113學年度四年制日間部 多媒體遊戲發展與應用系 專業課程與核心能力及教育目標對照表

教育目標	核心能力 \ 年級	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下
1. 培育數位內容應用與遊戲設計之人才	A.具備動漫設計與遊戲開發之能力	ACGE概論	基礎AI應用	劇本寫作與腳本設計	短影片製作	專題製作(一)	專題製作(二)	XR遊戲實作	
		遊戲企劃	遊戲雛形設計	遊戲程式設計	互動媒體製作	進階遊戲製作	遊戲特效	多媒體數位發行	
		基礎攝影與剪輯	C#程式設計	基礎遊戲引擎應用	基礎遊戲製作	2D遊戲開發	3D遊戲開發	即時演算動畫製作	
		設計概論	漫畫創作(一)	Python程式設計	手遊程式設計	基礎多媒體英文專業詞彙	混合實境應用	畢業專題	
			Live 2D實作	進階攝影與剪輯	數位雕刻	基礎多媒體日文專業詞彙	進階多媒體英文專業詞彙	專業實習	
				進階AI應用	桌遊設計	動畫特效應用	進階多媒體日文專業詞彙	產業實習	
				漫畫創作(二)	多媒體網頁設計	動作捕捉	數位音訊控制		
				3D場景建模	遊戲UI與UX設計	遊戲實況經營實務			
					3D人物建模				
	B.具備跨域整合與數位創作之能力	遊戲企劃	遊戲雛形設計	基礎遊戲引擎應用	桌遊設計	專題製作(一)	專題製作(二)	畢業專題	
			虛擬網紅與直播整合應用	串流轉播實務	遊戲UI與UX設計	進階遊戲製作	遊戲特效	專業實習	
			Live 2D實作	3D場景建模	3D人物建模	2D遊戲開發	雲端數據應用	產業實習	
			電競賽事與行銷企劃			遊戲實況經營實務	電競產業平台規劃		
						消費者心理學			
						3D列印			
2. 培育電競產業規劃與直播領域之人才	C.具備活動展演與直播行銷之能力		虛擬網紅與直播整合應用	串流轉播實務				畢業專題	
			電競賽事與行銷企劃	電競賽事評論與主持實務	電競賽事轉播實務			電競場域實作	
			管理概論			專題製作(一)	專題製作(二)		
	E.具備國際視野與溝通協調之能力		產品行銷	提案與簡報技巧	專案管理	基礎多媒體英文專業詞彙	3D遊戲開發	XR遊戲實作	
			C#程式設計	遊戲程式設計	基礎遊戲製作	基礎多媒體日文專業詞彙	進階多媒體英文專業詞彙	畢業專題	
				基礎遊戲引擎應用	手遊程式設計		進階多媒體日文專業詞彙	專業實習	
				Python程式設計				產業實習	
3. 培育人文美學素養與關懷社會之人才	D.具備服務社會與團隊合作之能力		管理概論	提案與簡報技巧	專案管理	專題製作(一)	專題製作(二)	創業管理實務	畢業展演實務
			遊戲雛形設計	電競賽事評論與主持實務	3D人物建模	2D遊戲開發	遊戲特效	畢業專題	履歷製作技巧
			網路架設技術	3D場景建模	水冷主機系統實作		電競團隊管理實務	專業實習	就業實習
								產業實習	
								電競場域實作	
	F.具備創新思維與問題分析之能力	遊戲企劃	產品行銷	提案與簡報技巧	專案管理	專題製作(一)	自媒體經營與管理	展演設計	就業實習
		原畫設計	遊戲雛形設計	公仔模型製作(二)	基礎動畫製作	多媒體商業模式	專題製作(二)	創業管理實務	
			2D動畫	3D場景建模	桌遊設計	進階遊戲製作	遊戲特效	Cosplay實作	
			公仔模型製作(一)		遊戲UI與UX設計	進階動畫製作	數位藝術創作	畢業專題	
			虛擬網紅與直播整合應用		電競賽事轉播實務	2D遊戲開發	雲端數據應用	專業實習	
					3D人物建模	遊戲實況經營實務	電競產業平台規劃	產業實習	
					水冷主機系統實作	消費者心理學	電競團隊管理實務		
						3D列印			