

中華科技大學電競與直播學程實施細則

112年4月20日111學年度第2學期第1次系課程發展委員會通過

112年4月26日111學年度第2學期第3次院課程發展委員會通過

112年5月1日111學年度第2學期第2次校課程發展委員會通過

- 一、依據「中華科技大學學程設置辦法」，設置「電競與直播學程」（以下簡稱本學程），並訂定本學程實施細則（以下簡稱本細則）。
- 二、本學程設置宗旨為強化同學具備遊戲設計之專業技能，培育具整合數位資訊、媒體企劃與行銷管理之就業（或創業）職能為目的。
- 三、本校日間部與進修部之四年制學生得申請修習本學程。
- 四、本學程課程規劃表如附件，分專業必修課程及專業選修課程，其中專業必修課程八學分，專業選修課程十二學分，全部課程應修畢二十學分，本校發給學程專長證明。
- 五、專業選修課程中應至少六學分以上為非本系課程。其學分計入最低畢業總學分。
- 六、學生在各學程修習之相關學程，可否抵免本學程之學分，由本學程召集人核定之。可抵免學程學分由本學程定期公告之。
- 七、修習本學程之學生每學期所修學分上下限仍依本校學則相關規定辦理。
- 八、修習本學程之學程科目成績，須併入學期修習總學分及學期成績計算。
- 九、凡修滿本系及本學程規定之科目與學分者，由各系及各學程召集人確認後，由本校發給學程專長證明。如修完本系應修學分，但未完成本學程學分，仍可依規定申請畢業，但不得於畢業後再要求補修學程課程。
- 十、選修本學程之學生不得因修習學程而申請再延長修業年限。
- 十一、本細則未盡事宜，悉依相關法規辦理。
- 十二、本細則經電機與資訊工程系課程發展委員會、院課程發展委員會、校課程發展委員會審議，提送教務會議通過後公布實施，修正時亦同。

中華科技大學電競與直播學程課程規劃表

壹、學程名稱

中文：電競與直播學程

英文：Esports and Live Streaming Courses

貳、課程規劃

課程分專業必修及專業選修兩種課程。

專業必修課程應修習八學分。專業選修課程應修習十二學分，其中至少六學分以上為非本系課程。全部課程應修畢二十學分，方發給學程專長證明。

一、專業必修課程

編號	課程名稱	開設系別	學分數
1	遊戲程式設計	電機與資訊工程系	3
2	繪圖與設計	電機與資訊工程系	3
3	人工智慧概論	電機與資訊工程系	2

二、專業選修課程

編號	課程名稱	開設系別	學分數
1	行動裝置程式設計	電機與資訊工程系	3
2	多媒體介面實習	電機與資訊工程系	3
3	多媒體技術與應用	電機與資訊工程系	3
4	行動終端程式設計	電機與資訊工程系	3
5	動態網頁設計實務	電機與資訊工程系	3
6	行動智能控制與實務	電機與資訊工程系	3
7	人機介面系統設計	電機與資訊工程系	3
8	無線通訊系統實務	電機與資訊工程系	3
9	設計概論	電機與資訊工程系	3
10	行銷企劃實務	行銷與流通管理系	2
11	大數據應用分析	行銷與流通管理系	2
12	網路社群行銷個案分析	行銷與流通管理系 企業資訊與管理系	2
13	電子商務	行銷與流通管理系 企業資訊與管理系	3
14	網路行銷	行銷與流通管理系 企業資訊與管理系	2
15	行動通訊設計	企業資訊與管理系	2
16	大數據分析方法與應用	企業資訊與管理系	3
17	多媒體整合實作	企業資訊與管理系	2
18	社群商務	企業資訊與管理系	3