

崑山科技大學電腦與遊戲發展科學學士學位學程

大學部四年制 輔系/雙主修 課程科目表

課程名稱(講授時數—實習時數—學分數)

111.1.4 110 學年度第 1 學期第 3 次學程課程委員會議通過

109 學年度起入學者適用

輔系

第一學年		第二學年		第三學年		第四學年	
第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期
專業必修科目(合計 20 學分)							
電競實務 初階(一) (1-2-3)	電競實務 初階(二) (1-2-3)	遊戲設計 概論 (2-0-2)	遊戲企劃 (3-0-3)	電競賽事企劃 與實作 (1-2-3)			
電競團隊 管理 (2-1-3)	多人連線 遊戲資料 庫設計 (2-1-3)						

輔系最低學分：**20** 學分

雙主修

第一學年		第二學年		第三學年		第四學年	
第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期
專業必修/必選科目(合計 20 學分)							
電競實務 初階(一) (1-2-3)	電競實務 初階(二) (1-2-3)	遊戲設計 概論 (2-0-2)	遊戲企劃 (3-0-3)	電競賽事企劃 與實作 (1-2-3)			
電競團隊 管理 (2-1-3)	多人連線 遊戲資料 庫設計 (2-1-3)						

專業選修科目(至少 20 學分)

遊戲關卡 企劃設計 實務 (3-0-3)	直播媒體 營運管理 (2-0-2)	遊戲美術 設計(二) (0-2-2)	電競影片 錄製與後 製 (1-2-3)	遊戲行為分析 (2-0-2)	遊戲影像 合成與特 效 (2-1-3)	舞台場景 藝術創作 (2-0-2)	行銷學 (2-0-2)
遊戲測試 與品管 (2-0-2)	遊戲美術 設計(一) (0-2-2)	遊戲腳本 設計 (3-0-3)	2D 遊戲動畫 (2-1-3)	演說技巧 與原理 (2-0-2)			

雙主修最低學分：**40** 學分

說明：

1. 輔系/雙主修課程與主系課程相同或類似時，其科目學分採計之規定，悉依本校輔系/雙主修等相關辦法之規定辦理。
2. 各課程之開課學期，請參閱本系課程科目表。