

正修科技大學 電競科技系 114 學年度入學新生課程標準

| | | | | | | | | | |
|---------------------|-------------|---|--------------|---------------------|-------------|-------------|--------------|--------------------------|--|
| 學制 | | 四技進修部 | | | | | | | |
| 特殊專班 | | 無 | | | | | | | |
| 課程會議 | | 114.4.15 | | 系務會議通過 | | | | | |
| | | 114. | | 院課程委員會會議通過 | | | | | |
| | | 114. | | 校課程委員會會議通過 | | | | | |
| | | 114. | | 教務會議通過 | | | | | |
| 畢業應修學分數/修業年限 | | 至少為 128 學分(修業期限以四年為原則) | | | | | | | |
| 必修/選修 | | 學分數 | | 科目類別 | | 學分數 | | 相關辦法/備註 | |
| 必修 | | 64 學分 | | 含通識基礎必修 | | 16 學分 | | 共同教育課程實施辦法 | |
| | | | | 含專業必修 | | 48 學分 | | | |
| 選修 | | 64 學分 | | 含通識博雅選修 | | 8 學分 | | 包含四大領域 跨系選修至多採認 12 學分 | |
| | | | | 含專業選修 | | 56 學分 | | | |
| 科目類別 | | 課程名稱(學分/學時) | | 說明 | | | | 相關辦法/備註 | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 其他規定 | | | | | | | | | |
| 每學期所修學分數 | | 一、二年級學生每學期不得少於 16 學分，不得多於 28 學分 三、四年級學生每學期不得少於 9 學分，不得多於 25 學分 | | | | | | | |
| 備註 | | 「*」符號表示需電腦上機(電腦及網路通訊使用費) 「@」符號表示數位學習課程(遠距教學)，以當學期實際開課為準。 「#」符號表示 EMI 定義為：「以全英語授課」，以當學期實際開課為準。 | | | | | | | |
| 一年級上學期 | | | | 一年級下學期 | | | | | |
| 科目類別 | 科目代碼 | 科目名稱 | 學分/時數 | 科目類別 | 科目代碼 | 科目名稱 | 學分/時數 | | |
| 通識基礎必修 | 991544 | 體育(一) | 2/2 | 通識基礎必修 | 991644 | 體育(二) | 2/2 | | |
| 通識基礎必修 | 996944 | 文學欣賞與表達 | 2/2 | 通識基礎必修 | 996A44 | 中文閱讀與寫作 | 2/2 | | |
| 通識基礎必修 | 992144 | 英文(一) | 2/2 | 通識基礎必修 | 992244 | 英文(二) | 2/2 | | |
| 通識博雅選修 | 997A00 | 通識博雅課程(一) | 2/2 | 通識博雅選修 | 997B00 | 通識博雅課程(二) | 2/2 | | |
| 專業必修 | 944A19 | 計算機概論* | 2/2 | 專業必修 | 944A04 | 創意思考與訓練 | 2/2 | | |
| 專業必修 | 944A01 | 電競產業概論 | 4/4 | 專業必修 | 944A05 | 程式設計* | 4/4 | | |
| 專業必修 | 944A02 | 數位行銷* | 4/4 | 專業必修 | 944A16 | 網路概論 | 2/2 | | |
| 專業選修 | 944N42 | 賽事企劃與活動 | 4/4 | 專業選修 | 944N19 | 直播技術與技巧* | 4/4 | | |
| 專業選修 | 944N43 | 團體電競訓練* | 2/2 | 專業選修 | 944N46 | AI 與虛擬實境概論 | 4/4 | | |
| | | | | 專業選修 | 944N32 | 電競戰術與技巧 | 4/4 | | |
| 本學期預定開課 20 學分 20 小時 | | | | 本學期預定開課 20 學分 20 小時 | | | | | |
| 二年級上學期 | | | | 二年級下學期 | | | | | |

| | | | | | | | |
|---------------------|--------|-------------|-------|---------------------|--------|------------|-------|
| 科目類別 | 科目代碼 | 科目名稱 | 學分/時數 | 科目類別 | 科目代碼 | 科目名稱 | 學分/時數 |
| 通識基礎必修 | 992944 | 英語會話 | 2/2 | 通識博雅選修 | 997D00 | 通識博雅課程(四) | 2/2 |
| 通識基礎必修 | 996344 | 實用中文 | 2/2 | 專業必修 | 944A08 | 遊戲企劃* | 4/4 |
| 通識博雅選修 | 997C00 | 通識博雅課程(三) | 2/2 | 專業必修 | 944A09 | 數位影像處理* | 4/4 |
| 專業必修 | 944A17 | AI與多媒體製作* | 4/4 | 專業選修 | 944N31 | 物聯網概論 | 4/4 |
| 專業選修 | 944N08 | 電競影片錄製與後製* | 4/4 | 專業選修 | 944N11 | 電競節目製播* | 4/4 |
| 專業選修 | 944N04 | 遊戲程式設計* | 4/4 | 專業選修 | 944N33 | 電競電腦硬體裝配 | 4/4 |
| 專業選修 | 944N44 | 電競周邊商品製作與銷售 | 4/4 | 專業選修 | 944N34 | AI機器學習* | 4/4 |
| 專業選修 | 944N06 | 電競遊戲實務* | 4/4 | | | | |
| 本學期預定開課 18 學分 18 小時 | | | | 本學期預定開課 18 學分 18 小時 | | | |
| 三年級上學期 | | | | 三年級下學期 | | | |
| 科目類別 | 科目代碼 | 科目名稱 | 學分/時數 | 科目類別 | 科目代碼 | 科目名稱 | 學分/時數 |
| 專業必修 | 944A10 | 數位內容市場調查* | 2/2 | 專業必修 | 944A03 | 電競行銷與新媒體傳播 | 4/4 |
| 專業必修 | 944A12 | 專案管理 | 4/4 | 專業選修 | 944N39 | 電競職涯與倫理 | 2/2 |
| 專業選修 | 944N45 | AI繪圖實務* | 4/4 | 專業選修 | 944N40 | 進階遊戲設計* | 2/2 |
| 專業選修 | 944N36 | 虛實互動電子競技* | 4/4 | 專業選修 | 944N20 | 工業4.0實務 | 4/4 |
| 專業選修 | 944N37 | 電競選手身心訓練管理 | 2/2 | 專業選修 | 944N41 | 空拍機應用實務 | 4/4 |
| 專業選修 | 944N47 | AI輔助數據分析* | 2/2 | 專業選修 | 944N07 | 賽事分析與評論* | 2/2 |
| 本學期預定開課 16 學分 16 小時 | | | | 本學期預定開課 14 學分 14 小時 | | | |
| 四年級上學期 | | | | 四年級下學期 | | | |
| 科目類別 | 科目代碼 | 科目名稱 | 學分/時數 | 科目類別 | 科目代碼 | 科目名稱 | 學分/時數 |
| 專業必修 | 944A18 | 人工智慧實務 | 4/4 | 專業必修 | 944A15 | 電競運動專題研究 | 4/4 |
| 專業選修 | 944N22 | 體感遊戲製作* | 4/4 | 專業選修 | 944N26 | 數位產業專題研討 | 4/4 |
| 專業選修 | 944N23 | 數位媒體實務* | 4/4 | 專業選修 | 944N27 | 雲端應用實務* | 4/4 |
| 專業選修 | 944N24 | 智慧型載具實務 | 4/4 | 專業選修 | 944N28 | 行動裝置實務 | 2/2 |
| | | | | | | | |
| 本學期預定開課 12 學分 12 小時 | | | | 本學期預定開課 10 學分 10 小時 | | | |