|  |
| --- |
| 南臺科技大學進修部四年制多媒體與電腦娛樂科學系**學士後多元專長培力**課程表(110年9月實施) |
| **必修課程** |
| **科目類別** | **科目** | **學分** | **時數** | **科目類別** | **科目** | **學分** | **時數** |
| 專業必修 | 遊戲設計學 | 3 | 3 | 專業必修 | 創意思考與設計 | 3 | 3 |
| 專業必修 | 遊戲企劃 | 3 | 3 | 專業必修 | 創業概論 | 3 | 3 |
| 專業必修 | 故事編寫 | 3 | 3 | 專業必修 | 行銷學 | 3 | 3 |
| 專業必修 | 互動媒體設計 | 3 | 3 | 專業必修 | 使用者經驗與介面設計 | 3 | 3 |
| 專業必修 | 遊戲機制與心理 | 3 | 3 | 專業必修 | 遊戲產品企劃 | 3 | 3 |
| 專業必修 | 遊戲商業模式 | 3 | 3 | 專業必修 | 動漫實務專題 | 3 | 3 |
| **選修課程** |
| 專業選修 | 2D角色設計 | 3 | 3 | 專業選修 | 3D角色動畫 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 基礎2D電腦繪圖 | 3 | 3 | 專業選修 | 3D場景設計 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 基礎網頁設計 | 3 | 3 | 專業選修 | 影片製作 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 字學與編排設計 | 3 | 3 | 專業選修 | 數位影音整合 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 3D模型及貼圖技法 | 3 | 3 | 專業選修 | 遊戲引擎美術應用(一) | 3 | 3 |
| 專業選修 | 3D角色製作技術 | 3 | 3 | 專業選修 | 遊戲引擎美術應用(二) | 3 | 3 |
| 專業選修 | 遊戲程式設計(一) | 3 | 3 | 專業選修 | 視覺特效(一) | 3 | 3 |
| 專業選修 | 遊戲程式設計(二) | 3 | 3 | 專業選修 | 視覺特效(二) | 3 | 3 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 備註：一、總畢業學分數48學分，專業必修36學分、最低選修12學分。 |
| 二、修業年限4年且不得辦理休學。 |
| 三、可被承認為畢業學分之選修學分如下：（1）本系開設之專業選修學分 （2）其他外系開設之專業課程最多承認6學分。 |
| 四、選修科目可視需要增開、調整學分數及上課時數、調整開課學期。 |
| 五、課程表以教務處網頁為準，若有修訂，將公告於本系網頁及教務處最新消息中。 |
| 六、本表請妥為保存，做為辦理選課、重（補）修、及畢業資格審查之參考。 |