

# 數位遊戲學程 修業要點

## 一、理念

為使本校培育學生為社會職場所用，擬訂「產學聯結與人力加值」主軸計畫，並延伸分項計畫 A2「跨領域加值學程」，其中分項計畫 A2「跨領域加值學程」之子計畫 A2-1「數位遊戲學程」，結合資訊工程學系、數位學習設計與管理學系及美術學系跨領域合作，強調未來數位內容產業，以發揮本校特色，考量未來學生發展及國家社會需求人才，輔以學程方式整合跨學院教學資源，並強化與產業互動聯結，以達成課程實務化、師資專業化、培養學生多元專業理論與實務能力，進而強化本校學生未來就業、創業競爭能力。

## 二、現況

於 97 年底本校理工學院與雷爵網絡公司簽訂線上遊戲核心引擎套件(SDK)授權開發，使得全校學生無償使用該公司發展之引擎套件，進而開發出相關的遊戲軟體，本合作模式使本校於科技業產學交流上邁入嶄新的一頁，未來將更進一步與多家遊戲公司進行實質的合作交流，如奧爾、智冠科技、欣象科技、樂陞科技等，奠定數位遊戲製作之良好基礎，並獲得許多的獎項與肯定，於 2005 年創意數位內容技術應用競賽榮獲優勝，2006 年第四屆 VR 盟主選拔賽 Virtools 遊戲開發組獲得第三名，2008 年經濟部 4C 數位創作競賽榮獲銅牌，2006 年雲嘉區影像顯示科技專題實作競賽、高雄市政府建設局「2007 年高雄市數位創意設計大賽」數位遊戲組、教育部「97 年全國校園軟體設計創意競賽」系統軟體類均獲佳作、2005 年第三屆 VR 盟主選拔賽獲得最佳創意獎。現階段師範學院數位學習設計與管理系已開設多門與數位遊戲製作相關的課程、人文藝術學院美術系於電腦應用亦十分的重視，研擬推動跨領域合作開發數位遊戲之美術設計，如：三維電腦遊戲作品「鬼厝」即是合作項目之一。

## 三、目標

本學程設立提供規劃數位遊戲學程及創意情境的教導，提昇其創意及創新能力，將以培育優秀數位遊戲設計工程師、培養實際動手做之工程科技人才、實踐創意創業的理想與目標為宗旨，並進一步與產業界接軌，創造就業與產業升級之雙贏目標。

未來 98-99 年預期目標如下：

- 1.跨學院（理工、師範、管理及人文藝術學院）執行科技及藝術人文整合教學。
- 2.培育具就業競爭力之專長人才，並以多項科技領域（影音、網路、資訊系統等）整合為訓練人才之基礎。
- 3.全方位之人才訓練計畫。從遊戲企劃之創意思考、美術動畫之素養薰陶，乃至於遊戲平台之技術基礎能力，提出一套完整之學程規劃。