

樹德科技大學 電子競技與電腦娛樂科學系 115 學年度 四技日間部 入學課程表

類別 科目	第一學年 (115 學年度)						第二學年 (116 學年度)						第三學年 (117 學年度)						第四學年 (118 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	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						
	AI應用與素養	2	2	寫作技巧	2	2	文學欣賞	2	2	創造思考與問題解決	2	2	情意通識*	2	2	情意通識*	2	2						
	體育	2	2	體育	2	2	民主與法治	2	2															
	大學領航-社會情緒學習	1	1																					
	學術倫理	0	0																					
院必修				應用程式設計	2	2	人文藝術史觀	2	2	造形美學	2	2	永續與智慧設計	2	2									
專業必修	IP 孵化與概念設計	3	3	智慧設計與快速原型	3	3	智慧虛擬設計	3	3	沉浸式內容製作	3	3	整合行銷與募資提案	3	3	虛實展演設計實務	3	3	▲畢業專題 I	3	3	▲畢業專題 II	3	3
	人工智慧與設計應用	2	2	資訊安全與智財保護	2	2	人工智慧基礎概論	2	2	生成式 AI 應用與規劃	2	2	數位媒體專業英文	2	2	※電競專業認證	0	0	★校外實習	2	8			
															專題企劃	2	2							
專業選修	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	提案與簡報技巧	2	2	電競人生涯規劃	2	2	創業管理實務	2	2		
		賽事企劃與執行實務	0.6	0.6	團隊合作與溝通	2	2	知識管理與檢索增強生成	2	2	新媒體營運	2	2	策展實務	2	2	週邊商品設計開發	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	積層製造與3D掃描	2	2	次世代場景設計	2	2								
		跨媒體敘事設計	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	AI賽事分析實務	2	2	電競賽事營運實務	2	2											
	娛樂科學	遊戲概論	2	2	遊戲引擎	2	2	全端設計	2	2	數位雙生設計	2	2											
		AI輔助程式設計	2	2	智慧製造 CAD	2	2	節點式 AI 工作流	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														
		電競科學	2	2	互動裝置開發實務	2	2	展示科技應用與實務	2	2	智慧科技與機電整合	2	2	動作捕捉技術應用	2	2								
學分規定	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 38 學分，系專業選修 51 學分(含承認外系專業課程 20 學分，但不含通識課程)(選修微型課程學分均承認)。 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)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。 (3)註記▲為專題課程，畢業專題 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」。 (4)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認證照列表」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輔導」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需出示佐證資料。 A. 電競產業專業認證照或能力證明，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。 (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。 (4)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：經115年4月14日系課程委員會、115年4月27日院課程委員會、115年5月20日校課程委員會、115年6月3日教務會議通過

列印日期 2026/8/25

系所助理：

系所主管：

行政助理陳政陵
115. 8. 25

電子競技與電腦娛樂
科學系代理主任鄧樹遠
115. 8. 25

設計學院
副院長宋鴻麒

設計學院
院長甘隆昇
115. 8. 26

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 115 學年度 四技日間部 入學生課程表

[illegible]

學分規定 Min. Total Credits	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 38 學分，系專業選修 51 學分(含承認外系專業課程 20 學分，但不含通識課程)(選修微型課程學分均承認)。 Minimum Graduation Credits a total of 128 credits are required for graduation. 31 credits are mandatory university courses, 8 credits are mandatory college courses, 38 credits are mandatory department courses, and 51 credits are elective department courses(Including up to 20 recognized credits from professional courses offered by other departments, excluding general education courses.)(Credits from elective micro-courses are fully recognized.) 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) 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. (3) 註記▲為專題課程。畢業專題 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. Graduation 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. (4) 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，門檻如下：Graduation Requirements (1) 英文能力 - 符合本校「學生英文能力畢業門檻及輔導」基本標準。 English Proficiency – Must meet the basic standards of the "Student English Proficiency Graduation Threshold and Guidance". (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，畢業學分數應為就讀本系之最低畢業學分數外加 12 學分。 Students Graduating from Overseas Secondary Five Systems, Graduation credits should be the minimum graduation credits of this department plus an additional 12 credits.
----------------------------	--

審議 經115年4月20日系課程委員會、115年4月27日院課程委員會、115年5月20日校課程委員會、115年6月3日教務會議通過

程序 Approval: Department Curriculum Committee (April. 20, 2026) → College Curriculum Committee (April. 27, 2026) → University Curriculum Committee (May 20, 2026) → Filed for record at the Academic Affairs Meeting (June 3, 2026)

列印|2026/8/25

系所助理：

系所主管：

院長：

行政助理陳玟陵

115. 8. 25

電子競技與電腦娛樂科學系代理主任 鄧樹遠

115. 8. 25

設計學院 副院長 宋鴻麒
設計學院 院長 黃隆昇

115. 8. 26