

樹德科技大學 電子競技與電腦娛樂科學系 111 學年度 四技日間部 入學生課程表

類別 科目	第一學年 (111學年度)						第二學年 (112學年度)						第三學年 (113學年度)						第四學年 (114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																				
	大學領航		1	1																				
	學術倫理		0	0																				
院必修				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
	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	專題企劃		2	2
專業選修	賽事企劃		2	2	整合行銷傳播		2	2	廣告心理學		2	2	市場調查與分析		2	2	提案與簡報技巧		2	2	電競人生涯規劃		2	2
	資訊傳播概論		2	2	攝影理論與實務		2	2	電競競賽後製實務 I		2	2	電競競賽後製實務 II		2	2	策展企劃		2	2	策展實務		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	數位媒體設計		2	2	國際見學		2	2
	新媒體概論		2	2	編劇與腳本設計		2	2	自媒體營運		2	2	自媒體行銷		2	2	電競週邊商品開發		2	2				
	影像處理		2	2	影片剪輯		2	2	音效配樂設計		2	2	影音特效製作		2	2								
	基礎程式設計		2	2	網站設計與架設		2	2	互動設計		2	2	虛擬製播		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	<div>1. 最低畢業學分數 128 學分。校訂必修 31 學分，院必修 8 學分，系專業必修 44 學分，系專業選修 45 學分(含承認外系專業課程 16 學分)。</div> <div>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，可依本校「學生外語能力課程修課及抵免辦法」辦理；(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。</div> <div>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」實習時間須達 160 小時以上。 (4)註記▲為專題課程，專題 I、II 為必修，相關專題規則請參閱「電子競技與電腦娛樂科學系畢業專題研究展演實施辦法」。 (5)註記※為認證課程，電競專業認證為必修課程，依「電子競技與電腦娛樂科學系專業證照列表」規定。</div> <div>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 任二項條件者，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. 修畢校內實務實習課程，時數須達 160 小時以上，依「電競產業管理學士學位學程校內外實習實施要點」規定。 C. 國內外正式電競賽事團體或個人參賽證明。 D. 通過本系舉辦電競產業認證資格者。</div> <div>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。</div>																							

審議程序 111年4月7日電競產業管理學士學位學程課程委員會通過、111年4月14日院課程委員會通過、111年5月4日校課程委員會通過、111年5月25日教務會議通過

列印日期 2022/5/26

系所助理：

行政助理曾雪雅

系所主管：

電競產業管理學士學位學程主任 鄧樹遠

院務

設計學院 蘇中和

樹德科技大學 電子競技與電腦娛樂科學系 111 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 Department of Esports and E-entertainment Science Curriculum Plan (2022)

科目 Subjects	第一學年(111學年度) Fresh Year(2022~2023)					第二學年(112學年度) Sophomore Year(2023~2024)					第三學年(113學年度) Junior Year(2024~2025)					第四學年(114學年度) Senior Year(2025~2026)								
	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
校必修 Common Requirements	體育 Physical Education	0	2	0	2	體育 Physical Education	0	2			民主與法治 Democracy and Rule of Law	2	2											
	服務領導教育 Service Leadership Education	0	1	0	1	藝術之多元呈現 Multi-presentation of Arts	2	2			人與自然 Human and Nature			2	2									
	華語句型練習(一) Chinese Sentence Pattern Practice I	2	2			文化與生活 Culture and Life			2	2														
	華語句型練習(二) Chinese Sentence Pattern Practice II			2	2																			
	華語視聽(一) Audio-Visual Chinese I	2	3																					
	華語視聽(二) Audio-Visual Chinese II			2	3																			
	華語會話(一) Chinese Conversation I	2	3																					
	華語會話(二) Chinese Conversation II			2	3																			
	華語閱讀(一) Chinese Reading I	2	3																					
	華語閱讀(二) Chinese Reading II			2	3																			
	華語寫作(一) Chinese Writing I	2	3																					
	華語寫作(二) Chinese Writing II			2	3																			
	中華文化(一) Chinese Culture I	1	2																					
	中華文化(二) Chinese Culture II			1	2																			
	民俗典故 Folk Customs and Allusions	1	2																					
	成語與寓言故事 Idiom and Fable Stories			1	2																			
	學術倫理 Academic Ethics	0	0																					
院必修 Required Courses					造形美學 Formative esthetics	2	2			文化經濟學 Cultural Economics	2	2												

樹德科技大學 電子競技與電腦娛樂科學系 111 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 Department of Esports and E-entertainment Science Curriculum Plan (2022)

科目 Subjects	第一學年(111學年度) Fresh Year(2022~2023)					第二學年(112學年度) Sophomore Year(2023~2024)					第三學年(113學年度) Junior Year(2024~2025)					第四學年(114學年度) Senior Year(2025~2026)				
	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
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	專題企劃 Project Planning			2	2					
						電競實務中階 II E-sports in Practice II			3	3										
						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						賽事企劃 eSports Event Planning	2	2			廣告心理學 Advertising Psychology	2	2			數位媒體設計 Digital Media Design	2	2		
						資訊傳播概論 Introduction to Information Communication	2	2			電競競賽後製實務 I Post-Production of eSport Competition I	2	2			電競週邊商品開發 Product Design for E-sport	2	2		
						電競直播實務 I eSport Caster I	2	2			電競直播實習 I Internship of eSport Live Broadcast I	2	2			策展企劃 Exhibition Planning	2	2		
						新媒體概論 Introduction of New Media	2	2			自媒體營運 Self Media Business Management	2	2			策展實務 Exhibition in Practice			2	2
						影像處理 Image processing	2	2			音效配樂設計 Sound and Music Design	2	2							
						基礎程式設計 Basic Programming	2	2			互動設計 Interactive Design	2	2							
						整合行銷傳播 Integrated marketing communication			2	2	市場調查與分析 Market Research and Analysis			2	2					
						攝影理論與實務 Photography Theory and Practice			2	2	電競競賽後製實務 II Post-Production of eSport Competition II			2	2					
						電競直播實務 II eSport Caster II			2	2	電競直播實習 II Internship of eSport Live Broadcast II			2	2					
						編劇與腳本設計 Screenwriter and script design			2	2	自媒體行銷 Self Media Marketing			2	2					
						影片剪輯 Film Editing			2	2	影音特效製作 Visual Effects Production			2	2					
						網站設計與架設 Web Design and Building			2	2	虛擬製播 Virtual Production			2	2					
學分規定 Min. Total Credits	最低畢業學分數 128 學分。校訂必修 32 學分，院必 4 學分，系專業必修 36 學分，系專業 56 學分(含承認本校各院系課程 16 學分) Minimum for Total Credits: 128 Cs																			

審議程序: 111年4月7日電熱產業管理學士學位學程課程委員會通過、111年4月14日院課程委員會通過、111年5月4日校課程委員會通過、111年5月25日教務會議備查

列印日期: 2022/5/26

系所助理:

行政助理曾雪雅

系所主管:

電熱產業管理學
士學位學程主任 鄧樹遠

設計學院 蘇中和
院長