

113學年度四年制進修部 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		年級		一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下
		核心能力									
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)	遊戲特效	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	3D遊戲開發	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	混合實境應用	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	進階多媒體英文專業詞彙				
		電競實戰技巧實務(一)	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	進階多媒體日文專業詞彙				
			電競實戰技巧實務(二)	進階AI應用	桌遊設計	動畫特效應用	數位音訊控制				
				漫畫創作(二)	多媒體網頁設計	動作捕捉	電競實戰技巧實務(六)				
				電競實戰技巧實務(三)	電競實戰技巧實務(四)	電競實戰技巧實務(五)					
			3D場景建模	3D人物建模							
				遊戲UI與UX設計	遊戲實況經營實務						
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	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)	遊戲特效				
			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	雲端數據應用				
			Live 2D實作	3D場景建模	3D人物建模	2D遊戲開發	電競產業平台規劃				
		電競賽事與行銷企劃			遊戲實況經營實務						
E.具備國際視野與溝通協調之能力		虛擬網紅與直播整合應用	串流轉播實務	電競賽事轉播實務		專題製作(一)	電競場域實作				
		電競賽事與行銷企劃	電競賽事評論與主持實務								
		管理概論									
		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				
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	C#程式設計	遊戲程式設計	基礎遊戲引擎應用	手遊程式設計	基礎多媒體日文專業詞彙	進階多媒體英文專業詞彙				
				Python程式設計			進階多媒體日文專業詞彙				
		電競實戰技巧實務(一)	管理概論	提案與簡報技巧	專案管理	專題製作(一)	遊戲特效	創業管理實務	履歷製作技巧		
			遊戲雛形設計	電競賽事評論與主持實務	電競實戰技巧實務(四)	2D遊戲開發	電競實戰技巧實務(六)				
		電競實戰技巧實務(二)	電競實戰技巧實務(三)	3D人物建模	電競實戰技巧實務(五)	電競團隊管理實務					
		網路架設技術	3D場景建模	水冷主機系統實作		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	創業管理實務			
		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	遊戲特效	Cosplay實作			
			2D動畫	3D場景建模	桌遊設計	進階遊戲製作	數位藝術創作				
			公仔模型製作(一)		遊戲UI與UX設計	進階動畫製作	雲端數據應用				
		虛擬網紅與直播整合應用		電競賽事轉播實務	2D遊戲開發	電競產業平台規劃					
				3D人物建模	遊戲實況經營實務	電競團隊管理實務					
			水冷主機系統實作	消費者心理學							
				3D列印							