

110 電競科技管理系課程學習地圖

專業分類	一年級		二年級		三年級		四年級	
	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期
核心專業課程	計算機概論	程式設計	多媒體製作	遊戲企劃	數位內容市場調查	實務專題(一)	實務專題(二)	
	電競產業概論	創意思考與訓練		數位影像處理		行動遊戲設計	電競產業講座	
	數位行銷							
	創意與創業							
電競技巧領域	團體電競訓練	賽事企劃與活動	電競遊戲實務(跨域)	主播與賽評訓練	電競體能與保健	電競教練實務	多媒體與遊戲個案研討	電競運動專題研究
			賽事分析與評論		電競心理學(跨域)	電競倫理		
電競設備(含AR/VR)		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	工業4.0與電競	*伺服器建置與管理	雲端應用實務
		網路概論		物聯網系統概論	人工智慧概論		智慧型載具應用	
		嵌入式系統概論						
電競遊戲設計		計算機概論	遊戲程式設計	遊戲角色設計	行動遊戲概論		體感遊戲製作	
			音效工程	數位系統設計				
直轉播		直播技術與技巧	電競影片錄製與後製	電競節目製播(跨域)	專案管理	電競行銷與新媒體傳播(跨域)		
行銷設計(含資料分析)		數據分析概論	桌遊設計	電競周邊商品製作與銷售	社群行銷與經營實務	產品經理實務	數位媒體實務	數位產業專題研討