僑光科技大學 多媒體與遊戲設計系 專業必修停開課程抵免對照表

111.09.28僑光科技大學多媒體與遊戲設計系 課程委員會通過
111.10.05僑光科技大學設計與資訊學院 課程委員會通過
112.08.17僑光科技大學多媒體與遊戲設計系 課程委員會通過
112.08.24僑光科技大學設計與資訊學院 課程委員會通過
112.12.21僑光科技大學多媒體與遊戲設計系 課程委員會通過
112.12.27僑光科技大學設計與資訊學院 課程委員會通過
113.12.21僑光科技大學多媒體與遊戲設計系 課程委員會通過
114.08.20僑光科技大學多媒體與遊戲設計系 課程委員會通過

必修停開課程(原課程)						抵免課程
項次	部別	入學年度	年級/學期	課程名稱	學分數	課程名稱
1	夜	105	3下	專題企劃	2	以C類課程抵免
2	夜	105	4上	畢業專題(一)	4	以C類課程抵免
	日	105	4上	畢業專題(一)	3	
3	日	105	4下	畢業專題(二)	3	以C類課程抵免
4	日/夜	106	1上	多媒體導論	2	以B類課程抵免
5	日/夜	106 107 108 109 110	1上	平面攝影實務	2	以A類課程抵免
6	日	106	1上	電腦繪圖實務	2	以B類課程抵免
		107			3	
		108			3	
		109			3	
7	日	106 107 108 109 110	1下	影像處理與應用	3	以B類課程抵免
8	日	106	1下	平面設計	2	以A類課程抵免
9	日	106	1下	設計繪畫	2	以A類課程抵免
	日/夜	107				
	日/夜	108				
	日/夜	109				
	日/夜	110				

必修停開課程(原課程)						抵免課程
項次	部別	入學年度	年級/學期	課程名稱	學分數	課程名稱
10	日/夜	106	2上	數位網頁設計	2	以D類課程抵免
	夜	107	1下		3	
11	日	106	2上	遊戲開發實務(一)	3	以E類課程抵免
12	日	106	2下	遊戲開發實務(二)	3	以E類課程抵免
13	日/夜	106	2下	文化與科技	2	以B類課程抵免
14	日	106	3上	專題企劃	2	以C類課程抵免
15	夜	106	3下	設計企劃	2	以C類課程抵免
16	夜	106	4上	設計實務(一)	4	以C類課程抵免
17	夜	106	4下	設計實務(二)	4	以C類課程抵免
18	日/夜	107	1下	邏輯設計	2	以D類課程抵免
	日/夜	108				
	日/夜	109				
	日/夜	110				
19	夜	107	1上	邏輯與程式設計	2	以D類課程抵免
	日/夜	108				
20	夜	107	1上	遊戲設計導論	2	以E類課程抵免
		108				
		109				
		110				
21	日	110	1上	影視與數位媒體	2	以G類課程抵免
22	日	110	2上	影視原理(一)	2	以F類課程抵免
23	日	110	2下	影視原理(二)	2	以F類課程抵免
24	日	110	3下	數位行銷	2	以C類課程抵免
	夜	110	3上			
25	夜	108	3下	動畫製作實務(二)	2	以G類課程抵免
26	日	109	1上	物理(一)	2	以G類課程抵免
27	日	109	1上	基礎數學	3	以G類課程抵免
28	日	109	1下	物理(二)	2	以G類課程抵免
29	日	109	2上	科技英文導讀	2	以D類課程抵免
30	日	109	2上	3D遊戲程式設計(一)	3	以E類課程抵免
31	日	109	2上	2D遊戲設計(一)	3	以E類課程抵免
32	日	109	2下	遊戲企劃	2	以E類課程抵免
33	日	109	3下	影音剪輯	2	以F類課程抵免
34	日	109	3下	專題製作(一)	1	以C類課程抵免

必修停開課程(原課程)						抵免課程
項次	部別	入學年度	年級/學期	課程名稱	學分數	課程名稱
35	日	109	2下	手機程式設計(一)	2	以D類課程抵免
36	日	109	3上	資料庫原理	2	以E類課程抵免
37	日	109	3下	系統分析設計	3	以E類課程抵免
38	夜	112	4下	新媒體實務	2	以F類課程抵免

備註：抵免學分不足1學分者，可由同類別或選修科目共同抵免

僑光科技大學 多媒體與遊戲設計系 抵免課程分類表						
A 設計與美學	B 多媒體製作	C 專案實作	D 網頁與程式設計	E 互動遊戲	F 影視	G 動畫
攝影實務	資訊概論	設計企劃	資訊概論	互動媒體設計(一)	影視原理(一)	3D基礎建模
平面攝影實務	電腦繪圖	數位行銷	運算思維與程式設計	互動媒體設計(二)	影視原理(二)	影視與數位媒體
平面設計	電腦繪圖實務	專案管理	邏輯與程式設計	遊戲開發實務(一)	基礎影視原理	場景與動畫
角色設計	影像處理應用	專題實作	邏輯設計	遊戲開發實務(二)	進階影視原理	動漫創作
遊戲美術設計	影像處理與應用	畢業專題(一)	物件導向程式設計	遊戲開發製作(一)	影視製片	角色設計
設計繪畫	數位音樂製作	畢業專題(二)	數位網頁設計	遊戲開發製作(二)	影視剪輯實務	影像語言
數位展示設計	多媒體導論	設計實務(一)	動態網頁設計	互動遊戲情境實務	影像語言	動畫(一)
展示設計	媒體素養	設計實務(二)	網頁程式設計(一)	多媒體網路資料庫系統	攝錄影實務(一)	動畫(二)
介面資訊設計	多媒體證照實務	設計專案實務(一)	網頁程式設計(二)	雲端多媒體程式開發	攝錄影實務(二)	動畫製作實務(一)
基本設計(一)	多媒體實務	設計專案實務(二)	跨平台網頁設計	無人載具攝錄影實務	影視合成實務(一)	動畫製作實務(二)
基本設計(二)	社群媒體經營	產學實務(一)	跨平台程式設計	多媒體互動裝置應用程式	影視合成實務(二)	
設計美學		產學實務(二)	伺服網頁設計	介面資訊設計	微電影創作(一)	
時尚商品設計		人工智慧應用	互動網頁程式設計(一)	延展實境(一)	微電影創作(二)	
生活創意商品設計(一)		設計企畫	互動網頁程式設計(二)	延展實境(二)	微電影製作(一)	
生活創意商品設計(二)		生成式AI應用與規劃	資訊軟體應用	延展實境	微電影製作(二)	
地方創生與設計			APP製作	元宇宙實務	新媒體實務	
視覺傳達			網頁設計	遊戲設計導論	AI新媒體實務	
視覺資訊設計					AI自媒體創作	
介面資訊設計						
AI美術設計						