

弘光科技大學 進修部 多媒體遊戲發展與應用系 四技 科目總表(電競產業組)
 學生修業規定 (109 年度入學新生適用)：

一、本系學生畢業時需修滿 128 學分，包括：									
(一) 通識教育課程		24 學分／24 小時							
(二) 專業必修		54 學分／56 小時							
(三) 選修		50 學分／50 小時							
二、各類科目包括：		第一學年		第二學年		第三學年		第四學年	
(一) 通識教育課程 24/24 學分 (學分／時數)		上	下	上	下	上	下	上	下
基礎	中文閱讀與書寫(一)	2/2							語文教育
	中文閱讀與書寫(二)		2/2						語文教育
	英文(一)	2/2							語文教育
	英文(二)		2/2						語文教育
通識課程	歷史與文明							2/2	公民教育
	民主與法治						2/2		公民教育
	美學			2/2					美學教育
	創意概論				2/2				美學教育
	體育	2/2							
核心通識	人文精神					2/2			
通分識類	社會科學類						2/2		
	人文藝術類							2/2	
(二) 專業必修 54/56 學分 (學分／時數)									
創意與設計思考		2/2							
數位影像繪圖		2/2							
人體素描		2/2							
電競產業概論		2/2							
電子遊戲概論		2/2							
故事腳本			2/2						
進階數位繪圖設計			2/2						
行動裝置遊戲概論			2/2						
電競實戰心理學			2/2						
2D 基礎角色設計			2/2						
行動裝置程式設計				2/2					
使用者介面與體驗設計				2/2					
消費者心理學				2/2					
電競賽事企劃與辦理實務				2/2					
電競市場行銷				2/2					
腳本設計 (一)					2/2				

弘光科技大學 進修部 多媒體遊戲發展與應用系 四技 科目總表(電競產業組)

(109 年度入學新生適用):

(二) 專業必修	第一學年		第二學年		第三學年		第四學年		備註
	上	下	上	下	上	下	上	下	
遊戲引擎基礎實務				2/2					
電競賽事評論與主持實務				2/2					
電競賽事轉播媒體管理實務				2/2					
電競選手培訓與教練實務					2/2				
電競場館經營與管理實務					2/2				
電競團隊戰術與管理實務(一)					2/2				
專題製作(一)						1/2			開班式
電競團隊戰術與管理實務(二)						2/2			
專題製作(二)							2/2		開班式
電競產業運營平台建構與管理實務							2/2		
專題製作(三)								1/2	開班式
專案企畫設計與管理								2/2	
小 計	16/16	14/14	12/12	10/10	8/8	7/8	8/8	3/4	

(三) 選修 50 學分

- 1.依據「多媒體遊戲發展與應用系模組課程實施辦法」，須至少修畢 2 個模組。
選手保健模組、選手飲調模組、產品設計模組、角色扮演模組、電競直播模組。
- 2.本系開放外系選修 20 學分，含通識教育中心所開設選修課程最多採認 6 學分為畢業學分(體育課程至多採認 4 學分)。
- 3.培訓選手需選修電競實戰技巧實務(一)~(八)共計 16 學分。
- 4.全民國防教育軍事訓練課程不列入畢業學分計算。
- 5.若取得第二專長證書，其修習之課程皆可認列為畢業學分。

1100401 系課程委員會通過
1100412 院課程委員會通過
1100427 校課程委員會通過

系主任簽章：

資訊管理系 黃建基
主任

院長簽章：

民生創新學院 陳玉舜
院長

與校課程委員會議決一致
110. 4. 27
教務處課務組