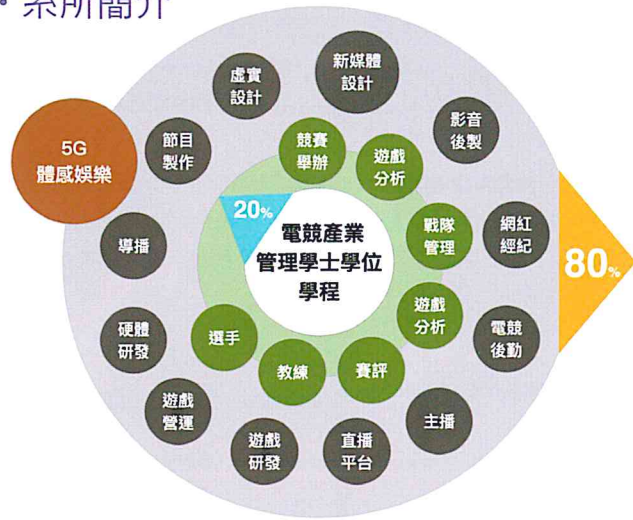


電競產業管理學士學位學程

E-Sports Industry Management Degree Program



系所簡介



圖一：新電競產業領域地圖

電子競賽 (eSports) 的熱潮，在全球持續引爆，2018年雅加達舉辦的亞運會首次舉辦電競示範賽，2022年中國杭州登場的亞運會也將電競列入正式比賽項目，國內外電子競技相關活動及參與人數與日俱增。根據NewZoo報告，2018年全球遊戲市場營收將達 1,379 億美元 (約台幣 4.13 兆元)，2021年總收入將達 1,801 億美元，電競遊戲已被視為全球新

世代的明星產業，關聯產業涵蓋遊戲代理、配錄音、美術設計、專屬配備及轉播平臺等，相關人才極需培育養成。植基於此，本校將於107年新設「電競產業管理」學士學位學程，招收高職設計類與商管類及資電類群相關科別學生，針對電競產業跨領域整合四大專業領域：網路硬體平台類、遊戲內容製作、賽事內容製作、數位行銷與傳播類，提供業界完整相關之技術人才。

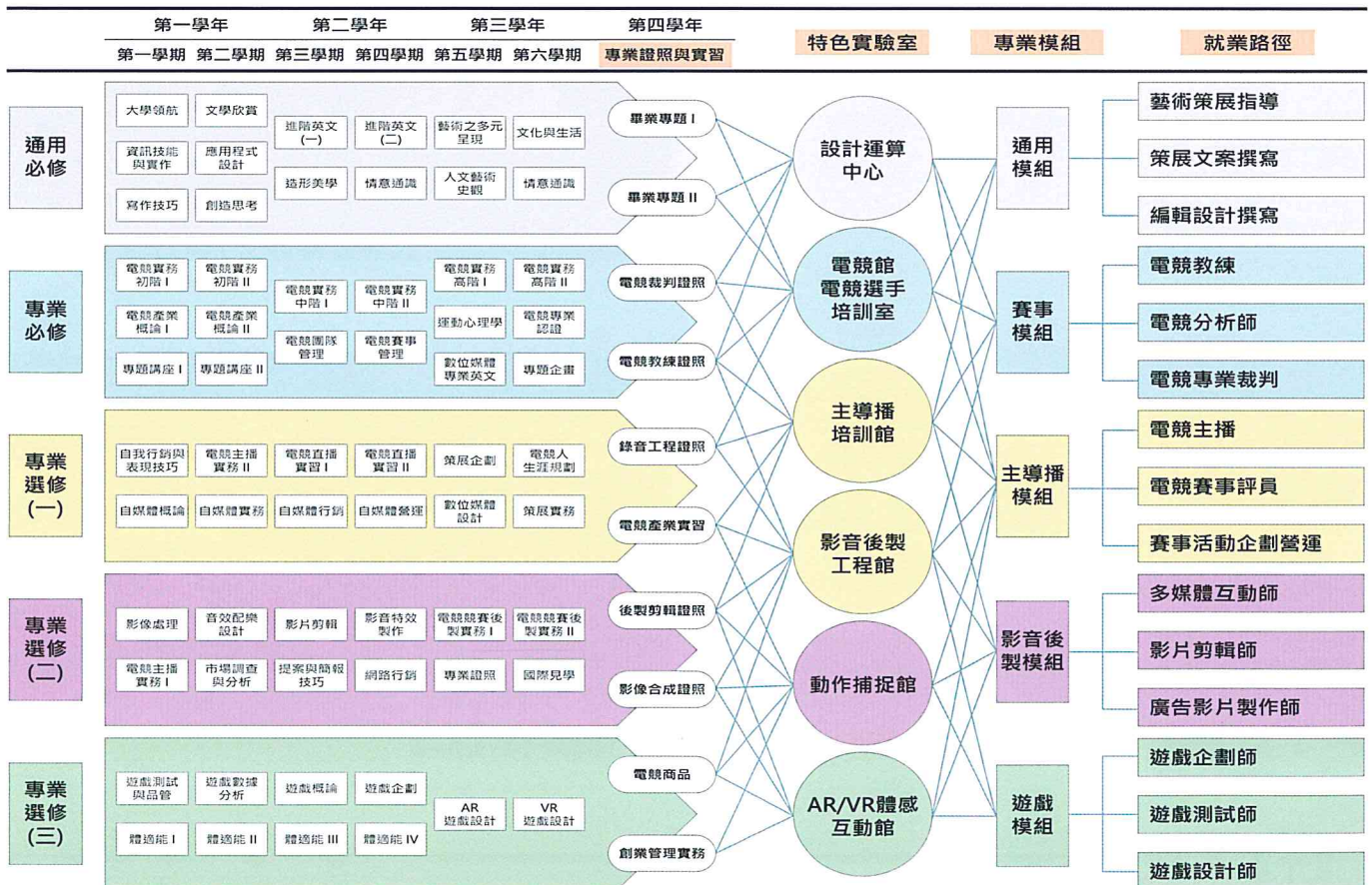
本學程除了進行電競實務操作，同時與電競產業、相關遊戲公司及新媒體產業聯盟，並廣邀國際電競選手進行密集講座、教學。並在2020年通過「中華民國大專院校體育總會」決議成立《電子競技委員會》。透過委員會的運作促進電競產業人才培訓及活動推廣，並將必修課連結電競產業，讓學生及早規劃方向。

本學程其中20%培訓電競選手及賽事戰隊，80%為電競產業生態鏈人才培育，核心必修課程為大一到大三「電子競賽實務」，共分為「初階、中階、高階」，作為電競選手的核心訓練課程。必修課程也包含電競賽事的操作、國際組織與競賽觀摩、裁判與教練的養成、以及連結電競組織發展現況。在選修課分為三大類：「遊戲產業設計與遊戲測試分析」、「資訊管理與多媒體應用」、「活動策展與媒體行銷規劃」。最後一學期將以「業界實務實習」課程安排學生赴業界進行至少半年的實習。

課程規畫特色

樹德科技大學電競產業管理學士學位學程【課程學習策略圖】暨【就業路徑圖】

蘇中和 製圖



圖二：課程學習策略圖暨就業路徑圖

本學程對電競產業分為四大專業領域：網路硬體平台類、遊戲內容製作類、賽事內容製作類、數位行銷與傳播類。其中，遊戲內容製作類與數位行銷為電競產業主要發展重點，因此，電競產業橫跨了數位多媒體設計、數位內容行銷與電競網路平台技術四大領域的整合：

1. 網路硬體平台類：網路架構設備、電競硬體主機、電競周邊設備開發、網路串流技術、即時製播等。
2. 遊戲內容製作類：包含遊戲開發、遊戲測試、美術設計、配音、劇本編寫、玩家心理、遊戲行銷、程式設計、VR(AR)實境電競等。
3. 賽事內容製類：包含賽事轉播、即時賽事評論培訓、媒體頻道、新聞剪輯、影像剪輯等。
4. 數位行銷與傳播類：包含賽事規劃、策展、網路社群經營、賽事行銷、門票販售、選手經營、商品販售等。

樹德科大電競城，延展了動畫與遊系設計系的專業領域知識，並且同時跨足多個專業領域，其中包含了動畫、遊戲、體感、科技藝術、展演、選手培訓、主播、導播、節目製作、賽事經營(企劃、門票銷售等)、自媒體行銷、周邊商品的新媒體創新場域。

• 畢業出路

(一) 就業或創業

預計培育出主播、賽評、教練、電競選手、直播人員、導播、節目製播、軟體設計工程師、電玩程式設計師、國內業務以及其他客服(如線上客服、銷售點數等)、電競相關產品研發人員，以及動畫、遊戲、影視、數位學習等設計產業之相關人才。

(二) 升學

本校應用設計研究所已成立「視覺與媒體設計專業領域」，另外，國內外諸多大學均設有相關研究所，進修機會多元。

• 系榮譽事蹟

- 2020年正式通過「中華民國大專院校體育總會」決議成立《電子競技委員會》。
- 2020閃電對決全國第一名。
- 2020年與智崙全球產學合作。
- 2019年WCG2019《皇室戰爭》代表中華台北奪銅牌。
- 2019年主辦「電競大專盃」。

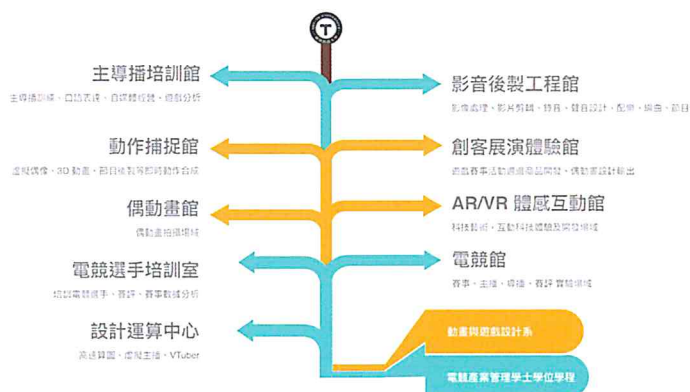


圖五：電競選手榮譽事蹟

• 教學設備與實驗室

目前在「英雄聯盟」有專職教練，除了原本職業隊選手為原有隊付外，電競學程同時也參與LSC聯賽。2018年協助「IESF世界電競錦標賽」及2019年協辦「全國電競大專盃」實務的參與為學生增加實戰經驗，將所學在實務中驗證，並反思補足再學習的正向循環。

- (一) 主題教室：未來科技體驗館、主導播培訓館、影音後製工程館、動作捕捉館、創客展演體驗館、偶動畫館、AR/VR體感互動館、電競選手培訓室、電競館、設計運算中心。
- (二) 工作室與專業教室：4間電腦教室、1間電競專業電腦教室、6組錄音教室、6組數位攝影棚、1間創客實驗室、1間手繪教室、4間選手訓練所、1間電競比賽轉播室。



圖三：電競城主題實驗室



圖四：智崙全球產學合作



圖六：電競產業相關活動及設備

