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(107學年度入學)

107年4月11日106學年度第2學期第1次校課程發展委員會通過
107年11月5日107學年度第1學期第1次校課程發展委員會修正通過
108年4月8日107學年度第2學期第1次校課程發展委員會修正通過
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修正通過
109年11月25日109學年度第1學期第2次校課程發展委員會修正通過

第一學年						第二學年						第三學年						第四學年							
	科目	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		學分數	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	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	2	\	\	#@網路多媒體設計	3	3	\	\	動畫製作與動態擷取	\	\	3	3	#遊戲系統創新設計			3	3	66	68
	#程式設計	3	3	\	\	#進階電腦繪圖			2	2	#3D電腦動畫（三）	3	3	\	\	#遊戲企畫與開發	3	3					
	互動設計(一)			3	3	互動設計(二)	3	3	\	\	進階互動設計(二)	3	3	\	\								
	#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	3	專題製作(一)(二)	1	2	1	2								
	#@數位影像處理			3	3	進階互動設計(一)	\	\	3	3	#遊戲程式設計			3	3								
	色彩學	3	3			#動態網路多媒體設計	\	\	3	3													
	設計素描	\	\	3	3																		
	小計	11	11	12	12	小計	9	9	14	14	小計	7	8	7	8	小計	3	3	3	3			
選修科目 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						25	25
											軍訓(一)(二)	2	2	2	2							
											◎專題研究(一)(二)	1	1	1	1							
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		
學系選修						#電腦繪圖(二)	2	2	\	\	**成長實習(一)**	**1**	*****	**1**	*****	**成長實習(一)**	**1**	*****	**1**	*****		
						視覺傳達設計	2	2	\	\	**校外實習(一)(二)**	**9**	*****	**9**	*****	**校外實習(三)(四)**	**9**	*****	**9**	*****		
						數位音樂編輯	\	\	2	2	#動畫特效	\	\	3	3	#2D遊戲動畫	3	3	\	\		
						#數位排版	2	2	\	\	#數位插畫	3	3	\	\	網路規劃與管理	3	3	\	\		
						#數位攝影	\	\	2	2	#互動式網頁設計	3	3	\	\	遊戲產業趨勢	3	3	\	\		
						數位內容設計	\	\	2	2	遊戲理論	\	\	3	3	◆創新設計遊戲系統展示	\	\	3	3		
											#專案管理	3	3	\	\	#有聲書設計	\	\	3	3		
											#音效配樂設計	\	\	3	3	多媒體行銷	\	\	3	3		
											專利與智慧財產權	3	3	\	\	#遊戲感測與模擬	\	\	3	3		
											#3D遊戲特效製作	\	\	3	3	#多媒體簡報設計	\	\	3	3		
											#3D遊戲美術實務	\	\	3	3	#遊戲跨平台設計實務	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	6	6	建議選修	6	6	6	6		
	合計	22	23	22	23	合計	17	19	19	20	合計	14	15	13	14	合計	12	12	9	9	**128**	**135**

備註：

1. 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。

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108小時，並得抵免校外實習1學分。

3. 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)。

4.「#」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。

5.**校外實習**課程可分為**成長實習(一)**、**暑期實習**、**學期實習**及**學年實習**課程。實習時數以*號表示。

☆**成長實習(一)**：實習內容以專業能力、實作技巧為主之專業職能訓練，實習時數需達108小時，除認列為畢業門檻，並可採計1學分，且在學期間以認列1學分為限。

☆**暑期實習**：實習內容以專業能力、實作技巧為主之專業職能訓練，需於暑假期間在同一機構連續實習8週，且實習時數不得低於320小時，除認列為畢業門檻，並可採計2學分。

☆**學期(年)實習**：內容以專業能力、實作技巧為主之專業職能訓練，課程名稱為**校外實習(一)(二)(三)(四)**，需於學期(年)期間進行至少為期4.5(9)個月實習，除認列為畢業門檻，並可採計9(18)學分，且得予免修當學期(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，除認列為畢業門檻，且在學期間以認列9(18)學分為限。