

樹德科技大學 電競產業管理學士學位學程 109 學年度 四技日間部 入學生課程表

類別 科目	第一學年 (109學年度)				第二學年 (110學年度)				第三學年 (111學年度)				第四學年 (112學年度)											
	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數						
校必修	基礎英文(一)	0	2	基礎英文(二)	2	2	進階英文(一)	2	2	進階英文(二)	2	2	文化與生活	2	2	民主與法治	2	2						
	寫作技巧	3	3	文學欣賞	3	3	人與自然	2	2	藝術之多元呈現	2	2	情意通識	2	2									
	體育	0	2	體育	0	2	體育	0	2	情意通識	2	2												
	服務領導教育	0	1	服務領導教育	0	1																		
	科際整合與大學教育	2	2	創造思考與問題解決	2	2																		
	資訊技能與實作	2	2																					
	學術倫理	0	0																					
院必修	大學領航	1	1	應用程式設計	2	2	造形美學	2	2	人文藝術史觀	2	2	文化經濟學	2	2									
專業必修	電競實務初階 I	3	3	電競實務初階 II	3	3	電競實務中階 I	3	3	電競實務中階 II	3	3	電競實務高階 I	3	3	電競實務高階 II	3	3	畢業專題 I	3	3	畢業專題 II	3	3
	電競產業概論 I	2	2	電競產業概論 II	2	2	電競團隊管理	2	2	電競賽事管理	2	2	運動心理學	2	2	▲電競專業認證	0	0						
	專題講座 I	2	2	專題講座 II	2	2						數位媒體專業英文	2	2	專題企畫	2	2							
專業選修	遊戲測試與品管	2	2	遊戲數據分析	2	2	遊戲概論	2	2	遊戲企劃	2	2	數位媒體設計	2	2	電競生涯規劃	2	2	★校外實習	2	8	★業界實務實習	9	40
	自我行銷與表現技巧	2	2	市場調查與分析	2	2	提案與簡報技巧	2	2	網路行銷	2	2	策展企劃	2	2	策展實務	2	2	資訊安全與智財保護	2	2	論文寫作與研究方法	2	2
	影像處理	2	2	音效配樂設計	2	2	影片剪輯	2	2	影音特效製作	2	2	電競競賽後製實務 I	2	2	電競競賽後製實務 II	2	2	電競週邊商品開發	2	2	創業管理實務	2	2
	自媒體概論	2	2	自媒體實務	2	2	自媒體行銷	2	2	自媒體營運	2	2			國際見學	2	2							
	電競主播實務 I	2	2	電競主播實務 II	2	2	電競直播實習 I	2	2	電競直播實習 II	2	2												
	體適能 I	2	2	體適能 II	2	2	體適能 III	2	2	體適能 IV	2	2												
學分規定	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 42 學分，系專業選修 47 學分(承認外系 16 學分，不含通識學院及學院課程)。																							
	2. 校訂必修課程說明： (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教中心查詢)。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「學生外語能力課程課修及抵免辦法」。																							
	(2) 情意通識共4學分(二門選修課程)依個人興趣於通識課程中選修。																							
	3. 本系專業課程說明： (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。																							
	(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。 (3)註記★為全學期校外實習課程。大四上「校外實習」實習時數須達160小時以上，大四下「業界實務實習」實習時數須達720小時，給予最後一哩銜接就業的機會。 (4)註記▲為認證課程，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。																							
學分規定	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： (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。																							
	(2) 專業能力 - 符合以下A.B.C.D任一條件者，皆為具備本學程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。																							
	A.電競產業專業證照或能力證明。																							
	B.修畢校外實習課程，時數須達160小時以上。																							
	C.國內外正式電競賽事團體或個人參賽證明。																							
學分規定	D.通過本系舉辦電競產業認證資格者。																							
	5. 以海外中五學制畢(結)業入學生，畢業學分數應為就讀本系之最低畢業學分數外加12學分。																							
備註程序	109年4月9日系課程委員會議通過、109年4月10日院課程委員會議通過、109年4月29日校課程委員會議通過、109年5月27日教務會議備查																							

列印日期 2020/6/11

系所助理：

組員 曹雨娟
109.6.11

系所主管：

電競產業管理學
士學位學程主任 蘇中和

院長：

設計學院 周伯丞
院09長

樹德科技大學 電競產業管理學士學位學程 109 學年度 四技日間部 入學生課程表(適用非華語國家學生)

Shu-Te University Bachelor Program of E-sport Industry Management Curriculum Plan (2020)

科目 Subjects	第一學年(109學年度) Fresh Year(2020~2021)				第二學年(110學年度) Sophomore Year(2021~2022)				第三學年(111學年度) Junior Year(2022~2023)				第四學年(112學年度) Senior Year(2023~2024)							
	科目Subjects	Fall		Spring		科目Subjects	Fall		Spring		科目Subjects	Fall		Spring		科目Subjects	Fall		Spring	
		Credits	hours	Credits	hours		Credits	hours	Credits	hours		Credits	hours	Credits	hours		Credits	hours		
校訂必修 Common Requirements	體育 Physical Education	0	2	0	2	民主與法治 Democracy and Rule of Law	2	2			藝術之多元呈現 Multi-presentation of Arts	2	2							
	服務領導教育 Service Leadership Education	0	1	0	1	人與自然 Human and Nature			2	2	文化與生活 Culture and Life			2	2					
	華語句型練習(一) Chinese Sentence Pattern Practice I	3	3			情意通識 Affective liberal education	2	2	2	2	情意通識 Affective liberal education	2	2							
	華語句型練習(二) Chinese Sentence Pattern Practice II			3	3	體育 Physical Education	0	2												
	華語視聽(一) Audio-Visual Chinese I	3	3																	
	華語視聽(二) Audio-Visual Chinese II			3	3															
	華語會話(一) Chinese Conversation I	3	3																	
	華語會話(二) Chinese Conversation II			3	3															
	華語閱讀(一) Chinese Reading I	3	3																	
	華語閱讀(二) Chinese Reading II			3	3															
	華語寫作(一) Chinese Writing I	3	3																	
	華語寫作(二) Chinese Writing II			3	3															
	中華文化(一) Chinese Culture I	3	3																	
	中華文化(二) Chinese Culture II			3	3															
	民俗典故 Folk Customs and Allusions	3	3																	
	成語與寓言故事 Idiom and Fable Stories			3	3															
	學術倫理 Academic Ethics	0	0																	

樹德科技大學 電競產業管理學士學位學程 109 學年度 四技日間部 入學生課程表(適用非華語國家學生)
Shu-Te University Bachelor Program of E-sport Industry Management Curriculum Plan (2020)

科目 Subjects	第一學年(109學年度) Fresh Year(2020~2021)					第二學年(110學年度) Sophomore Year(2021~2022)					第三學年(111學年度) Junior Year(2022~2023)					第四學年(112學年度) Senior Year(2023~2024)				
	科目Subjects	Fall		Spring		科目Subjects	Fall		Spring		科目Subjects	Fall		Spring		科目Subjects	Fall		Spring	
		Credits	hours	Credits	hours		Credits	hours	Credits	hours		Credits	hours	Credits	hours		Credits	hours	Credits	hours
院必修 Required Courses						造形美學 Formative esthetics	2	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	2			電競實務高階 I E-sports in Advance I	3	3			畢業專題 I Graduate Project I	3	3		
						電競實務中階 I E-sports in Practice I	3	3			運動心理學 Sport Psychology	2	2			畢業專題 II Graduate Project II			3	3
						專題講座 I Lecture I	2	2			電競實務高階 II E-sports in Advance II			3	3					
						電競團隊管理 E-sports Team Management	2	2			電競專業認證 E-sports Certificate			2	2					
						電競產業概論 II Introduction to E-sports II			2	2	專題企畫 Project Planning			2	2					
						電競實務中階 II E-sports in Practice II			2	2										
						電競賽事管理 E-sports Event Management			2	2										
						專題講座 II Lecture II			2	2										
專業選修 Elective Courses						遊戲測試與品管 Game Testing and Quality Control	2	2			數位遊戲設計 Digital Game Design	2	2							
						自我行銷與表現技巧 Self-promotion Strategy and Skills	2	2			策展企劃 Exhibition Planning	2	2							
						數位媒體設計 Digital Media Design	2	2			影音特效製作 Sound Effect Production	2	2							
						遊戲概論 Introduction to Game	2	2			電競競賽後製實務 I Post-Production of eSport Competition I	2	2							
						自媒體行銷 We Media Marketing	2	2			電競週邊商品開發 Product Design for E-sport			2	2					
						電競直播實習 I Internship of eSport Live broadcast I			2	2	策展實務 Exhibition in Practice			2	2					
						電競直播實習 II Internship of eSport Live broadcast II			2	2	電競競賽後製實務 II Post-Production of eSport Competition II			2	2					
						遊戲企劃 Game Design Planning			2	2										

樹德科技大學 電競產業管理學士學位學程 109 學年度 四技日間部 入學生課程表(適用非華語國家學生)
Shu-Te University Bachelor Program of E-sport Industry Management Curriculum Plan (2020)

科目 Subjects	第一學年(109學年度) Fresh Year(2020~2021)					第二學年(110學年度) Sophomore Year(2021~2022)					第三學年(111學年度) Junior Year(2022~2023)					第四學年(112學年度) Senior Year(2023~2024)				
	科目Subjects	Fall		Spring		科目Subjects	Fall		Spring		科目Subjects	Fall		Spring		科目Subjects	Fall		Spring	
		Credits	hours	Credits	hours		Credits	hours	Credits	hours		Credits	hours	Credits	hours		Credits	hours	Credits	hours
						網路行銷 Internet Marketing			2	2										
						影片剪輯 Film Editing			2	2										
						自媒體營運 We Media Business Management			2	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35學分，系專業選修33學分(承認外系專業課程15學分)。																			
審議程序	109年4月9日系課程委員會通過、109年4月10日院課程委員會通過、109年4月29日校課程委員會通過、109年5月27日教務會議備查																			

列印日期 2020/6/11

系所助理：

組員 曹雨娟

109. 6. 11

系所主管

電競產業管理學
士學位學程主任 蘇中和

109. 6. 12

院長：

設計學院 院長 周伯丞

109. 6. 12