

樹德科技大學 電子競技與電腦娛樂科學系 112學年度 四技日間部 入學生課程表

類別 科目	第一學年 (112學年度)						第二學年 (113學年度)						第三學年 (114學年度)						第四學年 (115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	藝術之多元呈現		2	2	文化與生活		2	2								
	寫作技巧		3	3	文學欣賞		3	3	民主與法治		2	2	人與自然		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	電競與電腦娛樂實務 初階Ⅰ		3	3	電競與電腦娛樂實務 初階Ⅱ		3	3	電競與電腦娛樂 實務中階Ⅰ		3	3	電競與電腦娛樂 實務中階Ⅱ		3	3	電競與電腦娛樂實務 高階Ⅰ		3	3	電競與電腦娛樂實務 高階Ⅱ		3	3	▲畢業專題Ⅰ		3	3	▲畢業專題Ⅱ		3	3
	電競與電腦娛樂產業 概論Ⅰ		2	2	電競與電腦娛樂產業 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	★校外實習Ⅰ		2	8				
	數位內容應用與管理		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	專題企劃		2	2										
專業選修	賽季企劃與節目製作		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	電競生涯規劃		2	2	創業管理實務		2	2	論文寫作與研究方法		2	2
	資訊傳播概論		2	2	新媒體概論		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	資訊安全與智財保護		2	2	★校外實習Ⅱ		9	40
	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								
	攝影理論與實務		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	次世代場景設計		2	2	影音特效製作		2	2	互動設計		2	2												
	基礎程式設計		2	2	網路工程		2	2	網站設計與架設		2	2	虛擬製播		2	2																
	互動媒體設計		2	2	體適能Ⅰ		2	2	體適能Ⅱ		2	2	運動電競與科學		2	2																
學分規定	<p>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 46 學分，系專業選修 43 學分(含承認外系專業課程 16 學分)。</p> <p>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。</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)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。</p> <p>(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」。</p> <p>(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。</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。</p> <p>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「電子競技與電腦娛樂科學系校外外實習實施要點」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。</p> <p>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。</p>																															

審議程序 112年4月14日電子競技與電腦娛樂科學系課程委員會通過、112年4月24日院課程委員會通過、112年11月29日校課程委員會通過、112年12月13日教務會議通過

列印日期 2024/4/10

系所助理：

行政助理曾雪雅

系所主管：

電子競技與電腦娛樂科學系系主任 蔣天華

113. 4. 10

院務：

設計學院 蔣中和
院長 蔣中和
113. 4. 12