

崑山科技大學電腦與遊戲發展科學學士學位學程

大學部四年制課程科目表

課程名稱(講授時數—實習時數—學分數)

108.12.27 108 學年度第 1 學期第 1 次學程課程委員會會議通過
 109.1.7 108 學年度第 1 學期第 1 次院課程委員會會議通過
 109.2.5 108 學年度第 1 學期第 1 次校課程委員會會議通過
 109.7.22 108 學年度第 2 學期第 1 次校課程委員會會議通過
109 學年度入學者適用

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

共同必修科目(合計 30 學分)

體育分組 (一) (2-0-2)	體育分組 (二) (2-0-2)	英語口說與 表達 (2-0-2)	服務學習與公 民教育 (0-1-0)	生涯發展與 職業倫理 (2-0-2)	通識 (2-0-2)	英文(輔)* (1-0-1)
中文閱讀與 表達(一) (2-0-2)	中文閱讀與 表達(二) (2-0-2)	通識 (2-0-2)	通識 (2-0-2)	通識 (2-0-2)	外語選讀* (2-0-2)	
英文聽力與 閱讀(一) (2-0-2)	英文聽力與 閱讀(二) (2-0-2)	勞作教育 (二) (0-1-0.5)				
	通識# (2-0-2)					
	勞作教育 (一) (0-1-0.5)					
6-0-6	8-1-8.5	4-1-4.5	2-1-2	6-0-6	2-0-2	1-0-1

共同選修科目

外語--第二外 語* (2-0-2)	外語--職場英 文* (2-0-2)	跨領域學習 護照* (1-0-1)
		1-0-1

註*：：1. 英文(輔)、分別依外語中心之「學生外語基本能力檢定實施辦法」。
 2. 通識教育中心之「通識學習護照實施辦法」辦理。
 3. 「外語選讀」為選項式必修科目，課程包括「第二外語」及「職場英文」，擇一門修習即可。

院訂必修科目(合計 2 學分)

工程技術概 論 (2-0-2)

專業必修科目(合計 19 學分)

電競實務 初階(一) (1-3-4)	電競實務 初階(二) (1-3-4)	學術倫理* (1-0-1)	遊戲程式設計# (1-0-1)	暑期校外實 習(240 小時) (3-0-3)	專題製作 (一) (3-0-3)	專題製作 (二) (3-0-3)	電競專業認 證 (0-1-0)
1-3-4	1-3-4	1-0-1	1-0-1	3-0-3	3-0-3	3-0-3	0-1-0

註*：「學術倫理」之實施與學分取得依課務組網頁之「學術倫理教育實施要點」辦理。

專業選修科目

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

電競發展學程 專業選修科目(學生須修畢 10 科目 28 學分)

第一學年	第二學年	第三學年	第四學年
【營運智慧概論】 (2-1-3)	【遊戲數據分析簡報實作】 (3-0-3)	【電競賽事企劃與實作】 (1-2-3)	【電競實務高階(一)】 (1-2-3)
【電競團隊管理】 (2-1-3)	【直播媒體營運管理】 (1-1-2)	【遊戲配樂製作】 (0-2-2)	【電競實務高階(二)】 (1-2-3)
4-2-6	4-1-5	1-2-3	3-3-6
			1-4-5
			1-2-3

遊戲設計學程 專業選修科目(學生須修畢 10 科目 28 學分)

遊戲測試與品管 (1-1-2)	3D 遊戲場景設計 (2-1-3)	【遊戲設計概論】 (2-0-2)	遊戲關卡企劃設計實務 (1-2-3)	【3D 遊戲動畫設計#】 (2-1-3)	【行動遊戲製作#】 (2-1-3)	遊戲設計整合實務 (1-2-3)
【遊戲企劃】 (3-0-3)	【多人連線遊戲資料庫設計#】 (2-1-3)	遊戲腳本設計 (2-1-3)				
4-1-5	4-2-6	4-1-5	1-2-3	2-1-3	2-1-3	1-2-3

不分學程 專業選修科目

基礎電競遊戲訓練 (1-2-3)	團隊戰術分析邏輯 (2-1-3)	競賽賽事評與主持 (1-1-2)	電競人生涯規劃 (3-0-3)	進階電競輔助訓練 (1-2-3)	【電競策展實務(1-2-3)】 電競周邊商品開發 (2-0-2)	學年校外實習(一) (0-40-9)	電競產業經驗分享 (2-1-3)
遊戲美術設計(一) (0-2-2)	電競場域實作 (1-2-3)	賽事企劃與活動 (2-0-2)	電子競技教練培訓 (1-2-3)	舞台場景藝術創作 (2-0-2)	遊戲個案研討 (1-1-2)	海外校外實習 (0-40-9)	遊戲行銷營運實務 (0-2-2)
電競專業日語 (2-0-2)	遊戲美術設計(二) (0-2-2)	遊戲行為分析 (2-0-2)	個人直播技術與技巧 (2-1-3)			電競節目製播 (2-1-3)	
電競團隊指導 (0-3-0)	創意故事 (2-0-2)	2D 遊戲動畫 (2-1-3)	遊戲影像合成與特效 (2-1-3)			體感遊戲製作 (2-1-3)	
3-7-7	5-5-10	9-3-12	8-4-12	3-2-5	4-3-7	4-82-24	2-3-5

註 4-(2)*: 跨域選修課程(修畢 9 學分, 至多 12 學分)

最低畢業總學分為 128 學分

註: 1. 學生選修外系或本學程專業課程學分無上下限之限制; 學生除修本學程課程外, 可多選修跨院系跨領域學分學程, 以符合就業市場需求, 增加就業力。

2. 電競發展學程中【】標示之課程為「**職能專業系列課程-營運智慧分析師**」課程模組, 共五科。修畢其中 4 科 12 學分後由學校發給證書、可參加 iPAS 經濟部產業人才能力鑑定(跨領域): 營運智慧分析師(初級)證照/能力鑑定。

3. 遊戲設計學程中【】標示之課程為「**職能專業系列課程-行動遊戲程式設計師**」課程模組, 共五科。修畢其中 4 科 12 學分後由學校發給證書、可參加 iPAS 經濟部產業人才能力鑑定(資訊類): 行動遊戲程式設計師(初級)證照/能力鑑定。

4. 本學程畢業學分為 128 學分, 必修 51 學分、選修 77 學分, 選修學分規範如下:

(1) 選修跨院系學程、就業學程等之外系專業課程, 得等同本學程之專業選修學分。

(2)*跨域修課規定: 本學程日間部大學部學生除修讀本學程專業課程外, 另需修讀外系(不限學院)專業課程至少修畢 9 學分, 至多 12 學分(不含學術倫理及單一科目大於等於 5 學分之特殊課程), 以強化學生跨領域知識, 增加就業力。**黃底紅字課程**為本學程鼓勵外系選修之課程。

5. 加註#科目屬於數位科技微學程共計 12 學分, 修畢由學校發給證書。

6. 本課程標準在不損及學生權益之情況下, 本學程得視實際需要修訂之。