

多媒體與遊戲發展管理系

109 入學年度學生已停(未)開/學分數異動之課程修習對照表

序號	已停(未)開/ 學分數異 動課程	學分	可抵免(認列) 課程	學分	系院審核通過說明	各級審核 通過日期
1	遊戲企劃	3	遊戲企劃 腳本設計	2 3	<input type="checkbox"/> 科目名稱、內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱不同而內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱、內容不同而性質相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:課程學分變更,修習相同名稱課程,以2學分抵免3學分,加修「腳本設計」課程,該課程會學習到角色比例與人物造型、鏡頭與構圖運用、場景空間規畫等實作技法,可作為「遊戲企劃」課程內其遊戲角色設置及場景設定、遊戲操作流程及玩法設定的延伸學習。	系:111.11.09 院:111.11.17 校:111.11.22
2	電腦軟體應用(1)	3	商業套裝軟體(1) 計算機概論	2 2	<input type="checkbox"/> 科目名稱、內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱不同而內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱、內容不同而性質相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:「商業套裝軟體(1)」與「電腦軟體應用(1)」同樣是學習以軟體進行文書排版,資料排版、數據資料處理技巧。「計算機概論」課程可以使學生了解電腦軟體的運作模式,學習辦公室文書與試算表軟體的一般應用,可加強「電腦軟體應用(1)」課程的學習基礎。	系:111.11.09 院:111.11.17 校:111.11.22
3	電腦軟體應用(2)	3	商業套裝軟體(2) 網頁設計	2 2	<input type="checkbox"/> 科目名稱、內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱不同而內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱、內容不同而性質相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:「商業套裝軟體(2)」與「電腦軟體應用(2)」同樣是學習以軟體進行文書排版,資料排版、數據資料處理技巧。「網頁設計」則是以軟體來製作網頁,也會運用到文書排版,資料排版技巧,可作為「電腦軟體應用(2)」課程的延伸學習。	系:111.11.09 院:111.11.17 校:111.11.22
4	多媒體與遊戲發展概論	3	多媒體與遊戲發展概論 多媒體製作	2 2	<input type="checkbox"/> 科目名稱、內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱不同而內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱、內容不同而性質相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:課程學分變更,修習相同名稱課程,以2學分抵免3學分,加修「多媒體製作」課程,該課程會學習到運用多媒體軟體製作多媒體作品,可補強「多媒體與遊戲發展概論」課程學習內容的實務應用。	系:111.11.09 院:111.11.17 校:111.11.22
5	文創行銷	3	行銷企劃	2	<input type="checkbox"/> 科目名稱、內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱不同而內容相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 科目名稱、內容不同而性質相同者	系:111.11.09 院:111.11.17 校:111.11.22

序號	已停(未)開/ 學分數異動課程	學分	可抵免(認列)課程	學分	系院審核通過說明	各級審核通過日期
			設計概論	2	<input checked="" type="checkbox"/> 其他:「文創行銷」課程主要是從市場端、企業端及消費者端了解文化創意產業的行銷策略操作、企圖與成功原因。修習「行銷企劃」課程可學習到行銷規劃、銷售預測、消費者市場選擇與定位、產品生命週期、行銷管理等內容，而「設計概論」課程所教授的設計學與各領域之相關認知與設計範疇、設計觀察與研究調查方法，則為文化創意產業的基礎知識之一。綜合兩項課程所學可對應到「文創行銷」的學習內容。	
6	消費者行為	3	消費者行為	2	<input type="checkbox"/> 科目名稱、內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱不同而內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱、內容不同而性質相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:課程學分變更，修習相同名稱課程，以2學分抵免3學分，加修「電競周邊商品製作與銷售」課程。該課程會學習到消費者市場、組織市場的購買行為，與「消費者行為」課程學習內容相關。	系:111.11.09 院:111.11.17 校:111.11.22
		電競周邊商品製作與銷售	3			
7	網紅行銷	3	網路行銷	2	<input type="checkbox"/> 科目名稱、內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱不同而內容相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 科目名稱、內容不同而性質相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:「網紅行銷」課程主要是學習經營網紅角色來進行網路行銷，因此會需要了解網路行銷基礎相關理論。修習「網路行銷」「行銷管理」課程可學習到網路行銷相關理論，包含行銷導論、資源運用、市場調查、消費者市場與其購買行為、市場區隔與定位分析等，符合「網紅行銷」所需學習內容。	系:111.11.09 院:111.11.17 校:111.11.22
		行銷管理	2			
8	網紅行銷	3	進階網紅行銷	3	<input type="checkbox"/> 科目名稱、內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱不同而內容相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 科目名稱、內容不同而性質相同者 <input type="checkbox"/> 其他:	系:111.09.20 院:111.09.26 校:111.09.27

註1. 依教育部 108 年 5 月 2 日臺教高通字第 1080039411 號辦理，本校各系若部分必修課程已停開，或系、科、所、學位學程已停招，或系所整併，或抵免科目學分以少抵多，學生有補修抵免或補足所差學分需求時，可依照此表辦理修課或抵免。

註2. 各系應於每學期開學**第 10 週前**通過系課程發展委員會議通過及院課程發展委員會議，並完成教務會議備查。各系「已停開/學分數異動之課程修習對照表」應於「系網」及「教務處」公告周知，以供學生依循辦理補修學分或抵免學分。

註3. 本校已停招系所應依照遠東科技大學停招系學生學籍及課業處理辦法，辦理各學制系(所)停招後有關學生學籍及課業問題。

註4. 各系如有需要可自行增列。

多媒體與遊戲發展管理系

109 入學年度學生已停(未)開/學分數異動之課程修習對照表

序號	已停(未)開/ 學分數異動課程	學分	可抵免(認列)課程	學分	系院審核通過說明	各級審核 通過日期
1	系專業選修課程	2	溝通與表達	2	<input type="checkbox"/> 科目名稱、內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱不同而內容相同者 <input type="checkbox"/> 科目名稱、內容不同而性質相同者 <input checked="" type="checkbox"/> 其他:課程內容符合系所核心能力指標	系:113.03.01 院:113.03.06 校:113.03.19

- 註1. 依教育部 108 年 5 月 2 日臺教高通字第 1080039411 號辦理，本校各系若部分必修課程已停開，或系、科、所、學位學程已停招，或系所整併，或抵免科目學分以少抵多，學生有補修抵免或補足所差學分需求時，可依照此表辦理修課或抵免。
- 註2. 各系應於每學期開學**第 10 週前**通過系課程發展委員會議通過及院課程發展委員會議，並完成教務會議備查。各系「已停開/學分數異動之課程修習對照表」應於「系網」及「教務處」公告周知，以供學生依循辦理補修學分或抵免學分。
- 註3. 本校已停招系所應依照遠東科技大學停招系學生學籍及課業處理辦法，辦理各學制系(所)停招後有關學生學籍及課業問題。
- 註4. 各系如有需要可自行增列。