

國立高雄科技大學

「桌遊專案實務學分學程」規劃書

- 一、學分學程中文名稱：桌遊專案實務學分學程
- 二、學分學程英文名稱：(Board Game Applied Project Credit Program)
- 三、規劃設置單位：高瞻科技不分系學士學位學程
- 四、參與學術單位：博雅教育中心、工業設計系
- 五、設置宗旨：

本學分學程旨在回應教育創新與遊戲產業雙重轉型的需求，培育具跨域設計思維的人才。學程以設計思考為核心，結合桌遊機制，推動從問題定義、原型開發、場域測試到商業化驗證的完整鏈結。課程強調情境學習與引導式參與，厚植學生的創意、協作、溝通與批判能力（4C），促成可持續的課程模組與人才培育路徑。最終目標在於打造能把握在地議題、連結真實場域並推進教育與產業共創的桌遊專案實務人才，為高等教育培育具備創新、倫理與實作能力的未來行動者。

- 六、實施學制：本校日間部大學部，以大學部學生為主要授課對象。
- 七、課程規劃及修讀相關規定

(一)課程規劃

本學分學程以「桌遊專案實務」為核心，結合六門課程之特色關聯，培養能從創意發想到商品化落地的跨域人才。透過「圖版遊戲設計」「遊戲規則與機制解析」建立桌遊機制思維；以「設計思考」進行使用者洞察與創意發想，以「劇本與角色設計」發展敘事與世界觀；藉「視覺藝術美學導論」整合視覺與版面；以「商品化設計」鍛鍊品牌定位、行銷推廣與商業思維。學程以專案導向、實作為本與產業接軌為宗旨，培養具溝通協作、專案管理與創新能力之桌遊專案人才。

(二)修讀相關規定：

1. 修讀資格：凡本校日間部大學部(含)以上學生皆可修讀本學程所開之課程。
2. 修課規定：最低修習總學分至少 12 學分，包含必修 3 學分及選修 9 學分。本學程屬跨領域學程，依據本校學分學程實施要點第四點第一項規定：「至少應有六學分為非本系（所）課程」。學生修畢所規定科目及最低學分數，得於畢業前向本學程規劃開設單位申請確認後，由學校核發學分學程證書。
3. 招生名額：不限制(惟仍受課程之選修人數限制)。
4. 申請程序及修畢學分學程規定：依本校學分學程實施要點辦理。

5. 如學生於大學期間已修讀與課程規劃表中課程名稱、學分及內容相同之「*」課程，得檢附相關資料，向高瞻科技不分系學士學位學程申請學分抵免；經審核通過後，該課程得列入學分學程修課學分計算。
6. 如學生於大學期間已修讀相關課程，應先完成學程資格申請，待修滿規定學分後，申請證書時檢附歷年成績單，經審查通過後由校核發學分學程證書。
7. 本規劃書如有未盡事宜，悉依本校學則及相關法令之規定辦理。

「桌遊專案實務學分學程」課程規劃表

修別	課程名稱	學分數	永久課號	開課/支援單位
必修	圖版遊戲設計	3	900C10163	高瞻科技不分系
選修	遊戲規則與機制解析	3	900C10162	高瞻科技不分系
選修	劇本賞析與創作	3	900C10142	高瞻科技不分系
選修	*商品化設計	2	109C10057	工業設計系
選修	博雅（人文）設計思考	2	042C00841	博雅教育中心
選修	博雅（人文）視覺藝術美學導論	2	042C00570	博雅教育中心
以上共 15 學分，至少需修習 12 學分(包含必修 3 學分及選修 9 學分) ，其中至少 6 學分為非本系課程				

學程審查	規劃設置單位核章
115 年 3 月 16 日 114-2 系級課程會議 通過 115 年 5 月 11 日 114-6 處務會議 通過 115 年 5 月 13 日 114-2 校課程會議 通過 115 年 6 月 10 日 114-4 教務會議 通過	