

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
文化創意產業系



弘光科技大學遊戲設計學程選讀辦法

中華民國 111 年 06 月 07 日行政會議修正通過
(修正歷程詳全條文末)

- 第 1 條 為強化學生具備遊戲設計之專業技能，以提昇學生擔任遊戲設計產業相關工作之就業優勢，訂定本辦法，以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、文化創意產業系為協辦單位。
- 第 3 條 學生選讀本學程至少應修習16學分，其中核心課程至少修習8學分，選修課程至少修習8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3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 本學程之課程以隨班附讀為原則，每學期每門課選課原則不得造成該班總人數超過60人；必要時得開設大班及專班，則人數不在此限。
- 第 7 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文化創意產業系申請，經審核通過後，報請本校發給學程證明書。
- 第 8 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 本辦法經多媒體遊戲發展與應用系、智慧科技應用系、文化創意產業系及院課程委員會議、以及校課程委員會議通過後，陳請校長核定後施行，修正時亦同。

中華民國108年5月2日資訊管理系課程委員會議訂定通過
中華民國108年5月9日醫療健康學院課程委員會議訂定通過
中華民國108年5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訂通過
中華民國109年04月07日文化創意產業系課程委員會議修訂通過
中華民國109年05月06日資訊工程系課程委員會議修訂通過
中華民國109年05月12日民生創新學院課程委員會議修訂通過
中華民國109年12月15日校課程委員會議修訂通過
中華民國110年04月29日資訊管理系課程委員會
中華民國110年04月28日資訊工程系課程委員會議修訂通過
中華民國110年05月12日智慧科技學院課程委員會議修訂通過
中華民國110年04月29日資訊管理系課程委員會議訂定通過

中華民國 110 年 05 月 06 日民生創新學院課程委員會議訂定通過
中華民國 110 年 05 月 25 日校課程委員會議訂定通過
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訂通過
中華民國 110 年 10 月 06 日資訊工程系課程委員會議修訂通過
中華民國 110 年 10 月 21 日文化创意產業系課程委員會議修訂通過
中華民國 110 年 10 月 26 日民生創新學院課程委員會議訂定通過
中華民國 110 年 11 月 16 日校課程委員會議修訂通過

弘光科技大學遊戲設計學程課程開設修訂表

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

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 日文化創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訂定通過
 中華民國 110 年 04 月 28 日資訊工程系課程委員會議修訂通過
 中華民國 110 年 05 月 12 日智慧科技學院課程委員會議修訂通過
 中華民國 110 年 04 月 29 日資訊管理系課程委員會議訂定通過
 中華民國 110 年 05 月 06 日民生創新學院課程委員會議訂定通過
 中華民國 110 年 05 月 25 日校課程委員會議訂定通過
 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訂通過
 中華民國 110 年 10 月 06 日資訊工程系課程委員會議修訂通過

中華民國 110 年 10 月 21 日文化创意產業系課程委員會議修訂通過
中華民國 110 年 10 月 26 日民生創新學院課程委員會議訂定通過
中華民國 110 年 11 月 16 日校課程委員會議修訂通過

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	文化創意產業系	8 學分
	影像處理	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
	人體素描	2/2	文化創意產業系	
	影片故事腳本	2/2	文化創意產業系	
	動畫概論	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
	遊戲概論	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
	行動裝置程式設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	遊戲 UI 與 UX 設計	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
	消費者心理學	2/2	文化創意產業系	
	基礎遊戲引擎應用	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
選修科目	數位剪輯	2/2	文化創意產業系	8 學分
	數位音效	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	
	應用色彩學	2/2	文化創意產業系	
	電腦輔助 3D 建模實務	3/3	智慧科技應用系	
	數位插畫	2/2	文化創意產業系	
	3D 進階角色模型與材質	3/3	智慧科技應用系	
	數位視覺特效設計	3/3	智慧科技應用系	
	遊戲程式設計實務	3/3	智慧科技應用系	
	混合實境程式設計	3/3	智慧科技應用系	
合計：16 學分				

說明：

- 1、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。
- 2、依「弘光科技大學學分學程實施辦法」辦理，學分學程所修課程至少應有 3 門課程為跨系不同課程。
- 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。