第二章

數位內容類

2 - 1 「數位內容類」鑑定科目簡述

根據「遊戲美術專業人員」及「遊戲企劃專業人員」的主要業務，以及完成主要業務中之工作所須具備的相關知識，訂定本鑑定科目如下：

(一) 數位內容遊戲概論：

從事遊戲產業工作者在進行遊戲規劃與設計時，所需對遊戲系統、遊戲設計的概念、平台、技術和原理，及多媒體呈現的格式色彩或開發工具運用等原則的基本認知。

(二) 遊戲企劃：

遊戲企劃專業人員在進行數位遊戲製作流程時，對遊戲內容發想與遊戲機制設計、任務關卡規劃製作與遊戲性調整、遊戲世界觀、劇本及任務的撰寫等任務掌握的能力。

(三) 遊戲美術：

遊戲美術專業人員在進行數位遊戲製作過程時，對遊戲美術風格、角色造型、場景、介面的設定與模型的製作，及色彩、影像合成、燈光、貼圖等各類遊戲美術專業概念及技術的認知。

該項鑑定考試，除了對其應具備的相關知識給予測試外，亦希望能朝向就業導向及交互認證之方向規劃，但若有同等性質及水準之認證，可向主辦單位申請，經核准通過後，亦可用以抵免上述特定科目之考試。

註、以下所列各鑑定科目之內容及比重為命題時之主要參考依據，惟應依規定隨時檢討並修正之。

2 -2 「數位內容類」建議參考書目

「數位內容類」的鑑定科目，考試內容著重於通識性知識及實務經驗及技巧，故並不拘泥於特定書籍，考生可以根據各校之教科書及參考書準備應考，另提供部分推薦書目如下，唯考試範圍以公告之技能規範為主，不以參考書為限：

考試科目(比重)	參考書目
1. 數位內容遊戲概論	● 數位遊戲設計達人講座，葉思義，碁峰 ● Challenges for Game Designers[1], Brenda Brathwaite、Ian Schreiber, Charles River Media
2. 遊戲企劃	● The Art of Game Design: A book of lenses, Jesse Schell, Morgan Kaufmann Publishers In.
3. 遊戲美術	● 3D Game Environments - Create Professional 3D Game Worlds, Ahearn, Luke, Elsevier Science Ltd