

景文科技大學 110 學年度 商管學院 電競產業經營學士學位學程 日間部四年制課程規劃表



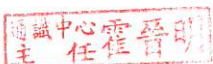


校訂教育目標	
1	培養具有人文關懷情操的能力
2	培養具備民主法治素養的能力
3	培養重視生涯規劃與終身學習的能力
4	培養身心健康與積極進取的能力
5	培養具有國際宏觀視野的能力
6	培養擁有專業技術與競爭能力
7	
8	

校訂基本素養指標	
A	人文關懷與身心均衡
B	公民責任與倫理實踐
C	專業職能與終身學習
D	批判思辨與溝通表達
E	尊重多元與國際視野
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	

校訂教育目標及基本素養指標對應矩陣表	系訂核心能力指標	校訂教育目標							
		1	2	3	4	5	6	7	8
A	○			○	○	○			
B		○	○		○	○			
C	○		○	○		○			
D	○				○				
E	○			○	○	○			
F									
G									
H									
I									
J									
K									
L									

附則	修訂紀錄
1.通識必修學分數/時數：28/28 2.歷史與文創應用、生涯規劃與發展、生命關懷與全人教育及知性通識單學期課程，得以實際情形上下學期對開或調整。 3.本校教務處通識教育中心訂有『景文科技大學學生國語文綜合學習能力測驗實施細則』，學生須於畢業前通過國語文能力測驗方可畢業。 4.本校教務處通識教育中心訂有『景文科技大學學生體適能畢業條件施行細則』，學生須於畢業前通過體適能測驗方可畢業。 5.知性通識四類領域課程，學生可自由分類選修，惟不得重複選修同一類，滿4學分始得畢業。	本課程規劃經109年12月17日通識教育委員會議通過 本課程規劃經110年04月27日校課程規劃委員會議通過 本課程規劃經110年04月27日教務會議通過

學年	類別	一年級(110)				二年級(111)				三年級(112)				四年級(113)				總計	
		科目		第一學期	第二學期	科目		第一學期	第二學期	科目		第一學期	第二學期	科目		第一學期	第二學期	學分	時數
		學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數		
通識必修	基礎通識	創意中文與鑑賞(一)	2	2			英文(三)	2	2									28	28
		英文(一)	2	2			歷史與文創應用			2	2								
		創意中文與鑑賞(二)			2	2	英文(四)			2	2								
		英文(二)			2	2						2	2						
	核心通識												2	2					
	知性通識						知性通識(A/B/C/D)	2	2										
													2	2					
	其他通識	體育			2	2	體育	2	2	2	2								
		合計	4	4	6	6	合計	6	6	6	6	合計	4	4	2	2	合計		

教務處承辦人員： 通識教育中心助教簽章： 通識教育中心主任簽章： 系主任簽章： 院長簽章：

本案業經本校 111 年 4 月 26 日 110 學年度第 2 學期第 / 次課程規劃及教務聯席會議修正通過

景文科技大學 110 學年度 商管學院 電競產業經營學士學位學程 日間部四年制課程規劃表

系訂教育目標	
1	培育電競賽事產業經營管理之專業人才
2	培育電競賽事企劃與執行之專業人才
3	培育電競遊戲規劃與設計之專業人才
4	培育產業行銷與企劃之專業人才
5	培育互動多媒體應用之專業人才
6	培育轉播與幕後製作之專業人才
7	
8	

系訂核心能力指標	
A	商管知識與資訊技術應用能力
B	數位內容設計與應用能力
C	多媒體互動設計與應用能力
D	電競賽事規劃與執行之能力
E	遊戲規劃與設計之能力
F	新媒體運用與規劃之能力
G	
H	
I	
J	
K	
L	

系訂教育目標及核心能力指標對應矩陣表		系訂教育目標							
		1	2	3	4	5	6	7	8
系訂核心能力指標	A	○	○		○				
	B	○		○		○			
	C	○		○	○	○	○		
	D	○	○	○	○				
	E	○		○	○	○			
	F	○	○	○	○	○	○		
	G								
	H								
	I								
	J								
	K								
	L								

附則	修訂紀錄
1. 畢業學分數：128 2. 通識必修學分數/時數：28/28；院訂必修學分數/時數：26/26 3. 專業必修學分數/時數：30/30；院系選修學分數/時數：44/44 4. 為增加同學選課空間，可承認同學於四年內選修外院學分至多12學分做為本系選修學分(含通識課程)，超過部份不予承認。 5. 基礎經濟學、經濟學應用課程為彈性分級課程。高中職未曾修習過經濟學或商業概論的同學，方可彈性修習經濟與生活(一)(二)。 6. 可列為終端學習課程為(建議三年級以上課程)：實務專題(一)、實務專題(二)、數位行銷個案研討、企業實習(A)、(B)、(C)。 7. 本系英語能力檢定須符合(景文科技大學電競產業經營學士學位學程學生畢業標準實施要點)始可畢業。 8. 單學期課程，得以實際情形上下學期對開或調整。 9. 商管學院訂有學程課程，學生須於畢業前至少應修習任一學程課程，方可畢業。延修生延畢一學期(含)以上免受學程限制。(學程課表請詳見商管學院網站)。 10. 企業實習的審查，依據「景文科技大學電競產業經營學士學位學程實習實施要點」辦理。 11. 學生須於畢業前通過「景文科技大學電競產業經營學士學位學程學生畢業標準實施要點」，方可畢業。 12. 可列為職能專業課程為：大數據行銷應用 13. 「△」經濟學(一)(二)課程為彈性分級課程。高中職未曾修習過經濟學或商業概論的同學，方可彈性修習經濟與生活(一)(二)。 「◎」會計學(一)(二)課程為彈性分級課程。高中職未曾修習過會計學或商業概論的同學，方可彈性修習會計與生活(一)(二)。 14. 實習課程畢業學分數，最高採計18學分。	本課程規劃經 109 年 03 月 11 日系課程規劃小組通過 本課程規劃經 109 年 03 月 24 日商管學院課程規劃委員會會議通過 本課程規劃經 109 年 04 月 27 日課程規劃及教務聯席會議通過 本課程規劃經 110 年 12 月 14 日系課程規劃小組通過 本課程規劃經 110 年 12 月 27 日商管學院課程規劃委員會會議通過 本課程規劃經 年 月 日課程規劃及教務聯席會議通過

學年	一年級(110)				二年級(111)				三年級(112)				四年級(113)				總計			
	類別	科目	第一學期		第二學期		科目	第一學期		第二學期		科目	第一學期		第二學期					
學分			時數	學分	時數	學分		時數	學分	時數	學分		時數	學分	時數	學分	時數			
院訂必修	商業套裝軟體	2	2			◎會計學(一)	2	2			創新與創業	2	2					26	26	
	管理學(一)	2	2			◎會計與生活(一)														
	△經濟學(一)	2	2			電子商務	2	2												
	△經濟與生活(一)			◎會計學(二)				2	2											
	行銷管理	3	3			◎會計與生活(二)														
	商管新知			2	2	統計學														
	△經濟學(二)			2	2	邏輯思考與程式應用														
	△經濟與生活(二)																			
小計	9	9	4	4	小計	4	4	7	7	小計	2	2	0	0	小計	0	0	0	0	

景文科技大學 110 學年度 商管學院 電競產業經營學士學位學程 日間部四年制課程規劃表

學年	一年級(110)				二年級(111)				三年級(112)				四年級(113)				總計			
	類別	科目	第一學期		第二學期		科目	第一學期		第二學期		科目	第一學期		第二學期					
學分			時數	學分	時數	學分		時數	學分	時數	學分		時數	學分	時數	學分	時數	學分	時數	
專業必修	基礎電競訓練(一)	2	2			中階電競訓練(一)	2	2			高階電競訓練(一)	2	2			實務專題(二)	2	2		
	基礎電競訓練(二)			2	2	中階電競訓練(二)			2	2	高階電競訓練(二)			2	2					
	電競產業概論	2	2			進階電競團隊管理	2	2			運動心理學	2	2							
	電競硬體與網路概論			2	2	進階電競賽事規劃與管理			2	2	節目製作與規劃	2	2							
											電競賽評與主持			2	2					
											實務專題(一)			2	2					
	小計	4	4	4	4	小計	4	4	4	4	小計	6	6	6	6	小計	2	2	0	0
院系選修	電競戰隊經營實務	2	2			品牌策略案例研討	2	2			影音剪輯	2	2			電競週邊商品開發	2	2		
	基礎遊戲設計	2	2			電競行銷實務	2	2			3D建模基礎	2	2			資訊安全與智慧財產保護	2	2		
	數位影像處理	3	3			數位影像編修	2	2			電競專業英文	2	2			工作態度與倫理	2	2		
	電競戰隊創立經營初階理論	2	2			網頁設計基礎	2	2			UI/UX設計	3	3			遊戲測試與分析進階	2	2		
	電競團隊管理	2	2			2D電腦動畫	3	3			網站分析優化	3	3			3D遊戲創作應用	2	2		
	電競團隊管理	2	2			網頁資料庫設計	3	3			財務管理(一)			3	3	3D動畫進階	3	3		
	電競團隊管理			3	3	音效與配樂	2	2			影音特效與後製			2	2	網站應用整合	3	3		
	電競遊戲類型操作實務			2	2	向量繪圖應用	3	3			3D遊戲創作應用			2	2	電子競技幕後人員培訓			2	2
	ACG產業概論			2	2	數位商業攝影	3	3			電競遊戲數據分析			2	2	多媒體整合應用			2	2
	故事與分鏡腳本設計			3	3	2D遊戲創作應用			2	2	動態捕捉創作應用			2	2	直播媒體管理			2	2
	圖文編輯			2	2	社群媒體操作實務			2	2	日本多媒體創意文化			2	2	專題講座			2	2
	新聞採訪與寫作			2	2	電競網頁製作實務			2	2	虛擬實境設計與應用			3	3	電競產品專案案例討論			2	2
	數位行銷			3	3	專案管理			2	2	遊戲測試與分析初階			2	2	數位科技趨勢			2	2
	動態網頁設計			3	3	特效與後製			2	2	人工智慧應用			3	3	智慧財產權概論			2	2
	新鮮人專題			2	2	3D動畫基礎			3	3	大數據行銷應用			3	3	實務專題(A)	1	1		
						行動裝置程式設計			3	3						實務專題(B)	2	2		
						電腦遊戲企劃與設計			2	2						企業實習(A)	2	2		
																企業實習(B)	9	9		
						行動商務	2	2			大數據分析與運用	2	2			企業實習報告(B)	1	1		
						觀賽概論			2	2	微型創業專題			2	2	企業實習(C)			9	9
															企業實習報告(C)			1	1	
	小計	13	13	23	23	小計	24	24	20	20	小計	14	14	26	26	小計	31	31	24	24
總計	總計(選修)	4	4	3	3	總計(選修)	6	6	6	6	總計(選修)	5	5	4	4	總計(選修)	7	7	5	5
	總計(必修)	17	17	14	14	總計(必修)	14	14	17	17	總計(必修)	17	17	8	8	總計(必修)	2	2	0	0
	總計	21	21	17	17	總計	20	20	23	23	總計	17	17	12	12	總計	9	9	9	9

教務處承辦人員：

課務組 林淑媛
助理人員

系助教簽章：

行銷商務與多媒體應用系 助理人員 許登宇

系主任簽章：

電競產業經營學系 主任 方鎮良

院長簽章：

商管學院 院長 李正綱

本案業經本校 111 年 4 月 26 日 110 學年度第 2 學期第 1 次課程規劃及教務聯席會議修正通過

景文科技大學 110 學年度 商管學院 電競產業經營學士學位學程 日間部四年制課程規劃表

校訂畢業條件表																	
項次	校訂畢業條件	定義說明	評量方式	評量時程	校訂基本素養指標												
					A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
1	國語文能力	具備國語文基礎能力，培養同學多方閱讀之習慣，重視人文精神，提升自我學術氣質，進而培育出文質彬彬之學生。	實施「景文科技大學學生國語文綜合學習能力測驗」	大一上下學期各舉辦一次	V		V	V									
2	學生健康體適能能力	為響應教育部推行提升學生健康體適能計畫，鼓勵同學從事規律運動，重視健康適能，提升自我運動能力，進而促進身心健康。	通過「景文科技大學學生體適能畢業條件實施細則」	每學期第10-11週	V		V										
3	英語能力	為提高學生英語能力，協助學生通過英語檢定考試	通過「景文科技大學學生通過英語能力檢定實施要點」	大四畢業前			V	V	V								

系訂畢業條件表																	
項次	系訂畢業條件	定義說明	評量方式	評量時程	系訂核心能力指標												
					A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
1	資訊能力	具備職場實務所需之資訊知識與電腦軟硬體操作應用能力。	修學院定資訊相關課程。	一年級至二年級	V	V	V	V	V	V							
2	專業能力	具備電競產業經營領域所需之技術與管理、內容創製，實務應用，與企劃行銷之知識素養及實作能力。	通過專業證照檢定與修學各相關課程，並滿足本系學生畢業標準實施要點規定之專業能力點數。	一年級至四年級	V	V	V	V	V	V							
3	團隊合作與創新能力	具備創新思考能力，並能對專案、專題、團隊合作等做有系統、有效率的管理。	修畢專題製作。	三年級至四年級	V	V	V	V	V	V							
4	跨領域學習	具備跨領域思維及統整實踐之能力。	修畢商管學院跨領域學程。	一年級至四年級	V	V	V	V	V	V							

**景文科技大學商管學院電競產業經營學士學位學程
專業科目與技術科目認定基準表**

專業科目		技術科目	
電競戰隊經營實務	財務管理(一)	基礎遊戲設計	基礎電競訓練(一)
電競戰隊創立經營初階理論	電競遊戲數據分析	數位影像處理	基礎電競訓練(二)
ACG產業概論	日本多媒體創意文化	電競遊戲類型操作實務	中階電競訓練(一)
故事與分鏡腳本設計	虛擬實境設計與應用	電競行銷實務	中階電競訓練(二)
圖文編輯	遊戲測試與分析初階	2D電腦動畫	高階電競訓練(一)
新聞採訪與寫作	人工智慧應用	向量繪圖應用	高階電競訓練(二)
數位行銷	大數據行銷應用	數位商業攝影	
動態網頁設計	電競週邊商品開發	2D遊戲創作應用	
品牌策略案例研討	資訊安全與智慧財產保護	社群媒體操作實務	
數位影像編修	工作態度與倫理	電競網頁製作實務	
網頁設計基礎	遊戲測試與分析進階	影音剪輯	
網頁資料庫設計	網站應用整合	3D建模基礎	
專案管理	電子競技幕後人員培訓	影音特效與後製	
特效與後製	多媒體整合應用	3D遊戲創作應用	
網站分析優化	專題講座	動態捕捉創作應用	
行動裝置程式設計	電競產品專案案例討論	3D動畫基礎	
電腦遊戲企劃與設計	數位科技趨勢	3D遊戲創作應用	
電競專業英文	智慧財產權概論	3D動畫進階	
UI/UX設計	運動心理學	直播媒體管理	
電競產業概論	節目製作與規劃		
電競硬體與網路概論	電競賽評與主持		
進階電競團隊管理			
進階電競賽事規劃與管理			