

正修科技大學 電競科技管理系 課程地圖(日間部 112 學年)

學期別	一年級		二年級		三年級		四年級		能 力	就業職稱			
	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期					
通識基礎課程	國文(一)	國文(二)	實用中文	英文(四)			英文能力檢定		語文能力				
	英文(一)	英文(二)	英文(三)										
			專業英文										
	服務學習(一)	服務學習(二)											服務學習
	體育(一)	體育(二)	體育(三)	體育(四)									體能保健
		當代台灣與現代世界	人權與法治					通識博雅					
通識博雅課程	通識博雅(一)	通識博雅(二)	通識博雅(三)	通識博雅(四)					通識博雅				
專業課程	電競產業概論	數據分析概論	電競遊戲實務	主播與賽評訓練	電競體能與保健	電競職涯與倫理	暑期校外實習	跨領域學程學習	電競技巧	電競選手與教練			
	賽事企劃與活動		賽事分析與評論		電競心理學	電競教練實務		電競運動專題研究			賽事規劃	賽事企劃人員	
	團體電競訓練				電競產業講座			學期校外實習					賽事分析
							電競能力檢定						
	數位行銷	直播技術與技巧	電競影片錄製與後製	電競商品製作與銷售	數位內容市場調查	電競行銷與新媒體傳播	數位媒體實務	數位產業專題研究	行銷設計	網路行銷人員			
					社群行銷與經營實務					行銷企劃人員			
	計算機概論	虛擬實境科技概論	電腦硬體裝修	行動裝置實務	擴增實境與電子競技	音效工程	人工智慧實務	工程數位科技微學程	電競設備	網路工程師			
		網路概論		物聯網系統概論		工業4.0實務	智慧型載具應用	雲端運用實務		物聯網應用工程師			
												行動裝置程式設計師	

專業課程	<div>電競產業概論</div> <div>計算機概論</div>	<div>程式設計</div> <div>創意思考與訓練</div>	<div>遊戲程式設計</div>	<div>數位影像處理</div> <div>遊戲角色設計</div>	<div>桌遊設計</div> <div>專案管理</div>	<div>實務專題一</div> <div>行動遊戲設計</div>	<div>實務專題二</div> <div>體感遊戲製作</div> <div>多媒體與遊戲個案研討</div>	<div>電競運動專題研究</div>	遊戲設計	數位內容遊戲師	行動遊戲程式設計師
	<div>電競產業概論</div>	<div>直播技術與技巧</div>	<div>電競影片錄製與後製</div> <div>多媒體製作</div>	<div>主播與賽評訓練</div> <div>遊戲企劃</div> <div>電競節目製播</div>	<div>數位內容市場調查</div> <div>社群行銷與經營實務</div>	<div>電競行銷與新媒體傳播</div>	<div>數位媒體實務</div> <div>多媒體與遊戲個案研討</div>	<div>數位產業專題研究</div>		數位遊戲產業設計師	產業媒體設計師