

正修科技大學 電競科技管理系 課程地圖(日間部 111 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	英語會話			英文能力檢定		語文能力					
	英文(一)	英文(二)	英語聽講練習											
	服務學習(一)	服務學習(二)	體育(三)						服務學習					
	勞作教育 (一)	勞作教育 (二)	體育(四)						體能保健					
	體育(一)	體育(二)							通識博雅					
	全民國防教育軍事訓練課程(一)	全民國防教育軍事訓練課程(二)							當代台灣與現代世界					
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	巨量分析師				
	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	工業4.0與電競	智慧型載具應用	工程數位科技微學程學習	電競設備	網路工程師				
		網路概論	音效工程	物聯網概論			人工智慧實務	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>專案管理</div> <div>桌遊設計</div>	<div>實務專題一</div> <div>行動遊戲設計</div>	<div>實務專題二</div> <div>體感遊戲製作實務</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	<div>數位內容遊戲師</div> <div>行動遊戲程式設計師</div>
	<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>		<div>數位遊戲產業設計師</div> <div>產業媒體設計師</div> <div>直轉導播工程師</div>