

台南應用科技大學 科目抵充對照表
日間部四年制漫畫學士學位學程
108 學年度入學生適用

112 年 2 月 17 日

新科目名稱					抵充原有科目名稱					抵充說明
科目名稱	必/ 選修	學年度 學期別	學 分	時 數	科目名稱	必/ 選修	學年度 學期別	學 分	時 數	
漫畫基礎技法 (一)(二)	必修	109 一 上下	6	6	漫畫基礎技法 (一)(二)	必修	108 一上 下	4	4	多學分抵少學分
藝用解剖學	選修	109 一下	2	2	漫畫人物肢體 表現	必修	108 一上	2	2	1. 原課程於 109 學年度科目表刪 除 2. 選修抵必修
動漫插畫設計	選修	109 一 下	2	2	創意透視法	必修	108 二上	2	2	1. 原課程於 109 學年度科目表刪 除 2. 選修抵必修 3. 動漫插畫設計 (109 一下)因於 110 學年度科目 表修改課程名稱 為遊戲美術概論 (110 一下)。 *此為 109 學年 度 2 學分的動漫 插畫設計，不可與 110 學年度 3 學 分的動漫插畫設 計混淆。 4. 遊戲美術概論 實際名稱應為遊 戲產業概論，並於 (110 一下)開課。
遊戲美術概論	選修	110 一 下	2	2						
遊戲產業概論	選修	110 一 下	2	2						
漫畫背景繪製	必修	109 二 下	3	3	漫畫背景繪製	必修	108 二下	2	2	多學分抵少學分
漫畫專業繪圖與 條漫繪製	必修	109 二 上	3	3	漫畫專業繪圖	必修	108 二下	2	2	多學分抵少學分
遊戲美術設計	選修	109 二 下	2	2	條漫繪製	必修	108 三上	2	2	1. 原課程於 109 學年度科目表刪 除 2. 選修抵必修 3. 遊戲美術設計 (109 二下)於 110 學年度改名 為 2D 遊戲美術 應用與

◆◆課務組◆◆

										創作(110 二下) *遊戲美術設計 (109 二下)及 2D 遊戲美術應用與 創作(110 二下)於 107 學年度抵充一 覽表另有可重複 抵充之科目，可抵 充漫畫製作進階 (一)(107 三上必 修)
2D 遊戲美術應 用與創作	選修	110 二 下	2	2						
專題製作企劃	必修	109 三 上下	6	6	工作室經營	必修	108 三下	4	4	1.109 學年度課 程名稱改變 2.109 學年學分 數因必修少學分 抵多學分，需從專 業 選修補足 2 學分。 3.110 學年度課 程名稱改變
專題企劃	必修	110 三 下	4	4						

系所課程委員會	院課程委員會	校課程委員會	教務會議

◆◆教務重要規章◆◆