

# 樹德科技大學

## 跨院系「體感遊戲與互動媒體設計」學分學程設置計畫書

111 年 11 月 23 日 111 學年度第 1 學期校課程委員會通過

111 年 12 月 7 日 111 學年度第 1 學期第 2 次教務會議通過

|                |   |     |       |                       |
|----------------|---|-----|-------|-----------------------|
| 學程編號           | PU079   |     |       |                       |
| 學程設置單位         | 電子競技與電腦娛樂科學系  |     |       |                       |
| 學程中文名稱         | 體感遊戲與互動媒體設計   |     |       |                       |
| 學程英文名稱         | Motion Sensing Game and Interactive Media Desing  |     |       |                       |
| 其他參與教學單位       | 動畫與遊戲設計系  |     |       |                       |
| 設置宗旨           | 元宇宙的創新應用，為各行各業帶來了全新的虛擬化需求，這其中包含「運動科學領域、體感互動遊戲開發、3D 場景製作技術、XR 娛樂應用與科技藝術表現」。經由此學分學程之設置，除了拓展動畫與遊戲設計系同學在體感互動與科技藝術領域的專業素養外，更提供同學在運動電競娛樂領域的全新專業知識，讓實務技能加深加廣，培植同學實務能力與競爭力，符合數位化創新經濟人才培育目標。 |     |       |                       |
| 課程及學分數規定       | 本學程至少須修讀15學分課程，且所修得學分必須至少包含2學分(含)以上非電競娛樂系所開之課程，即視為修完本學分學程。<br>1. 「電競娛樂領域」課程至少選修一門課<br>2. 「動畫遊戲領域」課程至少選修一門課  |     |       |                       |
| 課程名稱           | 課程代碼  | 學分數 | 開課單位  | 備註                    |
| 電競與電腦娛樂實務初階 I  | EMU00101  | 3   | 電競娛樂系 | 電競娛樂領域<br>至少選修一門<br>課 |
| 電競與電腦娛樂實務初階 II | EMU00201  | 3   | 電競娛樂系 |                       |
| 電競與電腦娛樂實務中階 I  | EMU00301  | 3   | 電競娛樂系 |                       |
| 電競與電腦娛樂實務中階 II | EMU00401  | 3   | 電競娛樂系 |                       |
| 次世代場景設計        | EMU09401  | 2   | 電競娛樂系 |                       |
| 基礎程式設計         | EMU08101  | 2   | 電競娛樂系 |                       |
| 互動設計           | EMU09001  | 2   | 電競娛樂系 |                       |
| 數位媒體設計 II      | DGU17603  | 3   | 動遊系   | 動畫遊戲領域<br>至少選修一門<br>課 |
| 動畫與遊戲設計 I      | DGU15802  | 3   | 動遊系   |                       |
| 動畫與遊戲設計 II     | DGU15902  | 3   | 動遊系   |                       |
| 基礎電腦動畫 I       | DGU25601  | 2   | 動遊系   |                       |
| 基礎電腦動畫 II      | DGU26502  | 2   | 動遊系   |                       |
| 動態圖像設計         | DGU33501/02   | 2   | 動遊系   |                       |

學程設置單位分機：6602