

樹德科技大學 電子競技與電腦娛樂科學系 114 學年度 四技日間部 入學生課程表

類別 科目	第一學年 (114學年度)				第二學年 (115學年度)				第三學年 (116學年度)				第四學年 (117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	環境永續與淨零碳排	2	2	藝術之多元呈現	2	2	文化與生活	2	2						
	寫作技巧	2	2	文學欣賞	2	2	民主與法治	2	2	情意通識*	2	2	情意通識*	2	2									
	體育	2	2	體育	2	2																		
	AI應用與素養	2	2	創造思考與問題解決	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	永續與智慧設計	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	2	2	團隊合作與溝通	2	2	AI賽事分析實務	2	2	電競賽事營運實務	2	2	運動心理學	2	2	※電競專業認證	0	0	★校外實習	2	8			
	AI輔助設計	2	2	資訊安全與智財保護	2	2	專題講座	2	2			數位媒體專業英文	2	2	專題企劃	2	2							
智慧商務	智慧商務概論	2	2	遊戲化設計	2	2	市場調查與分析	2	2	品牌行銷策略	2	2	電競生涯規劃	2	2	提案與簡報技巧	2	2	創業管理實務	2	2			
	賽事企劃與執行實務	0.6	0.6						新媒體營運	2	2	數位策展實務	2	2	電競週邊商品開發	2	2							
媒體娛樂	生成式AI創作實務	2	2	數位創作基礎	2	2	3D建模基礎	2	2	材質創作與應用	2	2	次世代場景設計	2	2	虛實展演設計實務	2	2						
	AI分鏡與腳本設計	2	2	短影音創作與應用	2	2	電競製播與直播實務	2	2	網站設計與架設	2	2	XR娛樂製作實務	2	2									
	攝影理論與實務	2	2	無人機攝影實務	2	2																		
娛樂科學	AI輔助程式設計	2	2	遊戲引擎概論	2	2	虛擬製播實務	2	2	電競數位雙生設計	2	2												
	生成式AI能力	2	2	Python 程式設計	2	2	無人機競技	2	2															
	無人機飛行實務	2	2	體適能	2	2	永續與綠色電競	2	2	運動電競與科學	2	2												
	電競科學	2	2																					
學分規定	<p>1. 最低畢業學分數 128 學分。校必修 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)(選修微型課程學分均承認)。</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。</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。</p> <p>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)需修習「智慧商務模組」課程14學分，並於「媒體娛樂模組」及「娛樂科學模組」兩組課程中完成其中一個以上之模組課程，方可取得本系畢業資格。本系各專業選修模組修滿 14 學分以上將發予模組證書。</p> <p>(4)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>																							

審議程序 經114年4月18日系課程委員會、114年4月30日院課程委員會、114年5月21日校課程委員會、114年6月11日教務會議通過

列印日期 2025/8/14

系所助理：

行政助理 顏含倩  
114. 8. 14

系所主管：

電子競技與電腦娛樂科學系 系主任 蔣天華

院長：

設計學院 院長 蘇中和

樹德科技大學 電子競技與電腦娛樂科學系 114 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 (2025)

科目 Subjects	第一學年(114學年度) Sophomore Year(2025~2026)				第二學年(115學年度) Junior Year(2026~2027)				第三學年(116學年度) Senior Year(2027~2028)				第四學年(117學年度) Senior Year(2028~2029)			
	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	基礎英文 I Basic English I		2 / 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					
	基礎英文 II Basic English II			2 / 2	進階英文 English		2 / 2		文化與生活 Culture and Life			2 / 2				
	寫作技巧 Chinese Writing Skills		2 / 2		環境永續與淨零碳排 Environmental Sustainability and Net-Zero Carbon Emissions			2 / 2	情意通識◎ Affective Liberal Education		2 / 2					
	文學欣賞 Chinese Literature			2 / 2	情意通識◎ Affective Liberal Education			2 / 2								
	體育 Physical Education		2 / 2	2 / 2												
	創造思考與問題解決 Creative Thinking and Problem Solving			2 / 2												
	AI應用與素養 AI Applications and Literacy		2 / 2													
	大學領航 University Navigation		1 / 1													
學術倫理 Academic Ethics		0 / 0														
院必修 Required Courses	應用程式設計 Application design using programming languages			2 / 2	造形美學 Formative esthetics		2 / 2		永續與智慧設計 Sustainable and Smart Design		2 / 2					
					人文藝術史觀 Cultural and Artistic perspectives in History			2 / 2								
專業必修 Required Courses	電競與電腦娛樂實務初階 I Esport and E-entertainment Practice I		3 / 3		電競與電腦娛樂實務中階 I Esports and E-entertainment Practice I		3 / 3		電競與電腦娛樂實務高階 I Advanced Esports and Digital Entertainment Practices I		3 / 3		畢業專題 I Graduate Project I		3 / 3	
	電競與電腦娛樂產業概論 Introduction to E-Sports and E-Entertainment Industry		2 / 2		AI賽事分析實務 Practical AI for Sports Analytics		2 / 2		運動心理學 Sport Psychology		2 / 2		校外實習 Practical Training		2 / 8	
	AI輔助設計 AI-Assisted Design		2 / 2		專題講座 Lecture		2 / 2		數位媒體專業英文 Professional English of Digital Media		2 / 2		畢業專題II Graduate Project II		3 / 3	
	電競與電腦娛樂實務初階II Esport and E-entertainment Practice II			3 / 3	電競與電腦娛樂實務中階II Esports and E-entertainment Practice II			3 / 3	電競與電腦娛樂實務高階II Advanced Esports and Digital Entertainment Practices II			3 / 3				
	團隊合作與溝通 Teamwork and Communication			2 / 2	電競賽事營運實務 Esports Tournament Operations and Management			2 / 2	電競專業認證 E-sports Certificate			0 / 0				
	資訊安全與智財保護 Information Security and Intellectual Property Rights Protection			2 / 2					專題企劃 Project Planning			2 / 2				



學分規定  
Min. Total  
Credits

1. 最低畢業學分數 Minimum Graduation Credits

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(含資訊學院專業選修，且承認外院系專業課程 20 學分，不含通識學分)。

A total of 128 credits are required for graduation. 31 credits are mandatory university courses, 8 credits are mandatory college courses, 46 credits are mandatory department courses, and 43 credits are elective department courses (including 20 credits from external department courses, not including general education credits).

2. 校訂必修課程說明 University-Mandated Course Requirements

(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。

English courses must be completed sequentially according to placement results, with a total of 8 credits including 2 credits of foreign language courses. Credits for waived English courses must be replaced with foreign language courses. For recognition of foreign language courses, refer to the course inquiry system or the Language Teaching Center. If the English graduation threshold is met, students may follow the "Student Foreign Language Proficiency Course Completion and Exemption Guidelines".

(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。

Emotional and social general education requires 4 credits (two elective courses), which should be chosen according to personal interests in the general education curriculum.

3. 本系專業課程說明 Departmental Professional Course Requirements

(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。

"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.

(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。

"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.

(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。

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.

(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」。

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.

(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。

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".

4. 畢業須通過校訂英文能力與系訂專業能力門檻 Graduation Requirements

(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。

English Proficiency - Must meet the basic standards of the "Student English Proficiency Graduation Threshold and Counseling Guidelines".

(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。

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。

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:

A. Esports industry professional certification or competency proof.

B. Completion of off-campus internship courses with a minimum of 160 hours, following the "Esports and Computer Entertainment Science Department Internship Implementation Guidelines".

C. Proof of participation in formal domestic or international esports competitions, either as a team or individually.

D. Passing the department's esports industry certification.

(3) 需修習「智慧商務模組」課程14學分，並於「媒體娛樂模組」及「娛樂科學模組」兩組課程中完成其中一個以上之模組課程，方可取得本系畢業資格。本系各專業選修模組修滿 14 學分以上將發予模組證書。

Students must complete 14 credits of the "Smart Business" and at least one of the "Media Entertainment" and "Entertainment Science" modules to obtain graduation qualifications. Students who complete more than 14 credits in the elective modules of each major of the department will be issued a module certificate.

(4) 符合跨領域專業能力 - 至少需修畢1個跨院系學分學程。

Cross-disciplinary Professional Competency - Must complete at least one cross-department credit program.

5. 以海外中五學制畢(結)業入學生 Students Graduating from Overseas Secondary Five Systems

畢業學分數應為就讀本系之最低畢業學分數外加 12 學分。

Graduation credits should be the minimum graduation credits of this department plus an additional 12 credits.

審議：經114年04月18日系課程委員會、114年04月30日院課程委員會、114年05月21日校課程委員會、114年06月11日教務會議通過

列印12025/8/14

系所助理：

行政助理顏含倩

114. 8. 14

系所主管：

電子競技與電腦  
娛樂科學系主任 蔣天華

114. 8. 14

院長：

設計學院  
院長 蘇中和

114 8 15