

國立臺北教育大學 數位科技設計學系
(含玩具與遊戲設計碩士班)

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

114 學年度 學生手冊



114 年 5 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

課程 類別	專門課程		畢業最低學分
	必修	選修	
學分	4	30 (開放 8 學分為跨校所班選課)	34

備註：

- 一、本系碩士班學生至少修畢 34 學分 (含) 以上，其包括必修 4 學分，選修 30 學分。亦可跨校所班修習相關課程至多 8 學分，本部分課程需經系主任同意後修習，並得計入畢業學分。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。
- 二、依據本校學則，研究生修習大學部課程及各類教師教育學程課程，不列入研究所應修最低畢業學分。
- 三、依據本系碩士班修業補充規則，畢業前須通過本系碩士班學生學術參與表現考核要點之相關規定。考核之標準如學生學術參與表現考核表所示。

【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碩士班相同名稱之課程。

數位科技設計學系玩具與遊戲設計碩士班
課程結構與教學科目表

年度別:114 學年度

科目中文名稱	科目英文名稱	修別	學分	時數	開課年級	備註
專門課程（必修 4 學分、選修至少 30 學分）						
書報討論(一)	Discussion of Literatures(I)	必	2	2	1 上	
書報討論(二)	Discussion of Literatures(II)	必	2	2	1 下	
多媒體展示設計	Multimedia Display Design	選	3	3	1 上	
物聯網應用專題研究	Independent Studies in Internet of Things applications	選	3	3	1 上	
研究方法	Research Methods	選	3	3	1 上	
高等人機介面專題研究	Independent Studies in Advanced Human – Machine Interface	選	3	3	1 上	
高等微處理機設計專題	Special Topic in Advanced Microprocessor Design	選	3	3	1 上	
設計美學	Design Esthetics	選	3	3	1 上	
創意思考專題研究	Independent Studies in Thinking Creating	選	3	3	1 上	
遊戲化專題研究	Independent Studies in Gamification	選	3	3	1 上	
遊戲企畫	Game Planning	選	3	3	1 上	
電腦輔助產品設計	Computer-Aided Product Design	選	3	3	1 上	
藝術與設計專題研究	Independent Studies in Arts and Design	選	3	3	1 上	—
嚴肅遊戲研究	Research in Serious Game	選	3	3	1 上	
Python 程式設計與應用	Python Programming and Applications	選	3	3	1 上	
互動跨平台前端工程開發	Interactive Cross-Platform Front-End Engineering Developments	選	3	3	1 下	
多媒體空間設計研究	Research in Interior Design Multimedia	選	3	3	1 下	
多媒體美工與音效實務	Practices of Multi-Media and Sound Effects	選	3	3	1 下	
高等科技輔具設計專題	Special Topic in Advanced Assistive Technology Design	選	3	3	1 下	
創新科技設計專題研究	Independent Studies in Creating Technology Design	選	3	3	1 下	
當代設計思潮	Contemporary Design Thinking	選	3	3	1 下	
資料探勘專題研究	Independent Studies in Data Mining	選	3	3	1 下	
遊戲程式設計	Game Programming Design	選	3	3	1 下	
數位互動整合設計	Digital Interaction Integration Design	選	3	3	1 下	

數位玩具商品化設計製造	Digital Toy Design on Manufacturing of Commercial Products	選	3	3	1 下	
數位遊戲故事發展研究	Research in Digital Game Story Development	選	3	3	1 下	
醫學資訊專題研究	Independent Studies in Medical Informatics	選	3	3	1 下	
醫聯網應用專題研究	Independent Studies in Medical Networking Applications	選	3	3	1 下	
數據與設計	Designing with Data	選	3	3	1 下	
市場調查與統計分析	Market Study and Statistic Analysis	選	3	3	2 上	
使用者經驗研究	Research in User Experience	選	3	3	2 上	
深度學習應用與研究	Deep Learning Applications and Research	選	3	3	2 上	
玩具機構研究	Research in Toy Mechanism	選	3	3	2 上	
知識管理專題研究	Independent Studies in Knowledge Management	選	3	3	2 上	
悅趣化學習專題	Special Topic in Digital Game-Based Learning	選	3	3	2 上	
虛擬實境理論與製作	Theories and Production of Virtual Reality	選	3	3	2 上	
遊戲軟體應用	Application of Game Software	選	3	3	2 上	
網路商務科技	Electronic Commerce Technology on Web	選	3	3	2 上	
網路資安運營	Cybersecurity Operations	選	3	3	2 上	
文化與科技專題	Culture and Technology Project	選	3	3	2 上	
設計評價	Design Evaluation	選	3	3	2 下	
智慧財產專題研究	Independent Studies in Inventions and Patents	選	3	3	2 下	
遊戲專題設計與製作	Special Topic in Game Design and Production	選	3	3	2 下	
遊戲場域設計	Playing Environment Design	選	3	3	2 下	
傳統影像與數位表現研究	Traditional Images and Digital Expression Research	選	3	3	2 下	
數位行銷專題研究	Independent Studies in Digital Marketing	選	3	3	2 下	
數位遊戲設計研究	Research in Digital Game Design	選	3	3	2 下	
所內、所際及校際課程		選	8			跨所校班組領域選修之本校跨所校相關法規辦理跨日夜間、所際及校際選課。

國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班） 學生學術參與表現考核要點

93 年 3 月 1 日初訂

93 年 4 月 22 日 92 學年度第二學期第二次所務會議通過

93 年 10 月 22 日 93 學年度第一學期第二次所務會議修正通過

94 年 11 月 25 日 94 學年度第一學期第 2 次所務會議修正

95 年 2 月 20 日經校長核定後實施

95 年 4 月 25 日 94 學年度第 2 學期第 5 次系所聯席會議修正通過

95 年 5 月 陳校長核准後實施

96 年 6 月 12 日 95 學年度第 2 學期第 7 次系所務會議修正通過

96 年 6 月 陳校長核准後實施

96 年 11 月 12 日 96 學年度第 1 學期第 3 次系務會議修正通過

96 年 11 月 陳校長核准後實施

98 年 4 月 27 日 97 學年度第 2 學期第 1 次系務會議修正通過

98 年 5 月 陳校長核定後實施

102 年 9 月 17 日 102 學年度第 1 學期第 2 次系務會議修正通過

102 年 10 月 陳校長核定後實施

104 年 4 月 30 日 103 學年度第 2 學期第 2 次系務會議修正通過

104 年 5 月 陳校長核定後實施

112 年 9 月 5 日 112 學年度第 1 學期第 1 次系務會議修正通過

一、本要點依照學位授予法及相關規定訂定之。

二、為鼓勵學生參與學術及相關之活動，而訂立此要點。

三、點數認可及核定由本系指導教授及系主任參照附表決定。

四、本碩士班學生點數須於畢業論文考試之前累計達 10 點(含)以上，且研究生學術參與表現考核表之第 1 項至第 6 項總計要累積應達 5 點以上。

五、文章發表或專利發表或參加比賽有多位作者或參賽者時，其計點方式由指導教授分配認可之。(教師不計入作者排序)

六、文章發表須先徵得指導教授之同意，並以本校本系名義且與指導教授共同發表之。

七、點數之累積以本碩士班修習期間計算。申請本系「學士班學生修讀碩士班課程甄選」並經核定修讀學生之點數得自大四起計算，並須以本校本系名義參賽或發表（若已計入日間學制學士班畢業學分數或畢業資格內，則不得再計入碩士班點數）。

八、本要點未盡之相關事宜，需依相關法令規定辦理。

九、本要點經系務會議通過。

國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）

研究生學術參與表現考核表

No.	活動項目	點數	備註
1	發表國際性學術性期刊	SCI : 12 SSCI : 12 EI : 10	
2	專利發表	發明 : 10 新型 : 6 新式樣 : 6	其他先進國家專利 各追加 2 點 最多採計 1 項
3	發表國內學術性期刊	一般類 : 6 TSSCI 和同等性質 : 7	
4	國外研討會發表論文	6	每篇文章需親自出席發表始得採計點數(此項最多採計 8 點)
5	國內研討會發表論文	5	每篇文章需親自出席發表始得採計點數(此項最多採計 7 點)
6	參加全國性相關比賽	冠軍 : 8 亞軍 : 5 季軍 : 3 佳作 : 2 參加 : 1	參加國際性比賽採計雙倍點數 (僅參加之點數最多採計 2 點)
7	支援系內辦理相關活動或研討會	學期期末展 1 日 1 點 支援舉辦研討會 1 日 1 點	期末展需親自出席並自行拍攝展覽海報(含展覽名稱、舉辦學年期及日期)、桌牌、作者與作品合照。 系內研討會發表者不可同時採計同一研討會之支援舉辦點數。 (此項最多採計 3 點)
8	參與研究計畫	1	同一計畫僅採計 1 點 (此項最多採計 4 點)
9	擔任幹部	班代 1 學期至多 1 點	依主任及導師決定點數
10	受邀代表本系發表演講	專題演講 1 次 1 點 工作坊 1 日 1 點	需有主辦單位邀請且以代表本系身分親自出席始得採計點數 (此項最多採計 4 點)
11	其他	依照系務會議決定	

國立臺北教育大學數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）
學生學術參與表現考核點數表

____ 年級學生 _____ (學號 _____) 於 ____ 學年度第 ____ 學期累積下列點數，並檢附相關佐證資料於後以茲認證。

編號	項目	點數小計	佐證資料
1	發表國際性學術性期刊		
2	專利發表		
3	發表國內學術性期刊		
4	國外研討會發表論文		
5	國內研討會發表論文		
6	參加全國性相關比賽		
7	支援系內辦理相關活動或研討會		
8	參與研究計畫		
9	擔任幹部		
10	受邀代表本系發表演講		
11	其他		
總計：			點

指導教授 : _____

承辦人 核章

系主任 : _____

中 華 民 國 年 月 日

++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	【互動科技設計領域】 【遊戲設計領域】 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	【互動科技設計領域】 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	【互動科技設計領域】 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
王學武	【互動科技設計領域】 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

++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
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
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
侯愷均	【遊戲設計領域】 數位遊戲設計、多媒體互動設計、服務設計、感性工學、虛擬實境/擴增實境設計	文薈樓 103 室	52462	kghou@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、文化創意產業之加值設計、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
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
李至軒	【創意設計領域】 數位媒體整合設計、電腦輔助產品設計、多媒體設計、2D 與 3D 數位設計	文薈樓 101 室	52460	hsuan106@mail.ntue.edu.tw
系所辦公室 Fax:(02)2735-5912		科學館 507 室	62478 63533	toygame@tea.ntue.edu.tw