

**樹德科技大學 107 學年度電競產業管理學士學位學程四技日間部入學生課程表**

類別及科目	第一學年(107 學年度)				第二學年(108 學年度)				第三學年(109 學年度)				第四學年(110 學年度)			
	第一學期	學分	第二學期	學分	第一學期	學分	第二學期	學分	第一學期	學分	第二學期	學分	第一學期	學分	第二學期	學分
校訂必修	基礎英文(一)	0	基礎英文(二)	2	進階英文(一)	2	進階英文(二)	2	藝術之多元呈現	2	文化與生活	2				
	寫作技巧	3	文學欣賞	3	民主與法治	2	人與自然	2	情意通識	2						
	體育	0	體育	0			情意通識	2								
	服務領導教育	0	服務領導教育	0												
	資訊技能與實作	2	創造思考與問題解決	2												
	科際整合與大學教育	2														
院必修	大學領航	1	應用程式設計	2	造型美學	2	人文藝術史觀	2	文化經濟學	2						
專業必修	電競實務初階 I	3	電競實務初階 II	3	電競實務中階 I	3	電競實務中階 II	3	電競實務高階 I	3	電競實務高階 II	3				
	電競產業概論 I	2	電競產業概論 II	2	電競團隊管理	2	電競賽事管理	2	運動心理學	2	電競專業認證	2				
	專題講座 I	2	專題講座 II	2					數位媒體專業英文	2	電競生涯規劃	2				
專業選修	遊戲測試與品管	2	遊戲數據分析	2	遊戲設計概論	2	遊戲企劃設計	2	數位遊戲設計	2	專題企畫	2	畢業專題 I	2	畢業專題 II	2
	自我行銷與表現技巧	2	市場調查與分析	2	提案與簡報技巧	2	網路行銷	2	策展企劃	2	策展實務	2	資訊安全與智財保護	2	工作態度與倫理	2
	數位媒體設計	2	影像處理	2	網頁設計	2	影片剪輯	2	影音特效製作	2	電競週邊商品開發	2	校外實習	2	業界實務實習	9
					自媒體行銷	2	自媒體營運	2	專業證照	2	國際見學	2	創業管理實務	2	論文寫作與研究方法	2
學分規定	<p>1. 最低畢業學分：128 學分。校訂必修 30 學分，院必修 9 學分，系專業必修 38 學分，系專業選修 51 學分(含承認外系專業課程 15 學分)。</p> <p>2. 校訂必修課程說明：</p> <p>(1) 英文課程依入學分級結果循序修畢，並須修習外語課程 2 學分總計達 8 學分，分級後免修之課程學分必須選修「外語課程」補足學分(認列之外語課程可至課程查詢系統或語文中心查詢)。</p> <p>若通過英文畢業門檻，可申請抵修部分通識英文學分，其抵修規定請參考本校「學生外語能力課程修課及抵免辦法」。</p> <p>(2) 情意通識 4 學分(2 門選修課程)依個人興趣於通識課程中選修。</p> <p>3. 本系專業課程說明：</p> <p>(1) 「團體諮商與共同成長」為本院、系辦理師生共同活動時間，時間安排在每個星期一第 7~8 節、1~3 年級同學必須出席活動。</p> <p>(2) 「數位媒體專業英文」為英語授課，「國際見學」為配合國外見學課程，學生得視年度開課內容自費選修，並於學期結束銜接假期至國外研習或參與研討或工作坊。</p> <p>(3) 大四「業界實務實習」為全學期校外實務實習，9 學分，給予最後一哩銜接就業的機會。</p> <p>(4) 「電競專業認證」為必修課程，由系上與具公信力的產官學界共同研擬相關認證，檢測學生學習成效。</p> <p>(5) 「專業證照」為選修科目，由系上規劃遊戲設計、會展管理、資訊科學相關證照輔導，銜接本系就業職場出路。</p> <p>4. 畢業須通過校訂英文能力與系訂專業能力門檻，門檻如下：</p> <p>(1) 英文能力 - 符合本校「學生英文能力畢業門檻及輔導辦法」基本標準。</p> <p>(2) 專業能力 - 符合以下 A.B.C.D 任一條件者，皆為具備本系畢業門檻之專業能力，學生於申請畢業離校手續需出示佐證資料。</p> <p>A. 專業乙級證照(含)以上資格</p> <p>B. 校外實習達 160 小時以上</p> <p>C. 國內外正式電競賽事團體或個人參賽證明</p> <p>D. 通過本系舉辦電競產業認證資格者</p>															

107 年 4 月 9 日 動畫與遊戲設計系課程委員會會議通過、107 年 6 月 6 日 院課程委員會會議通過、1107 年 5 月 9 日 校課程委員會、107 年 6 月 13 日 教務會議通過

製表日期 2018/4/17 系所助理：

**組員曹雨娟**  
107. 4. 18

系所主管：

**系主任蘇中和**  
107. 4. 17

院長：

**設計學院盧圓華**  
107. 4. 17

# 樹德科技大學電競產業管理學士學位學程 107 學年度四技日間部入學生課程表(適用非華語國家外國學生)

Shu-Te University Department of Bachelor's Degree Program on Esports Management

科目 Subjects	第一學年(107 學年度) Fresh Year(2018~2019)				第二學年(108 學年度) Sophomore Year(2019~2020)				第三學年(109 學年度) Junior Year(2020~2021)				第四學年(110 學年度) Senior Year(2021~2022)			
	第一學期 First Semester	學分 Credits	第二學期 Second Semester	學分 Credits	第一學期 First Semester	學分 Credits	第二學期 Second Semester	學分 Credits	第一學期 First Semester	學分 Credits	第二學期 Second Semester	學分 Credits	第一學期 First Semester	學分 Credits	第二學期 Second Semester	學分 Credits
校訂必修 Common Requirements	體育 Physical Education	0	體育 Physical Education	0	民主與法治 Democracy and Rule of Law	2	人與自然 Human and Nature	2	藝術之多元呈現 Multi-presentation of Arts	2	文化與生活 Culture and Life	2				
	服務領導教育 Service Leadership Education	0	服務領導教育 Service Leadership Education	0	情意通識 Affective liberal education	2	情意通識 Affective liberal education	2	情意通識 Affective liberal education	2						
	華語句型練習(一) Chinese Sentence Pattern Practice I	3	華語句型練習(二) Chinese Sentence Pattern Practice II	3												
	華語視聽(一) Audio-Visual Chinese I	3	華語視聽(二) Audio-Visual Chinese II	3												
	中華文化(一) Chinese Culture I	3	中華文化(二) Chinese Culture II	3												
	華語閱讀(一) Chinese Reading I	3	華語閱讀(二) Chinese Reading II	3												
	華語會話(一) Chinese Conversation I	3	華語會話(二) Chinese Conversation II	3												
	民俗典故 Folk Customs and Allusions	3	成語與寓言故事 Idiom and Fable Stories	3												
	華語寫作(一) Chinese Writing I	3	華語寫作(二) Chinese Writing II	3												
院必修 Required Courses					造形美學 Formative aesthetics	2			文化經濟學 Cultural Economics	2						
專業必修 Required Courses					電競產業概論 I Introduction to E-sports I	2	電競產業概論 II Introduction to E-sports II	2	電競實務高階 I E-sports in Advance I	3	電競實務高階 II E-sports in Advance II	3				
					專題講座 I Lecture I	2	專題講座 II Lecture II	2								



# 樹德科技大學電競產業管理學士學位學程 107 學年度四技日間部入學生課程表(適用非華語國家外國學生)

Shu-Te University Department of Bachelor's Degree Program on Esports Management

科目 Subjects	第一學年(107 學年度) Fresh Year(2018~2019)				第二學年(108 學年度) Sophomore Year(2019~2020)				第三學年(109 學年度) Junior Year(2020~2021)				第四學年(110 學年度) Senior Year(2021~2022)			
	第一學期 First Semester	學分 Credits	第二學期 Second Semester	學分 Credits	第一學期 First Semester	學分 Credits	第二學期 Second Semester	學分 Credits	第一學期 First Semester	學分 Credits	第二學期 Second Semester	學分 Credits	第一學期 First Semester	學分 Credits	第二學期 Second Semester	學分 Credits
專業選修 Elective Courses					電競實務中階 I E-sports in Practice I	3	電競實務中階 II E-sports in Practice II	3								
					電競團隊管理 E-sports Team Management	2	電競賽事管理 E-sports Event Management	2	運動心理學 Sport Psychology	2	電競專業認證 E-sports Certificate	2				
					遊戲測試與品質管 Game Testing and Quality Control	2	遊戲數據分析 Game Data Analysis	2	數位遊戲設計 Digital Game Design	2	專題企畫 Project Planning	2	畢業專題 I Graduate Project I	2	畢業專題 II Graduate Project II	2
					自我行銷與表現技巧 Self-promotion Strategy and Skills	2	市場調查與分析 Marketing Survey and Analysis	2	策展企劃 Exhibition Planning	2	策展實務 Exhibition in Practice	2	創業管理實務 Business Management in Practice	2		
					數位媒體設計 Digital Media Design	2	影像處理 Image Processing	2	影音特效製作 Sound Effect Production	2	電競週邊商品開發 Product Design for E-sport	2				
					遊戲設計概論 Introduction to Game Design	2	遊戲企劃設計 Game Project Planning	2								
					提案與簡報技巧 Proposal and Presentation Skills	2	網路行銷 Internet Marketing	2								
					網頁設計 Web Design	2	影片剪輯 Film Editing	2								
					自媒體行銷 We Media Marketing	2	自媒體營運 We Media Business Management	2								
學分規定 Min. Total Credits	最低畢業學分：128 學分 校訂必修 56 學分，院必修 4 學分，系專業必修 34 學分，系專業選修 34 學分(承認外系專業課程 15 學分)															

105 年 4 月 9 日動畫與遊戲設計系課程委員會通過、107 年 4 月 18 日課程委員會通過