

遠東科技大學 四年制 多媒體與遊戲發展管理系 日間部 課程規劃表(適用107學年度入學)

科目名稱			第一學年		第二學年		第三學年		第四學年	
			上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
			學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數
校訂課程	通識基礎必修	國文(1)(2)	2/ 2	2/ 2						
		英文聽力與閱讀(1)(2)	2/ 2	2/ 2						
		體育(1)(2)	1/ 2	1/ 2						
		服務教育	0/ 1	0/ 1						
		英文閱讀與寫作			2/ 2					
		英語聽講練習				2/ 2				
		小 計	5/ 7	5/ 7	2/ 2	2/ 2	0/ 0	0/ 0	0/ 0	0/ 0
	通識博雅必修	創意思考與訓練			2/ 2					
		通識課程(倫理與品格)				2/ 2				
		通識課程(人文社會與自然)					2/ 2	2/ 2		
		通識課程(健康促進與外國語文)					2/ 2	2/ 2		
		創意實作								1/ 2
		公民教育								1/ 1
		小 計	0/ 0	0/ 0	2/ 2	2/ 2	4/ 4	4/ 4	0/ 0	2/ 3
	一般選修	全民國防教育軍事訓練(1)(2)(3)(4)	2/ 2	2/ 2	2/ 2	2/ 2				
		健康與護理(1)(2)(3)(4)	2/ 2	2/ 2	2/ 2	2/ 2				
		教學相長服務學習(一)(二)(三)(四)(五)(六)(七)(八)	1/ 1	1/ 1	1/ 1	1/ 1	1/ 1	1/ 1	1/ 1	1/ 1
		小 計	5/ 5	5/ 5	5/ 5	5/ 5	1/ 1	1/ 1	1/ 1	1/ 1
院必修科目	管理學	2/ 2								
	商業套裝軟體(1)	2/ 2								
	商業套裝軟體(2)		2/ 2							
	創新與創業概論					2/ 2				
	實務專題(1)					1/ 3				
	實務專題(2)						1/ 3			
	小 計	4/ 4	2/ 2	0/ 0	0/ 0	3/ 5	1/ 3	0/ 0	0/ 0	
系必修科目	多媒體與遊戲發展概論	3/ 3								
	多媒體與遊戲產業經營		3/ 3							
	遊戲企劃			3/ 3						
	遊戲行銷管理				3/ 3					
	遊戲產業行銷					3/ 3				
	平台營運管理						3/ 3			
	小 計	3/ 3	3/ 3	3/ 3	3/ 3	3/ 3	3/ 3	0/ 0	0/ 0	
必修	小 計	12/ 14	10/ 12	7/ 7	7/ 7	10/ 12	8/ 10	0/ 0	2/ 3	
	個人電競遊戲實務(實習)	3/ 4								
	基礎電競輔助訓練(實習)	3/ 4								
	基礎數位影像處理	3/ 3								
	數位音效製作	3/ 3								
	遊戲人物與場景設計	3/ 3								
	遊戲式數位學習	3/ 3								
	進階個人電競訓練		3/ 3							
	進階團體電競訓練		3/ 3							
	電競解說概論		3/ 3							
	大數據概論		3/ 3							
	進階數位影像處理		3/ 3							
	腳本設計與動畫製作		3/ 3							

遠東科技大學 四年制 多媒體與遊戲發展管理系 日間部 課程規劃表(適用107學年度入學)

科目名稱		第一學年		第二學年		第三學年		第四學年	
		上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
		學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數
系專業選修	遊戲角色設計		3/ 3						
	擴增實境科技概論與桌遊設計		3/ 3						
	團體電競遊戲實務			3/ 3					
	個人直播技術與技巧			3/ 3					
	賽事企劃與活動			3/ 3					
	虛擬實境科技與直播實務			3/ 3					
	互動式介面設計			3/ 3					
	多媒體程式設計			3/ 3					
	遊戲引擎			3/ 3					
	電競體能與保健			3/ 3					
	進階團體電競遊戲實務				3/ 3				
	電競影片錄製與後製				3/ 3				
	基礎新聞實務				3/ 3				
	3D模型設計				3/ 3				
	電競周邊商品製作與銷售				3/ 3				
	資料處理分析				3/ 3				
	擴增實境與電子競技				3/ 3				
	遊戲程式設計				3/ 3				
	電競心理建設				3/ 3				
	基礎電競教練實務					3/ 3			
	電競轉播工程					3/ 3			
	賽事分析與評論					3/ 3			
	資料導向程式設計					3/ 3			
	動畫實務					3/ 3			
	產品經理實務					3/ 3			
	虛擬實境人因工程與使用者經驗設計					3/ 3			
	遊戲製作					3/ 3			
	遊戲人工智慧					3/ 3			
	電競倫理					3/ 3			
	進階電競教練實務						3/ 3		
	遊戲新媒體企劃						3/ 3		
	電競轉播實務						3/ 3		
	人工智慧應用						3/ 3		
	擴增實境與互動行銷						3/ 3		
	行動遊戲製作						3/ 3		
	體感遊戲製作						3/ 3		
	伺服器建置與管理						3/ 3		
	多媒體與遊戲個案研討							3/ 3	
	電競節目製播							3/ 3	
	虛擬實境產業專題研討							3/ 3	
	擴增實境實務							3/ 3	
	穿戴式遊戲製作							3/ 3	
	數位媒體實務							3/ 3	
	電競運動專題研究								3/ 3
	雲端應用實務								3/ 3

遠東科技大學 四年制 多媒體與遊戲發展管理系 日間部 課程規劃表(適用107學年度入學)

科目名稱		第一學年		第二學年		第三學年		第四學年	
		上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
		學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數	學分/時數
	擴增實境產業專題研討								3/ 3
	校外實習								9/ 9
	專題寫作及實習報告								2/ 2
	作品集製作實習							2/ 2	
	3D腳本程式設計							3/ 3	
	視覺藝術							2/ 2	
	遊戲場景製作實習							2/ 2	
	電競遊戲美術設計							2/ 2	
	電競賽事評論及主持技巧							3/ 3	
	動畫製作實習								2/ 2
	遊戲製作實習								2/ 2
	網路直播實務								3/ 3
	數位出版								3/ 3
	小 計	18/ 20	24/ 24	24/ 24	27/ 27	30/ 30	24/ 24	32/ 32	30/ 21
選修	小 計	23/ 25	29/ 29	29/ 29	32/ 32	31/ 31	25/ 25	33/ 33	31/ 22
擬開最低選修學分	合 計						6/ 6	6/ 6	6/ 6
備註	107年07月17日 校課程發展委員會會議通過 108年06月12日 校課程發展委員會會議修正通過 110年01月26日 校課程發展委員會會議修正通過								
	一、最低畢業學分共128學分。必修56學分、選修72學分(系專業選修至少60學分) 二、必修：包含共同通識必修、院必修、系必修。 三、選修：包含系專業選修及一般選修。 四、系專業選修：不包含軍訓、健康與護理、身體活動與運動訓練等選修學分。 五、創意思考與訓練、通識倫理課程兩門課在二年級開課，開課學期先後順序不定。 六、依本校學則規定，學生除修完規定之畢業學分外，尚須通過系專業畢業門檻，以及符合本校畢業門檻實施辦法規定之畢業門檻方能畢業。 七、在學期間須符合之畢業門檻依照「遠東科技大學多媒體與遊戲發展管理系畢業門檻實施要點」實施。 八、暑期校外實習學分抵免依照「遠東科技大學學生校外實習辦法」實施。								