

年學	第一學年 (111學年度)					第二學年 (112學年度)					第三學年 (113學年度)					第四學年 (114學年度)													
	科目		學分/時數		必/選修	科目		學分/時數		必/選修	科目		學分/時數		必/選修	科目		學分/時數		必/選修									
別類	上	下	上	下		上	下	上	下		上	下	上	下		上	下	上	下										
共同科目	國文 I II	2	2	2	2	體育 III	2	2			世界文明與多元文化																		
	英文 I II	2	2	2	2	英文聽力			2	2																			
	體育 I II	2	2	2	2	服務教育 II	1	1																					
	服務教育 I			1	1																								
通識發展	修滿三類組:A)人文 B)公民 C)語文類					修滿三類組:A)人文 B)公民 C)語文類					修滿三類組:A)人文 B)公民 C)語文類					修滿三類組:A)人文 B)公民 C)語文類													
	知性通識 I				2	2	知性通識 II				2	2	核心通識 III		2	2													
							核心通識 I				2	2																	
							核心通識 II						2	2															
院核心	資訊概論與程式設計		3	3		必	跨域學習				3	3	必																
	時領域課程體驗 I				1	1	必																						
	時領域課程體驗 II				1	1	必																						
	時領域課程體驗 III				1	1	必																						
專業必修	基礎電繪		2	2		必	遊戲行銷網頁設計		2	2		必	遊戲企劃實務		2	2		必	★職業能力輔導			1	1	必					
	2D 遊戲與動畫		2	3		必	遊戲腳本設計		2	3		必	遊戲關卡設計		2	2		必											
	遊戲與電機概論		2	2		必	3D 模型塑造		2	3		必	UI/UX 設計實務		2	2		必											
	3D 模型製作		2	3		必	遊戲美術		2	2		必	專題製作(I)		1	2		必											
	數位攝影		2	2		必	資料庫基礎		2	2		必																	
	數位影像處理				2	2	必	劇本創作		2	2		必																
	2D 遊戲設計				2	3	必	進階遊戲腳本設計				2	3	必	人機互動設計			2	2	必									
	角色造型設計				2	2	必	虛擬實現				3	3	必	遊戲周邊商品製作			2	2	必									
	進階 3D 模型製作				2	3	必	多人連線遊戲設計				2	3	必	遊戲人工智慧			2	3	必									
								遊戲特效製作				2	2	必	專題製作(II)			1	2	必									
專業選修							選		2	2		選	Unreal引擎遊戲創作I		3	3		選	進階3D動畫製作		3	3		選					
							選		2	2		選	行動裝置遊戲實務		3	3		選	應用遊戲設計(I)		3	3		選					
							選		2	2		選	混合實現		3	3		選	遊戲場景設計		3	3		選					
							選		2	2		選	遊戲物理設計應用		3	3		選	展示科技應用與實務		3	3		選					
							選		2	2		選	視覺化腳本設計		3	3		選	遊戲數據分析		2	2		選					
							選		2	2		選	◎專業實務實習II(選/抵)		9	9		選	遊戲專案管理		2	2		選					
							選		2	2		選	◎專業實務實習報告II(選/抵)		1	1		選	動態網頁設計		2	2		選					
							選		2	2		選	動作捕捉與動畫				3	3	選	◎專業實務實習IV(選/抵)		2	2		選				
							選		2	2		選	Unreal引擎遊戲創作II				3	3	選	◎專業實務實習報告IV(選/抵)		9	9		選				
							選		2	2		選	遊戲測試				3	3	選	3D光影渲染實務				3	3	選			
						選		2	2		選	遊戲音樂製作				3	3	選	應用遊戲設計(II)				3	3	選				
						選		2	2		選	3D藝術作品集				3	3	選	3D遊戲公仔設計與列印				3	3	選				
						選		2	2		選	◎專業實務實習III(選/抵)				9	9	選	網頁遊戲開發				3	3	選				
						選		2	2		選	◎專業實務實習報告III(選/抵)				1	1	選	機器學習與遊戲				2	2	選				
						選		2	2		選	遊戲商品化						選	遊戲優化				2	2	選				
						選		2	2		選	3D模型材質與貼圖						選	◎專業實務實習V(選/抵)				2	2	選				
						選		2	2		選	◎專業實務實習報告V(選/抵)						選	◎專業實務實習VI(選/抵)				9	9	選				
						選		2	2		選							選					1	1	選				
專業必修小計 學分/時數		13	15	11	13	專業必修小計 學分/時數		12	14	14	16	專業必修小計 學分/時數		7	8	7	9	專業必修小計 學分/時數		0	0	1	1	65					
學期小計 學分/時數		19	21	20	22	學期小計 學分/時數		21	23	23	25	學期小計 學分/時數		15	16	15	17	學期小計 學分/時數		10	10	11	11	134					
學期累計 學分/時數		19	21	39	43	學期累計 學分/時數		60	66	83	91	學期累計 學分/時數		98	107	113	124	學期累計 學分/時數		123	134	134	145	145					
共同科目學分		20				通識發展學分				10				院(群)核心學分				9				專業必(選)修時數				95			
系專業必修學分		59				系專業選修學分				36				總學分數				134											
專業門檻		(1) 適用111學年度四校入學學生。 (2) 最低畢業學分數為134學分，其中包含：通識核心26學分、通識發展4學分、院核心6及專業59學分，另選修學分至少39(含)學分以上，每學期至少10(含)學分以上。 (3) 106學年度以後入學之學生必須符合「東南科技大學 數位遊戲設計系 學生專業門檻實施要點」之檢核規定(參加校外競賽(展演)、考取證照取得點數 10 點(含)以上)。 (4) 本校推動「1131」學習：學生在畢業前必須取得1 張服務證明、1 門以上跨領域課程修習、3 類證照(外語能力證照、專業能力證照、資訊能力證照)、完成1 系專業規定，滿足專業門檻之要求，才可畢業。																											
說明		(1) 於2022.02.15 110學年度第2學期第1次系課程委員會通過，於2022.3.3 110學年度第2學期第1次院課程規畫委員會通過，於2022.xx.xx 110學年度第2學期第1次校課程審查委員會通過。 (2) 「專業實務實習I」課程學分，其實習時數滿320小時可取得該課程3學分、實習時數滿214小時可取得該課程2學分、實習時數滿108小時可取得該課程1學分；另修學期「專業實務實習」I 或 II 課程，得依「東南科技大學學生抵免學分要點」抵免「專業實務實習I」課程，畢業學分總數仍應滿足最低131學分之規定。 (3) 「畢業年級相當於國內高級中等學校二年級之國外或香港澳門地區同級同類學校畢業生(中五學制學生)，以同等學歷資格入學者，於原學分總數外，應另增加畢業應修學分數12學分。 (4) 修讀3年級上/下學期「專業實務實習」課程之學生，得免選修4年級上/下學期選修課程，並應於4年級補修3年級上/下學期之必選修課程。 (5) 專業實務實習(II-V)至多修習一學年。																											
系主任審核：		通識教育中心審核：				學院(群)召集人審核：																							
課程組長：		註冊組長：				教務長審核：																							