Accredited
IEET
Design Accreditation Commission

多媒體與電腦娛樂科學系
Department of Multimedia and Entertainment Science

四技學士班
四技進修學士班

教育目標

1. ★★★ 因應遊戲與多媒體產業人才需求，培養學理知識與實務能力兼備之專業人員，以從事網路、行動、體感等各種電腦平台之數位遊戲與其他應用的研發工作。
2. ★★★ 培養統合娛樂創意、感官美學、多媒體科技的數位遊戲設計師具備洞察人性需求、掌握娛樂趨勢、嫻熟團隊合作、獨立解決問題的專業人員素養。
3. ★★★ 培養國際視野、終身學習與社會關懷之人格特質。

核心能力

- 具備數位遊戲設計專業知識的能力
- 執行數位遊戲設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 整合數位遊戲設計知識及技術的能力
- 發掘、分析及因應複雜數位遊戲設計問題的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與跨領域團隊合作的能力
- 認識時事議題，瞭解數位遊戲設計實務對環境、社會經濟及全球的影響，並培養持續學習的習慣與能力
- 具備專業倫理及認知社會責任

碩士班

教育目標

1. ★★★ 因應遊戲及多媒體企業小型化、獨立化的趨勢，培育具備產品研發及組織管理能力的研發型企業基層主管、小型團隊領導或微型企業營運人才。
2. ★★★ 培育通曉遊戲及多媒體產業生態及趨勢，具備市場調查與分析、產品企劃及行銷、智財管理及運用等素養，並能為企業爭取外部資源的策略管理人才。

核心能力

- 遊戲及多媒體領域的專業知識
- 與不同領域人員協調整合的能力
- 團隊領導、管理及規劃的能力
- 終身自我學習成長的能力
- 策劃及執行研究或企業計畫的能力
- 撰寫專業論文或技術報告的能力
- 創新思考及獨立解決問題的能力
- 良好的國際觀