

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"> • 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) • 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
	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	<ul style="list-style-type: none"> • 3D 基本的構成和術語以及基礎圖學認知(3ds Max、Maya, Blender, Unity 3D) • 2D 軟體基本工具的認識及圖層原理(Photoshop、Illustrator) • 文書軟體基本工具的認識與使用概念(Microsoft office)
	9. 遊戲風格	<ul style="list-style-type: none"> • 認識遊戲風格概念 (例如 卡通、寫實等) • 視覺風格和特性

	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.遊戲行銷及營運概念	<ul style="list-style-type: none">•對遊戲市場目標族群了解與行銷概念•對遊戲營運與服務概念•智財權和版權管理概念