	35	10	35	10
第三學年	選修	3D 遊戲動畫製作(二)	20	20	20	20	20
		3D 體感應用	20	20	20	20	20
		線上遊戲設計	20	20	20	20	20
		微電影創作	40	30			30
		影視創作	40	30			30
		數位社群經營與管理		50		50	
		進階互動遊戲程式設計	20	20	20	20	20

		行動資訊系統		50		50	
		網路資料庫運用		50		50	
		遊戲機台開發概論	15	15	20	30	20
第四學年	必修	專題製作(二)	20	20	20	20	20
	選修	虛擬實境設計	20	20	20	20	20
		擴增實境概論	20	20	20	20	20
		數位時尚 3D 攝影與立體創作	20	20	20	20	20
		3D 建模貼圖	20	20	20	20	20
		校外實習(一)	20	20	20	20	20
		校外實習(二)	20	20	20	20	20
		數位學習設計與應用		50		50	
		RFID 應用		50		50	
		科技英文					100
		3D 遊戲特效設計	15	15	30	20	20
平 均			16%	22%	16%	21%	21%
必修平均			19%	17%	18%	19%	22%
選修平均			24%	25%	14%	22%	20%

「雷達圖」

