

20325

樹德科技大學 電競產業管理學士學位學程 109 學年度 四技進修部 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 I | | 2 | 2 | 基礎英文 II | | 2 | 2 | 進階英文 | | 2 | 2 | 人與自然 | | 2 | 2 | 文化與生活 | | 2 | 2 | 情意通識 | | 4 | 4 |
| | 科技整合與大學教育 | | 2 | 2 | 體育 | | 0 | 2 | 情意通識 | | 2 | 2 | 藝術之多元呈現 | | 2 | 2 | 民主與法治 | | 2 | 2 | | | | |
| | 體育 | | 0 | 2 | 創造思考與問題解決 | | 2 | 2 | 國文-寫作技巧 | | 2 | 2 | 體育 | | 0 | 2 | | | | | | | | |
| | 資訊技能與實作 | | 2 | 2 | | | | | 國文-經典選讀 | | 2 | 2 | | | | | | | | | | | | |
| | 學術倫理 | | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 院必修 | 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 | | 2 | 2 | 電競實務初階 II | | 2 | 2 | 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 |
| | 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 | 專題企畫 | | 2 | 2 |
| | 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 |
| | 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 |
| | 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 |
| | 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 | | | | | | | | |
| | 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 6 學分，系專業必修 40 學分，系專業選修 52 學分(含承認外系專業課程 16 學分) 2. 校訂必修課程說明：英文課程須循序修畢。以相關證明免修英文課程者，所缺學分須修習通識或專業課程學分補足之。 3. 情意通識共6學分(3門選修課程)依個人興趣於情意通識課程中選修。 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

審議程序 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日校課程委員會通過、109年5月27日教務會議備查；110年3月29日系課程委員會議通過、110年4月16日院課程委員會議通過、110年4月28日校課程委員會通過、110年5月26日教務會議備查

列印日期 2021/6/3

系所助理：

組員曹雨娟
110. 6. -3

系所主管：

110. 6. -3
電競產業管理學
士學位學程主任 鄧樹遠

院長：

設計學院
院長 蘇中和

110. 6. 06