|  |
| --- |
| **南臺科技大學 進修部 四年制 多媒體與電腦娛樂科學系課程時序表(第16屆) 109年9月實施** **112.11.22修訂** |
| **第一學年（109年9月至110年6月）** |
| **上學期** | **下學期** |
| 科目類別 | 科目 | 學分 | 時數 | 科目類別 | 科目 | 學分 | 時數 |
| 通識必修 | 中文閱讀與表達 | 3 | 3 | 通識必修 | 全球英語溝通 | 3 | 3 |
| 通識必修 | 藝術與美學欣賞 | 3 | 3 | 通識必修 | 哲學與人生 | 3 | 3 |
| **通識必修** | **小計** | **6** | **6** | **通識必修** | **小計** | **6** | **6** |
| 專業必修 | 遊戲設計學 | 3 | 3 | 專業必修 | 遊戲企劃 | 3 | 3 |
| **專業必修** | **小計** | **3** | **3** | **專業必修** | **小計** | **3** | **3** |
| 專業選修 | 2D角色設計 | 3 | 3 | 專業選修 | 基礎網頁設計 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 基礎2D電腦繪圖 | 3 | 3 | 專業選修 | 字學與編排設計 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 職場自主學習(一) | 1 | 1 | 專業選修 | 職場自主學習(二) | 1 | 1 |
| **專業選修** | **小計** | **7** | **7** | **專業選修** | **小計** | **7** | **7** |
| **第二學年（110年9月至111年6月）** |
| **上學期** | **下學期** |
| 科目類別 | 科目 | 學分 | 時數 | 科目類別 | 科目 | 學分 | 時數 |
| 通識必修 | 體育生活 | 3 | 3 | 通識必修 | 職場英語溝通 | 3 | 3 |
|  |  |  |  | 通識必修 | 台灣與世界 | 3 | 3 |
| **通識必修** | **小計** | **3** | **3** | **通識必修** | **小計** | **6** | **6** |
| 專業必修 | 故事編寫 | 3 | 3 | 專業必修 | 遊戲商業模式 | 3 | 3 |
| 專業必修 | 互動媒體設計 | 3 | 3 | 專業必修 | 創意思考與設計 | 3 | 3 |
| 專業必修 | 遊戲機制與心理 | 3 | 3 |  |  |  |  |
| **專業必修** | **小計** | **9** | **9** | **專業必修** | **小計** | **6** | **6** |
| 專業選修 | 3D模型及貼圖技法 | 3 | 3 | 專業選修 | 3D角色製作技術 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 職場自主學習(三) | 1 | 1 | 專業選修 | 職場自主學習(四) | 1 | 1 |
| **專業選修** | **小計** | **4** | **4** | **專業選修** | **小計** | **4** | **4** |
| **第三學年（111年9月至112年6月）** |
| **上學期** | **下學期** |
| 科目類別 | 科目 | 學分 | 時數 | 科目類別 | 科目 | 學分 | 時數 |
| 專業必修 | **演講** | 3 | 3 | 專業必修 | 使用者經驗與介面設計 | 3 | 3 |
| 專業必修 | 數位行銷 | 3 | 3 | 專業必修 | 遊戲產品企劃 | 3 | 3 |
| **專業必修** | **小計** | **6** | **6** | **專業必修** | **小計** | **6** | **6** |
| 專業選修 | 遊戲程式設計(一) | 3 | 3 | 專業選修 | 遊戲程式設計(二) | 3 | 3 |
| 專業選修 | 3D角色動畫 | 3 | 3 | 專業選修 | 3D場景設計 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 影片製作 | 3 | 3 | 專業選修 | 數位影音整合 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 職場實務探索(一) | 1 | 1 | 專業選修 | 職場實務探索(二) | 1 | 1 |
| **專業選修** | **小計** | **10** | **10** | **專業選修** | **小計** | **10** | **10** |
| **第四學年（112年9月至113年6月）** |
| **上學期** | **下學期** |
| 科目類別 | 科目 | 學分 | 時數 | 科目類別 | 科目 | 學分 | 時數 |
| 專業必修 | 大四專題(一) | **3** | **3** | 專業必修 | 大四專題(二) | **3** | **3** |
| 專業必修 | 動漫實務專題 | 3 | 3 | 專業必修 | 動漫產業趨勢 | 3 | 3 |
| 專業必修 | 智慧財產權與專業倫理 | 3 | 3 | 專業必修 | 媒體經營與創業 | 3 | 3 |
| **專業必修** | **小計** | **9** | **9** | **專業必修** | **小計** | **9** | **9** |
| 專業選修 | 遊戲引擎美術應用(一) | 3 | 3 | 專業選修 | 元宇宙應用與發展 | 3 | 3 |
| 專業選修 | 視覺特效(一) | 3 | 3 | 專業選修 | 視覺特效(二) | 3 | 3 |
| 專業選修 | 職場實務探索(三) | 1 | 1 | 專業選修 | 職場實務探索(四) | 1 | **1** |
| **專業選修** | **小計** | **7** | **7** | **專業選修** | **小計** | **7** | **7** |
| 備註： |
| 一、總畢業學分數**128**學分，包括通識必修**21**學分、專業必修**51**學分、最低選修**56**學分。 |
| 二、每學期最低修習學分上下限按照本校學則規定。 |
| 三、學生選修本系組之專業選修課程，所獲得之學分為專業選修學分，學生選修外系學分最多承認**12**學分。 |
| 四、勞作教育為必修課程，於四技入學第一年實施，學生畢業前需修通過才可畢業。實施辦法可參照學則規定。 |
| 五、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。 |
| 六、時序表以進修部網頁為準，本課程時序表若有修訂，將公告於本系網頁及進修部最新消息中。 |
| 七、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。 |