

114 學年度國立臺灣藝術大學探索領域專長模組架構計畫書

開課單位	多媒系		
探索領域專長名稱 (中文)	數位遊戲設計		
探索領域專長名稱 (英文)	Digital Game Design		
課程資訊	課程屬性	課程名稱	學分
Level 1	基礎	電腦遊戲概論	3
Level 2	進階、理論	2D 遊戲製作實務	3
Level 3	實作、方法	3D 遊戲製作實務	3
Level 4	總整	虛擬實境設計	3
取得認證需修習 總課程數	4		
取得認證需修習 總學分數	12		

申請日期： 114 年 3 月 11 日

註：教學單位經系(所、中心)、院課程委員會通過，提送校課程委員會通過後實施。

國立臺灣藝術大學探索領域專長模組架構計畫書

壹、設置宗旨或領域競爭力分析

說明：簡介跨域專長，包括特色、創新或重要性，說明專長設置的預期教育目標與宗旨。或可參考教學單位中長程計畫，進行課程領域競爭力分析，做為課程架構調整之依據，或是彰顯教學單位人才培育之競爭力。

貳、領域專長模組架構

每一個領域專長模組須包含以下內容：

1.領域專長名稱：數位遊戲設計

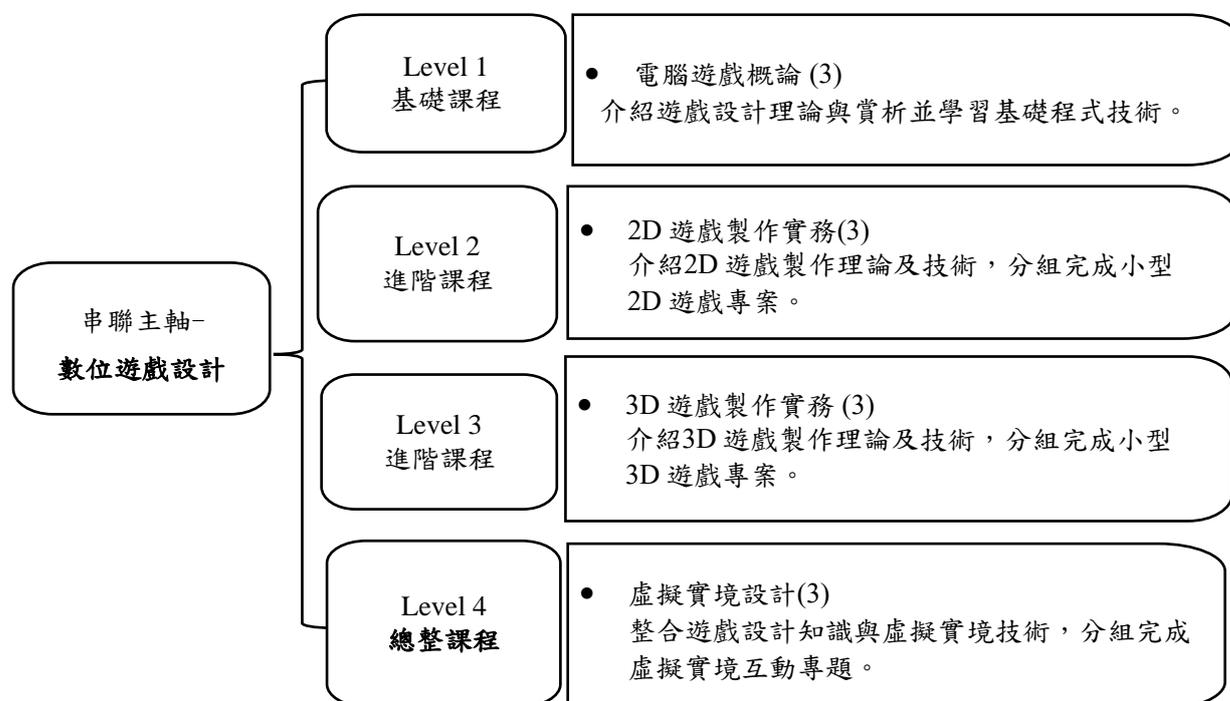
2.領域專長預計開始施行時間：114 學年度 第 1 學期

3.學習目標

- 1) 目標一：學生能夠掌握數位遊戲設計的基本理論與程式技術，具備分析與評估遊戲結構的能力。
- 2) 目標二：學生能夠運用2D 與3D 遊戲製作技術，獨立完成小型遊戲專案，展現創意與實作能力。
- 3) 目標三：學生能夠整合遊戲設計知識與虛擬實境技術，設計並開發具有互動性的虛擬實境作品，提升使用者體驗。

4. 課程架構

1) 課程架構圖：



領域專長課程架構圖示

2) 說明基礎、進階、實作課程，如何支撐總整課程：

基礎課程「電腦遊戲概論」(3學分)為學生奠定數位遊戲設計的理論基礎，提供遊戲設計的基本概念、歷史脈絡與產業概況，並透過遊戲賞析培養學生分析遊戲結構與評估設計的能力。

能力。此課程幫助學生建立對遊戲設計的整體認知，為後續進階課程打下根基。

進階課程「2D 遊戲製作實務」(3學分)與「3D 遊戲製作實務」(3學分)進一步將理論與實作相結合。2D 遊戲製作實務讓學生掌握平面遊戲的設計與開發技術，包括美術、程式編寫與遊戲邏輯的實作；3D 遊戲製作實務則進階至3D 遊戲的製作，涵蓋3D 建模、動畫與空間設計等技能。這兩門課程透過分組實作小型遊戲專案，讓學生將基礎知識應用於實務，並培養創意與團隊合作能力，為總整課程中的複雜設計奠定技術基礎。

上述基礎與進階課程共同支撐總整課程「虛擬實境設計」(3學分)。電腦遊戲概論提供的理論視野，讓學生理解虛擬實境在遊戲設計中的定位；2D 與3D 遊戲製作實務則提供實作經驗與技術能力，使學生能夠將平面與立體設計的概念延伸至虛擬實境的互動環境中。這些課程循序漸進地建構學生的知識與技能，確保他們在總整課程中能整合先前所學，完成更具挑戰性的虛擬實境作品。

3) 說明總整課程最後產出的成果：

總整課程「虛擬實境設計」(3學分)的最終產出為學生設計並開發的具有互動性的虛擬實境作品。這些作品將整合學生在前階段課程中習得的遊戲設計理論、2D 與3D 製作技術，以及程式開發能力，展現創意與技術的結合。具體成果可能包括一個完整的虛擬實境遊戲或體驗原型，例如模擬環境、互動故事或沉浸式應用程式，強調提升使用者體驗的設計。學生需透過小組合作完成專案，從概念發想、設計規劃到技術實作，並在課程結束時展示作品，呈現其對數位遊戲設計與虛擬實境技術的綜合應用能力。