

學年 學期	學年111						學年112						學年113						學年114								
	111.1學期			111.2學期			112.1學期			112.2學期			113.1學期			113.2學期			114.1學期			114.2學期					
項目	科目名稱	學分	時數	科目名稱	學分	時數	科目名稱	學分	時數	科目名稱	學分	時數	科目名稱	學分	時數	科目名稱	學分	時數	科目名稱	學分	時數	科目名稱	學分	時數			
通識 必修	中文閱讀與書寫(一)	2	2	中文閱讀與書寫(二)	2	2	美學	2	2	創意概論	2	2	人文精神	2	2	民主與法治	2	2	歷史與文明	2	2						
	英文(一)	2	2	英文(二)	2	2							社會科學類	2	2	社會科學類	2	2	人文藝術類	2	2						
	體育	2	2																								
	小計	6	6	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4						
通識合計												24	24														
院核 心 必 修													消費者心理學	2	2	自媒體經營與管理	2	2									
	電競產業概論	2	2	遊戲概論	2	2	影像處理	3	3	專案管理	3	3	專題製作(一)	2	3	專題製作(二)	2	3	互動媒體製作(一)	3	3	互動媒體製作(二)	3	3			
系專 業 必 修	色彩學	2	2	產品行銷	2	2	智慧財產權	2	2	電競數據應用	2	3							履歷製作技巧	2	2						
	ACG概論	2	2	基礎攝影與剪輯	3	3	提案與簡報技巧	2	2																		
	基礎素描	2	2				劇本寫作與腳本設計	2	2																		
	動畫概論	2	2																								
	管理概論	2	2																								
小計	12	12	7	7	9	9	5	6	4	5	4	5	3	3	5	5	3	3	5	5							
專業必修合計												49	52														
各學 期 參 考 學 分 數				6	6	6	6	10	10	12	12	11	11	10	10												
專 業 選 修				遊戲視覺原理	3	3	手遊設計(一)	3	3	手遊設計(二)	3	3	基礎遊戲引擎應用	3	3	連線遊戲製作	3	3	VR應用創作	3	3						
				遊戲企劃	2	2	遊戲UI與UX設計	3	3	遊戲程式設計(一)	3	3	遊戲程式設計(二)	3	3	遊戲人工智慧	3	3									
							桌遊設計(一)	3	3	桌遊設計(二)	3	3	遊戲測試	3	3	遊戲特效	3	3									
							3D人物建模	3	3	3D場景建模	3	3															
				行動裝置程式設計	3	3	多媒體網路概論	3	3	場景美術設計	3	3	多媒體英文專業詞彙(一)	2	2	多媒體英文專業詞彙(二)	2	2	創業管理實務	3	3						
				平面設計	3	3	多媒體網頁設計	3	3	自媒體行銷與管理	2	2	多媒體日文專業詞彙(一)	2	2	多媒體日文專業詞彙(二)	2	2	即時演算動畫製作	3	3						
				名著賞析	2	2	立繪創作	3	3	公仔模型製作(一)	3	3	公仔模型製作(二)	3	3	資訊安全	3	3	旁白配音實務	2	2						
				管理學個案研究	2	2	創意3D列印	3	3	數位音訊管理	3	3	動作捕捉	3	3	擴增實境應用	3	3									
							短片拍攝	3	3	虛擬網紅與直播整合應用	3	3															
				基礎攝影與剪輯(同上)			進階攝影與剪輯	3	3	電競心理學	2	2	VR遊戲雛形設計	3	3	VR遊戲實作	3	3	專業實習(二)	5	5	專業實習(三)	9	9			
							電競實用英語	2	2	電競數據應用(同上)			混合實境應用	3	3	電競場域實作	3	3									
							電競賽事評論與主持實務	2	2	電競賽事轉播實務	3	3			自媒體經營與管理(同上)												
							電競產品行銷	2	2	電競賽事企劃與辦理實務	3	3	孫子兵法	2	2												
				電競實戰技巧實務(一)	2	2	電競實戰技巧實務(二)	2	2	電競實戰技巧實務(三)	2	2	電競實戰技巧實務(四)	2	2	電競實戰技巧實務(五)	2	2	電競實戰技巧實務(六)	2	2	電競實戰技巧實務(七)	2	2	電競實戰技巧實務(八)	2	2
				漫畫創作(一)	3	3	漫畫創作(二)	3	3	3D電腦動畫(一)	3	3	3D電腦動畫(二)	3	3	動畫特效應用	3	3	光雕投影藝術創作	3	3	數位出版	2	2			
			人體素描	3	3	2D電腦動畫(一)	3	3	2D電腦動畫(二)	3	3																
						選手保健模組	3	3	選手飲調模組	3	3	產品設計模組	3	3	角色扮演模組	3	3	電競直播模組	3	3							
合計	18	18	17	17	17	17	17	18	18	19	19	20	17	17	5	5											
總計												128	131														

1131017系課程委員會通過

