

科目名稱	內容	說明
數位內容 遊戲概論	1. 計算機概論	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 開發平台硬體知識(硬體限制、規格、能力、操作)開發平台 OS 知識(系統限制、效能瓶頸)</li> <li>• 音樂、音效格式概念(認識音樂音效的格式及在遊戲中的運作例如 MP3、WAV、AVI 等等) 圖檔類型的認識及屬性</li> </ul>
	2. 產業現況	對現今國內外遊戲公司的認知及了解、產業趨勢、市場分析、政府計畫
	3. 遊戲概論	劇情架構類型、遊戲系統與主要構成、遊戲的概念、電腦遊戲演化史、遊戲世界觀概念、遊戲引擎基本認識
	4. 遊戲平台	遊戲平台的種類和特性
	5. 遊戲類型分析	對不同遊戲類型的了解與認識
	6. 遊戲性分析(game play)	瞭解遊戲的好玩及吸引人的點
	7. 專業名詞基本認識	遊戲的專業名詞及概念
	8. 開發軟體工具認識	3DSMAX、Maya、Photoshop(3D 基本的構成及術語以及基礎圖學認知、Photo shop 軟體基本工具的認識及圖層原理) Microsoft office 軟體基本工具的認識與使用概念
	9. 遊戲風格及色彩概念	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 解析度、顏色構成(基本的色彩概念如 R.G.B.等)</li> <li>• 認識遊戲風格概念 (例如 卡通、寫實等)</li> </ul>
	10. 遊戲開發專案管理概念	開發團隊目標、成本、品質、時間管控 測試遊戲的流程概念及重點 遊戲大致的製程順序
	11. 遊戲行銷概念	對遊戲市場目標族群了解與行銷概念
	12. 遊戲營運概念	對遊戲營運與服務概念
	13. 智慧財產權/數位版權管理	智財權和版權管理概念

科目名稱	內容	說明
遊戲企劃	1.遊戲開發專案管理	專案計畫與進度管理
	2.遊戲工作內容區分	工作內容綱要、工作分工、製作流程
	3.遊戲設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>•線上遊戲設計的觀念及技術</li> <li>•網頁遊戲設計-網頁遊戲、社群網路遊戲設計</li> <li>•行動平台遊戲設計-手機、平板電腦等行動設備遊戲設計</li> </ul>
	4. 遊戲系統分析與規劃	對於遊戲機制、功能及系統的規劃與分析設計有概念，如公式、數值、功能等
	5.遊戲平衡	各類遊戲中的各項平衡設計，如職業、戰鬥等等
	6.空間設計學	對於 3D 立體空間感有一定的概念
	7.遊戲劇本及任務規劃	針對遊戲的劇情任務的規劃及撰寫概念
	8.介面及操作設計	各類遊戲介面設計原理、類型、趨勢及操作的設計概念與重點
	9.角色規劃設計	角色設計的要項、如性格、背景、特徵、屬性、技能等
	10.場景關卡規劃設計	場景關卡的配置和動線設計，亦包括解謎或機關等
	11.遊戲特效	設計遊戲特效的方法及效果
	12.遊戲世界觀設定	如何建構一個完整的世界觀並導入遊戲
	13.遊戲 AI	遊戲 NPC 的人工智慧設計概念
	14.程式設計的基本知識與檔案資料存取	瞭解程式邏輯,流程圖概念、檔案控管等