

弘光科技大學

遊戲設計學程

學程選讀辦法
學程修讀說明
學程課程開設統計表

主辦：多媒體遊戲發展與應用系
協辦：智慧科技應用系
文化設計與行銷系



弘光科技大學遊戲設計學程選讀辦法

中華民國 113 年 11 月 19 日校課程委員會議修正過
(修正歷程詳全條文末)

- 第 1 條 弘光科技大學(以下簡稱本校) 依本校「弘光科技大學學分學程實施辦法」，為強化學生具備遊戲設計之專業技能，提昇學生擔任遊戲設計產業相關工作之就業優勢，特訂定「弘光科技大學遊戲設計學程選讀辦法」(以下簡稱本辦法)，作為學生選讀遊戲設計學程 (以下簡稱本學程)之依據。
- 第 2 條 依據本校「學程實施辦法」，多媒體遊戲發展與應用系(以下簡稱本系) 為本學程之主辦單位，負責本學程之課程規劃與行政執行業務，智慧科技應用系、文化設計與行銷系為協辦單位。
- 第 3 條 學生選讀本學程至少應修習十六學分，其中核心課程至少修習八學分，選修課程至少修習八學分，才可完成本學程修畢。若需符合修畢跨系學程之畢業門檻，除符合前述規定外，需至少修畢三門他系課程。
- 第 4 條 凡本校日間部與進修部之大學部學生均可申請選讀本學程。
- 第 5 條 學生修讀本學程課程，應於每學期開學依教務處課務組公告期限內辦理學程登記與選課。
- 第 6 條 凡學生修滿本學程所規定之科目與學分者，應於畢業前公告時程內，檢附學程結業證明申請表及成績單向多媒體遊戲發展與應用系申請，經審核通過後，報請本校發給學程證明書。
- 第 7 條 本辦法如有未盡事宜，須依本校學則及相關法令之規定辦理。
- 第 9 條 本辦法經本學程相關開設系課程委員會、院課程委員會以及校課程委員會會議通過後施行，修正時亦同。

中華民國 108 年 05 月 02 日資訊管理系課程委員會議訂定通過
中華民國 108 年 05 月 09 日醫療健康學院課程委員會議訂定通過
中華民國 108 年 05 月 21 日校課程委員會議訂定通過
中華民國 109 年 04 月 09 日資訊管理系課程委員會議修正通過
中華民國 109 年 04 月 07 日文化創意產業系課程委員會議修正通過
中華民國 109 年 05 月 06 日資訊工程系課程委員會議修正通過
中華民國 109 年 05 月 12 日民生創新學院課程委員會議修正通過
中華民國 109 年 12 月 15 日校課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 04 月 29 日資訊管理系課程委員會修正通過
中華民國 110 年 04 月 28 日資訊工程系課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 05 月 12 日智慧科技學院課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 04 月 29 日資訊管理系課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 05 月 06 日民生創新學院課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 05 月 25 日校課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 10 月 21 日多媒體遊戲發展與應用系課程委員會會議修正通過
中華民國 110 年 10 月 06 日資訊工程系課程委員會會議修正通過
中華民國 110 年 10 月 21 日文化創意產業系課程委員會會議修正通過
中華民國 110 年 10 月 26 日民生創新學院課程委員會會議修正通過
中華民國 110 年 11 月 16 日校課程委員會會議修正通過
中華民國 111 年 06 月 07 日行政會議修正通過
中華民國 113 年 03 月 20 日智慧科技應用系課程委員會會議修正通過
中華民國 113 年 03 月 25 日文化設計與行銷系課程委員會會議修訂通過
中華民國 113 年 03 月 29 日多媒體遊戲發展與應用系課程委員會會議修正通過
中華民國 113 年 04 月 09 日民生創新學院課程委員會會議修正通過
中華民國 113 年 04 月 10 日智慧科技學院課程委員會會議修正通過
中華民國 113 年 04 月 30 日校課程委員會會議修正通過
中華民國 113 年 10 月 16 日智慧科技學院課程委員會會議修正通過
中華民國 113 年 10 月 17 日多媒體遊戲發展與應用系課程委員會會議修正通過
中華民國 113 年 10 月 17 日文化設計與行銷系課程委員會會議修訂通過
中華民國 113 年 10 月 29 日智慧科技學院課程委員會會議修正通過
中華民國 113 年 10 月 30 日民生創新學院課程委員會會議修正通過

弘光科技大學遊戲設計學程課程開設修訂表

中華民國 113 年 11 月 19 日校課程委員會議修修正過

學期	類別	課程名稱	學分/時數	開設系所	修訂狀況
108.2	核心	數位影像繪圖	2/2	資訊管理系	1. 「數位繪圖設計」課程名稱修訂 2. 學分/時數調整
108.2	核心	進階數位繪圖設計	2/2	資訊管理系	學分/時數調整
108.2	核心	遊戲引擎基礎實務	2/2	資訊管理系	學分/時數調整
108.2	選修	數位音樂及音效	2/2	資訊管理系	1. 「數位音效處理」課程名稱修訂 2. 學分/時數調整
108.2	選修	電腦輔助 3D 建模實務	3/3	資訊工程系	「3D 建模實務設計」課程名稱修訂
110.1	核心	影像處理	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	「數位影像繪圖」課程名稱修訂
110.1	核心	動畫概論	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	「進階數位繪圖設計」課程名稱修訂
110.1	核心	遊戲概論	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	「行動裝置遊戲概論」課程名稱修訂
110.1	核心	遊戲 UI 與 UX 設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	「使用者介面與體驗設計」課程名稱修訂
110.1	核心	基礎遊戲引擎應用	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	「遊戲引擎基礎實務」課程名稱修訂
110.1	選修	數位音效	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	「數位音樂及音效」課程名稱修訂
110.1	選修	混合實境程式設計	3/3	資訊工程系	「虛擬實境遊戲程式設計」課程名稱修訂
113.1	核心	基本素描 (原名:人體素描)	2/2	文化設計與行銷系	課程名稱修訂
113.1	核心	影片製作實務 (原名:影片故事腳本)	2/2	文化設計與行銷系	課程名稱修訂
113.1	核心	ACGE 概論	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	核心	遊戲企劃	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程

學期	類別	課程名稱	學分/時數	開設系所	修訂狀況
113.1	核心	行動裝置程式設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	課程停開刪除
113.1	核心	VR 遊戲雛形設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	核心	遊戲雛形設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	核心	基礎遊戲引擎應用	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	學分/時數調整
113.1	選修	3D 進階角色模型與材質	3/3	智慧科技應用系	刪除課程
113.1	選修	數位視覺特效設計	3/3	智慧科技應用系	刪除課程
113.1	選修	視窗軟體應用實務	3/3	智慧科技應用系	新增課程
113.1	選修	社群媒體製作實務	3/4	智慧科技應用系	新增課程
113.1	選修	全端網頁開發	3/3	智慧科技應用系	新增課程
113.1	選修	虛擬實境實務應用	3/3	智慧科技應用系	新增課程
113.1	選修	影片剪輯 (原名:數位剪輯)	2/2	文化設計與行銷系	課程名稱修訂
113.1	選修	3D 電腦繪圖 (原名:數位插畫)	2/2	文化設計與行銷系	課程名稱修訂
113.1	選修	數位音訊管理	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	「數位音效」課程名稱修訂
113.1	選修	數位音訊控制	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	選修	遊戲程式設計(一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	選修	基礎遊戲製作	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	選修	影像處理	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	1. 原核心課程調整至選修科目 2. 學分/時數調整
113.1	選修	基礎攝影與剪輯	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程

學期	類別	課程名稱	學分/時數	開設系所	修訂狀況
113.2	核心	ACGE 概論	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	「動畫概論」課程名稱修訂
113.2	核心	遊戲企劃	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	「遊戲概論」課程名稱修訂
113.2	選修	數位音訊控制	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	「數位音訊管理」課程名稱修訂
113.2	選修	遊戲程式設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	「遊戲程式設計(一)」課程名稱修訂
113.2	選修	設計概論	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	刪除課程
113.2	選修	遊戲程式設計實務	3/3	智慧科技應用系	刪除課程

中華民國 109 年 04 月 09 日資訊管理系課程委員會議訂定通過
 中華民國 109 年 04 月 07 日文化创意產業系課程委員會議訂定通過
 中華民國 109 年 05 月 06 日資訊工程系課程委員會議訂定通過
 中華民國 109 年 05 月 12 日民生創意學院課程委員會議訂定通過
 中華民國 109 年 05 月 20 日智慧科技學院課程委員會議訂定通過
 中華民國 109 年 06 月 02 日校課程委員會議訂定通過
 中華民國 110 年 04 月 29 日資訊管理系課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 04 月 28 日資訊工程系課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 05 月 12 日智慧科技學院課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 04 月 29 日資訊管理系課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 05 月 06 日民生創新學院課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 05 月 25 日校課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 10 月 21 日多媒體遊戲發展與應用系課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 10 月 06 日資訊工程系課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 10 月 21 日文化创意產業系課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 10 月 26 日民生創新學院課程委員會議修正通過
 中華民國 110 年 11 月 16 日校課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 03 月 20 日智慧科技應用系課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 03 月 25 日文化設計與行銷系課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 03 月 29 日多媒體遊戲發展與應用系課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 04 月 09 日民生創新學院課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 04 月 10 日智慧科技學院課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 04 月 30 日校課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 10 月 16 日智慧科技學院課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 10 月 17 日多媒體遊戲發展與應用系課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 10 月 17 日文化設計與行銷系課程委員會議修訂通過
 中華民國 113 年 10 月 29 日智慧科技學院課程委員會議修正通過
 中華民國 113 年 10 月 30 日民生創新學院課程委員會議修正通過

遊戲設計學程課程開設統計表

類別	課程名稱	學分/時數	開設系所	備註
核心課程	設計思考	2/2	文化設計與行銷系	8 學分
	基本素描 (原名:人體素描)	2/2	文化設計與行銷系	
	影片製作實務 (原名:影片故事腳本)	2/2	文化設計與行銷系	
	ACGE 概論 (原名:動畫概論) (原名:進階數位繪圖設計)	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
	遊戲企劃 (原名:遊戲概論) (原名:行動裝置遊戲概論)	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
	遊戲雛形設計 或 VR 遊戲雛形設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	遊戲 UI 與 UX 設計 (原名:使用者介面與體驗設計)	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
	消費者心理學	2/2	文化設計與行銷系 (多遊系學生不得以消費者心理學認列核心課程及不得列入跨系科目)	
	基礎遊戲引擎應用 (原名:遊戲引擎基礎實務)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
選修科目	影片剪輯 (原名:數位剪輯)	2/2	文化設計與行銷系	8 學分
	數位音訊控制 (原名:數位音訊管理) (原名:數位音效處理) (原名:數位音樂及音效)	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
	遊戲程式設計 (原名:遊戲程式設計(一)) 或 基礎遊戲製作	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	基礎攝影與剪輯 或 影像處理 (原名:數位繪圖設計) (原名:數位影像繪圖)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	應用色彩學	2/2	文化設計與行銷系	
	電腦輔助 3D 建模實務	3/3	智慧科技應用系	
	3D 電腦繪圖 (原名:數位插畫)	2/2	文化設計與行銷系	
	混合實境程式設計	3/3	智慧科技應用系	
	視窗軟體應用實務	3/3	智慧科技應用系	

類別	課程名稱	學分/時數	開設系所	備註
	社群媒體製作實務	3/4	智慧科技應用系	
	全端網頁開發	3/3	智慧科技應用系	
	虛擬實境實務應用	3/3	智慧科技應用系	
合計：16 學分				

學程修業規定說明：

1. 修習課程合計至少 16 學分，學生可自行以跨系部選課方式至他系修讀學程所列之課程。
2. 欲完成本學程，所有修習課程科目中，必須至少有 3 門課為學程中跨系之不同課程科目(跨系科目與本系科目相同者不列入計算)。
3. 當學期修課學分上下限(含學分學程課程)須符合「弘光科技大學大學部暨專科部學生選課辦法」之規定。
4. 學分學程選課方式須依教務處課務組公告之選課作業流程進行選課。
5. 若本學程停辦，將依本校學分學程實施辦法辦理，以保障學生權益。