

樹德科技大學 電子競技與電腦娛樂科學系 113學年度 四技日間部 入學生課程表

類別 科目	第一學年 (113學年度)				第二學年 (114學年度)				第三學年 (115學年度)				第四學年 (116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	藝術之多元呈現	2	2			
	寫作技巧	3	3	文學欣賞	3	3	民主與法治	2	2	情意通識 *	2	2	情意通識 *	2	2			
	體育	0	2	體育	0	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
	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
	AI輔助設計	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	互動媒體設計	2	2	整合行銷傳播	2	2	電競直播實習	2	2	電競競賽 後製實務	2	2	提案與簡報技巧	2	2	電競生涯規劃	2	2
	新媒體概論	2	2	短影音創作 與應用	2	2	市場調查與分析	2	2	品牌行銷策略	2	2	策展企劃	2	2	策展實務	2	2
	電競主播實務	2	2	編劇與腳本設計	2	2	次世代場景設計	2	2	虛擬製播	2	2	新媒體營運	2	2	國際見學	2	2
	攝影理論與實務	2	2	影音後製剪輯	2	2	混音工程	2	2	影音特效製作	2	2	電競 週邊商品開發	2	2			
	基礎程式設計	2	2	網站設計與架設	2	2	網路技術與應用	2	2	電競永續	2	2	運動電競與科學	2	2			
	無人機概論	2	2	無人機攝影實務	2	2	無人機運動競技	2	2									
				體適能 I	2	2	體適能 II	2	2									
學 分 規 定	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 20 學分)。 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。 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。 (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發展實施辦法」。 (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。 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轉導辦法」基本標準。 (2)專業能力 - 符合以下 A.B.C.D 任二項條件者，皆為具備本系畢業門檻之專業能力，學生於申請畢業離校手續前出示佐證資料。 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，依「電子競技與電腦娛樂科學系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。 (3)符合跨領域專業能力 - 至少需修畢 1 個跨院系學分學程。 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。																	

審議
程序

113年10月28日電子競技與電腦娛樂科學系課程委員會通過，113年11月27日校課程委員會通過，113年12月10日教務會議備查。

列印日期 2024/12/17

系所助理：

113. 12. 17

系所主管：

113. 12. 17

院長：

113. 12. 18

文件編號：AC05-4-601 版本：2.1

樹德科技大學 電子競技與電腦娛樂科學系 113學年度 四技日間部 入學生課程表
Shu-Te University Department of Esports and E-entertainment Science Management Curriculum Plan (2024)

科目 Subjects	第一學年(113學年度) Sophomore Year(2024~2025)			第二學年(114學年度) Junior Year(2025~2026)			第三學年(115學年度) Senior Year(2026~2027)			第四學年(116學年度) Senior Year(2027~2028)		
	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 選修 Elective Courses	互動媒體設計 Interactive Media Design	2 / 2		電競直播實習 Internship of eSport Live Broadcast	2 / 2		提案與簡報技巧 Proposal and Presentation Skills	2 / 2		創業管理實務 Entrepreneurial Management Practice	2 / 2	
	新媒體概論 Introduction of New Media	2 / 2		市場調查與分析 Market Research and Analysis	2 / 2		策展企劃 Exhibition Planning	2 / 2		資訊安全與智財保護 Information Security and Intellectual Property Rights Protection	2 / 2	
	電競主播實務 eSport Caster	2 / 2		次世代場景設計 Broadcast virtual set Creation	2 / 2		新媒體營運 New Media Operations	2 / 2		校外實習 Practical Training	2 / 8	
	攝影理論與實務 Photography Theory and Practice	2 / 2		混音工程 Audio Mixing Engineering	2 / 2		電競週邊商品開發 Product Design for E-sport	2 / 2				
	基礎程式設計 Basic Programming	2 / 2		網路技術與應用 Network technology and applications	2 / 2		運動電競與科學 Sports Esports and Science	2 / 2				
	無人機概論 Introduction to drones	2 / 2		無人機運動競技 Drone sports competition	2 / 2		電競生涯規劃 E-sports Career Planning		2 / 2			
	整合行銷傳播 Integrated marketing communication		2 / 2	體適能 II Physical Fitness II	2 / 2		策展實務 Exhibition in Practice		2 / 2			
	短影音創作與應用 Short Video Production and Applications		2 / 2	電競競賽後製實務 Post-Production of eSport Competition		2 / 2	國際見學 See Interational Studies		2 / 2			
	編劇與腳本設計 Screenwriter and script design		2 / 2	品牌行銷策略 Brand Marketing Strategy		2 / 2						
	影音後製剪輯 Video Post-Production Editing		2 / 2	虛擬製播 Virtual Production		2 / 2						
	網站設計與架設 Web Design and Building		2 / 2	影音特效製作 Visual Effects Production		2 / 2						
	無人機攝影實務 Practical Drone Photography		2 / 2	電競永續 Sustainable Esports		2 / 2						
	體適能 I Physical Fitness I		2 / 2			2 / 2						

學分 規定 Min. Total Credits	<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 20 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；</p> <p>(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。</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. 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，依「電子競技與電腦娛樂科學系校外實習實施要點」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>(3)符合跨領域專業能力—至少需修畢1個跨院系學分學程。</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> <p>1. Minimum Graduation Credits: 128 credits. This includes 31 credits of university-required courses, 8 credits of college-required courses, 46 credits of department-required courses, and 43 credits of department-elective courses (including 20 credits from approved courses outside the department).</p> <p>2. University-Required Courses Description:</p> <p>(1) English courses should be completed sequentially based on the placement test results. Additionally, students must complete 2 credits in foreign language courses, totaling 8 credits. If any credits are exempted based on placement, students must select "foreign language courses" to make up for the credits (approved foreign language courses can be checked in the course query system or at the language center). If students pass the English graduation threshold, they may follow the university's "Student Foreign Language Ability Course Registration and Credit Exemption Regulations."</p> <p>(2) General Education Requirements: 4 credits (two elective courses) must be chosen based on personal interest from the general education course offerings.</p> <p>3. Description of Departmental Professional Courses:</p> <p>(1) "Group Counseling and Collective Growth" is a mandatory teacher-student activity held every Monday during the 7th-8th periods for 1st to 3rd-year students.</p> <p>(2) "Professional English for Digital Media" is taught in English. "International Study Tours" are elective courses requiring self-funding, and students can attend study tours, seminars, or workshops abroad during the holiday following the semester.</p> <p>(3) Courses marked with ★ involve full-semester internships. The "Off-Campus Internship" in the first semester of the 4th year requires a minimum of 160 hours.</p> <p>(4) Courses marked with ▲ are project-based courses. Projects I and II are mandatory. Refer to the "Implementation Guidelines for Graduation Project and Exhibition in the Department of Esports and Computer Entertainment Science" for related rules.</p> <p>(5) Courses marked with ※ are certification courses. Esports professional certification is required, as stipulated in the "Department of Esports and Computer Entertainment Science Professional Certification List."</p> <p>4. Graduation Requirements: Graduation requires passing both the university-set English proficiency and the department-set professional competency thresholds as follows:</p> <p>(1) English Proficiency – Must meet the basic standards outlined in the university's "Student English Proficiency Graduation Threshold and Counseling Measures."</p> <p>(2) Professional Competency – Students must meet any two of the following A.B.C.D conditions to fulfill the department's graduation competency requirement and must provide supporting documents when applying for graduation:</p> <p>A. Esports industry professional certification or competency proof.</p>
--------------------------------------	--

審議
程序

113年10月28日電子競技與電腦娛樂科學系課程委員會修訂通過、113年11月06日院課程委員會修訂通過、113年11月27日校課程委員會修訂通過、113年12月11日教務會議備查

列印日期 2024/12/17

系助理：

系主任：

院長：

行政助理顏含倩

113. 12. 17

電子競技與電腦娛樂科學系副主任蔣天華

113. 12. 17

設計學院蘇中和

113. 12. 18

樹德科技大學 113學年度 電子競技與電腦娛樂科學系 預備選修科目表(大學部)

說明：因選修科目無法完全列載於課程規劃表中，故設有預備選修表，預備選修表每年更新一次。選修科目視需要增開、調整學分數或調整開課學期。

	一年級	二年級	三年級	四年級
科目名稱 - 學分數 - 時數	行動遊戲程式設計 - 2 - 2	廣告實務 - 2 - 2	網路與社群行銷-2 - 2	論文寫作與研究方法 - 2 - 2
	賽事企劃 - 2 - 2	音效配樂設計 - 2 - 2	微電影創作 - 2 - 2	
	團隊戰術分析邏輯 - 2 - 2	活動司儀與主持 - 2 - 2	VR體感電競設計 - 2 - 2	
	遊戲程式設計基礎- 2 - 2	電競場域實作 - 2 - 2	數位特效設計 - 2 - 2	
	桌遊設計- 2 - 2	進階數位編曲 - 2 - 2	直播媒體管理 - 2 - 2	
	導播工程 - 2 - 2	虛擬角色 - 2 - 2	進階影像處理 - 2 - 2	
	動態圖像設計 - 2 - 2	創意數位設計 - 2 - 2	遊戲人工智慧- 2 - 2	
	視覺設計 - 2 - 2	影片企劃 - 2 - 2	虛擬實境設計- 2 - 2	
	資訊傳播概論 - 2 - 2	進階程式設計- 2 - 2	遊戲網路資料庫- 2 - 2	
	編劇與腳本設計 - 2 - 2	遊戲企劃- 2 - 2	體感遊戲設計- 2 - 2	
	數位內容應用與管理 - 2 - 2	擴增實境設計- 2 - 2	體感運動科技- 2 - 2	
	賽季企劃與節目製作- 2 - 2	體適能III- 2 - 2	體適能IV- 2 - 2	
	無人機飛行實務- 2 - 2	廣告心理學- 2 - 2	互動設計- 2 - 2	
	電競生心理與情緒管理-2-2	自媒體行銷- 2 - 2	數位媒體設計- 2 - 2	
		綠色電競- 2 - 2		
		虛擬偶像設計實務-2-2		
		電競運動醫學實務-2-2		

日期 2024/12/17

系所助理：

系所主管：

院長：

行政助理顏含倩

113. 12. 17

電子競技與電腦
娛樂科學系副主任 蔣天華

113. 12. 17

設計學院
院長 蘇中和

113. 12. 18