

國立臺北教育大學 數位科技設計學系
玩具與遊戲設計碩士在職專班

Department of Digital Technology Design
(Master Program in Toy and Game Design)

111 學年度 學生手冊



111 年 9 月修訂版

選定論文指導教授之注意事項

※碩士生須於入學第一學期結束前依專長背景及興趣，選定論文指導教授，並提交指導教授同意書送本系核備。

※論文指導教授以本系之專任及合聘助理教授(含)以上之教師為原則。

※碩士生得經由指導教授之同意聘請外系或外校具助理教授(含)以上之資格者擔任共同指導教授。

※本系每位教師指導研究生人數上限以日間碩士班每屆 3 名(連續兩屆合計 6 名)、在職碩士班每屆 3 名(連續兩屆合計 6 名)為原則。本系教師共同指導本系碩士生 1 人時，指導學生數以 0.5 人次計算。

本系碩士班課程一覽表

本系碩士在職專班學生畢業學分至少須修滿 32 學分，成績及格，並完成本系碩士班修業補充規則之規定及通過碩士論文口試，方得畢業。

修業年限及每學期修習學分上限及下限依學校規定為準。

本班學生在校期間除在本系修習課程以外，亦得跨日夜間及暑期、跨所及跨校進行選修(研究生修習大學部及各類教師教育學程課程不計入畢業學分)，惟須事先申請核准，並得計入畢業學分，合計最多不超過 9 學分。本系並得視學生專業發展之需要，經系務會議決議輔導學生修習相關課程，本部份補強課程不計入畢業學分。

碩士在職生修畢選修課程 32 學分，並完成下列至少一項補充規定以取得畢業資格：

- (一) 投稿或發表於國內外學術性期刊或研討會論文。
- (二) 參加國內外之全國性或國際性競賽獲獎。
- (三) 專利發表。

【重要提醒：不可重複修習“相同名稱”之課程!!】

1. 學校選課系統應有設定不可再次選修相同名稱之課程。
2. 先選修外系課程且成績及格的同學，不可用該科替代本系在職班相同名稱之課程。

數位科技設計學系玩具與遊戲設計碩士在職專班 111 學年度課程架構

| 選 修 課 程：32 學分 | | | | | |
|----------------|---|----|----|------|----|
| 科目中文名稱 | 科目英文名稱 | 學分 | 時數 | 授課年級 | 備註 |
| 未來學 | Futurology | 2 | 2 | 1 上 | |
| 兒童遊戲理論與實務 | Child's Play: Theory and Practice | 2 | 2 | 1 上 | |
| 物聯網應用專題研究 | Independent Studies in Internet of Things Applications | 2 | 2 | 1 上 | |
| 高等人機介面專題研究 | Independent Studies in Advanced Human-Machine Interface | 2 | 2 | 1 上 | |
| 創意思考專題研究 | Independent Studies in Thinking Creating | 2 | 2 | 1 上 | |
| 進階設計專題 | Special Topic in Advanced Design | 2 | 2 | 1 上 | |
| 人工智慧案例討論 | Case Study in Artificial Intelligence | 2 | 2 | 1 上 | |
| 遊戲企畫研究 | Research in Game Design | 2 | 2 | 1 上 | |
| 遊戲設計專題 | Special Topic in Game Design | 2 | 2 | 1 上 | |
| 電腦輔助產品設計 | Computer-Aided Product Design | 2 | 2 | 1 上 | |
| Python 程式設計與應用 | Python Programming and Applications | 2 | 2 | 1 上 | |
| 大數據分析案例討論 | Case Study in Big Data Analytics | 2 | 2 | 1 下 | |
| 研究方法 | Research Methods | 2 | 2 | 1 下 | |
| 娛樂產品產業概論 | Introduction to Edutainment Industry | 2 | 2 | 1 下 | |
| 悅趣化學習專題 | Special Topic in Digital Game-Based Learning | 2 | 2 | 1 下 | |
| 高等科技輔具設計專題 | Special Topic in Advanced Assistive Technology Design | 2 | 2 | 1 下 | |
| 產品設計發展趨勢 | Tendency of Production Design | 2 | 2 | 1 下 | |
| 設計美學 | Design Aesthetics | 2 | 2 | 1 上 | |
| 創新科技設計專題研究 | Independent Studies in Creating Technology Design | 2 | 2 | 1 下 | |
| 遊戲化專題研究 | Independent Studies in Gamification | 2 | 2 | 1 下 | |
| 電子玩具設計與開發 | Design and Development of Electronic Toys | 2 | 2 | 1 下 | |
| 數位遊戲故事發展研究 | Research in Digital Game Story Development | 2 | 2 | 1 下 | |

| | | | | | |
|-------------|--|---|---|-----------|--|
| 數位遊戲設計研究 | Research in Digital Game Design | 2 | 2 | 1 下 | |
| 數位遊戲產業概論 | Introduction to Digital Game Industry | 2 | 2 | 1 下 | |
| 創意與文化專題 | Creative and Cultural Project | 2 | 2 | 1 下 | |
| 醫聯網應用專題研究 | Independent Studies in medical networking applications | 2 | 2 | 1 下 | |
| 互動前端工程開發 | Interactive Front-End Engineering Developments | 2 | 2 | 2 上 | |
| 深度學習應用與研究 | Deep Learning Applications and Research | 2 | 2 | 2 上 | |
| 知識管理專題研究 | Independent Studies in Knowledge Management | 2 | 2 | 2 上 | |
| 科技藝術設計專題 | Special Topic in Techno Art Design | 2 | 2 | 2 上 | |
| 專題討論 | Seminar | 2 | 2 | 2 上 | |
| 教育性產品開發研究 | Research in Educational Product Development | 2 | 2 | 2 上 | |
| 產品創新設計策略與計畫 | Project and Strategy in Production Innovation Design | 2 | 2 | 2 上 | |
| 游藝學 | Edutainment - the Art of Play | 2 | 2 | 2 上 | |
| 論文導讀 | Introduction to Literature Survey and Commentary | 2 | 2 | 2 上 | |
| 藝術與設計應用專題 | Application of Arts and Design | 2 | 2 | 2 上 | |
| 互動多媒體設計專題 | Special Topic in Interactive Multimedia Design | 2 | 2 | 2 下 | |
| 娛樂空間設計專題 | Special Topic in Entertainment Space Design | 2 | 2 | 2 下 | |
| 海外探訪與發表 | Overseas' Visiting and Study | 2 | 2 | 2 下 | |
| 產品設計個案研究 | Product Design: Case Studies | 2 | 2 | 2 下 | |
| 產品行銷與市場規劃 | Product Marketing Plan | 2 | 2 | 2 下 | |
| 智慧財產專題研究 | Independent Studies in Inventions and Patents | 2 | 2 | 2 下 | |
| 當代設計思潮 | Contemporary Design Thinking | 2 | 2 | 2 下 | |
| 所內、所際及校際課程 | | 9 | | 依本校相關法規辦理 | |

++本系專任教師通訊錄++

學校總機：(02)2732-1104 或(02)6639-6688

| 老師姓名 | 研究專長 | 校內位置 | 校內分機 | E-mail |
|------|--|-----------|-------|-----------------------|
| 陳友倫 | 【互動科技領域】 計算機軟硬體應用、醫學資訊系統、智慧型資料庫系統、電腦遊戲醫學復健訓練系統 | 篤行樓 526 室 | 55526 | allen@tea.ntue.edu.tw |
| 范丙林 | 【互動科技領域】 桌遊設計、2D 與 3D 遊戲程式設計、多媒體互動裝置研究與開發、AR/VR/MR 應用設計 | 文薈樓 205 室 | 52472 | plfan@tea.ntue.edu.tw |
| 俞齊山 | 【互動科技領域】 行動裝置應用、互動裝置設計、互動媒體設計、人機介面設計、擴增實境應用 | 篤行樓 528 室 | 55528 | chsyu@tea.ntue.edu.tw |
| 巴白山 | 【創意設計領域】 互動科技與創意設計研究、數位玩具與教具設計、遊戲設計、數位教材研發、遊戲企劃與動畫美術、桌上遊戲設計、數位行動裝置之設計、遊戲機與遊戲裝置設計、數位機器人、電子玩具、綠能玩具、中大型遊教具之設計、工商產品商品化設計製造、文化創意產業之增值設計、動力機構與數位多媒體之整合設計、數位行銷企劃與設計管理、數位典藏 | 文薈樓 203 室 | 52470 | myhow1015@gmail.com |

++本系專任教師通訊錄++

| 老師姓名 | 研究專長 | 校內位置 | 電話/分機 | E-mail |
|------|--|---------------------|----------------|-------------------------|
| 楊孟哲 | 【創意設計領域】 影像與數位藝術、微電影製作、文創設計與規劃、創意廣告設計、殖民建築與美術史、日本創意文化研究 | 舊眷舍 134-19 號 1 樓 | 52317 | who779779@yahoo.com.tw |
| 盧姝如 | 【創意設計領域】 設計美學、視覺傳達設計、設計思考、文化創意與設計、互動多媒體設計、互動展示設計、數位兒童教育用品設計與開發、擴增實境應用、資訊科技融入教學、行動學習、e-Learning 數位學習 | 篤行樓 525 室 | 55525 | lu@tea.ntue.edu.tw |
| 林仁智 | 【遊戲設計領域】 科技與工程教育、網路行銷、行動裝置應用、遊戲化設計、巨量資料分析、虛擬實境/擴增實境設計 | 篤行樓 529 室 | 55529 | yachih@tea.ntue.edu.tw |
| 王學武 | 【遊戲設計領域】 數位遊戲式學習、資訊科技融入教學、計算機圖學、數位遊戲設計與開發、數位教材設計與開發、觸控裝置之 APP 開發、電腦動畫、企劃案分析規劃與撰寫 | 篤行樓 527 室 | 55527 | hwwang@tea.ntue.edu.tw |
| 許一珍 | 【遊戲設計領域】 圖形介面設計、使用者經驗設計、感性工程、電子書設計、概念產品設計、娛樂工程 | 篤行樓 232 室 | 55232 | yichen@tea.ntue.edu.tw |
| | 系所辦公室 Fax:(02)2735-5912 | 科學館 507 室 | 62478 63533 | toygame@tea.ntue.edu.tw |