

# 嶺東科技大學112學年度數位媒體設計系四年制日間部入學新生課程標準

112 年 3 月 29 日111學年度第2學期第1次教務會議通過  
 112 年 11 月 8 日112學年度第1學期第1次教務會議修正通過  
 113 年 4 月 24 日112學年度第2學期第1次教務會議修正通過  
 114 年 4 月 9 日113學年度第2學期第1次教務會議修正通過

| 學年   | 一 年 級      |      |    |      | 二 年 級 |            |      |    | 三 年 級 |    |                  |      | 四 年 級 |      |         |            | 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 |         | 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           |
| 校訂必修 | 英文（一）      | 2    | 2  |      |       | 數位應用       | 2    | 2  |       |    | 博雅通識（三）          | 2    | 2     |      |         |            |    |      |    |      | 28學分         |
|      | 中文閱讀與思考    | 2    | 2  |      |       | 群己倫理與生命關懷  | 2    | 2  |       |    | 博雅通識（四）          |      |       | 2    | 2       |            |    |      |    |      |              |
|      | 職涯與職能發展    | 2    | 2  |      |       | 博雅通識（一）    | 2    | 2  |       |    |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      | 體育（一）      | 2    | 2  |      |       | 博雅通識（二）    |      |    | 2     | 2  |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      | 基本勞作教育（一）  | 0    | 2  |      |       | 職場英文       |      |    | 2     | 2  |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      | 體育（二）      |      |    | 2    | 2     |            |      |    |       |    |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      | 英文（二）      |      |    | 2    | 2     |            |      |    |       |    |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      | 基本勞作教育（二）  |      |    | 0    | 2     |            |      |    |       |    |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      | 中文應用書寫表達   |      |    | 2    | 2     |            |      |    |       |    |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      | 小 計        | 8    | 10 | 6    | 8     | 小 計        | 6    | 6  | 4     | 4  | 小 計              | 2    | 2     | 2    | 2       | 小 計        |    |      |    |      |              |
| 院訂必修 | 專業講座       | 2    | 2  |      |       |            |      |    |       |    | 專業英文             |      |       | 2    | 2       |            |    |      |    |      | 9學分          |
|      | 繪畫         |      |    | 3    | 3     |            |      |    |       |    | 問題導向式學習- 創意思考與企畫 |      |       | 2    | 2       |            |    |      |    |      |              |
|      | 小 計        | 2    | 2  | 3    | 3     | 小 計        |      |    |       |    | 小 計              | 0    | 0     | 4    | 4       | 小 計        |    |      |    |      |              |
| 系訂必修 | 數位媒體專題（一）  | 1    | 1  |      |       | 數位媒體專題（三）  | 1    | 1  |       |    | 數位媒體專題（五）        | 1    | 1     |      |         | 專案管理(一)    | 1  | 1    |    |      | 53學分         |
|      | 影像設計實務（一）  | 3    | 3  |      |       | 動態圖像設計(一)  | 3    | 3  |       |    | 設計展示與行銷          | 2    | 2     |      |         | 數位作品集      | 2  | 2    |    |      |              |
|      | 影視與動畫概論    | 2    | 2  |      |       | 錄音工程       | 2    | 2  |       |    | 互動設計（一）          | 3    | 3     |      |         | 畢業專題（一）    | 4  | 4    |    |      |              |
|      | 動態攝影（一）    | 3    | 3  |      |       | 分鏡設計       | 2    | 2  |       |    | 互動設計（二）          |      |       | 3    | 3       | 專案管理(二)    |    |      | 1  | 1    |              |
|      | 遊戲與互動設計概論  |      |    | 2    | 2     | 動態圖像設計(二)  |      |    | 3     | 3  | 數位媒體專題（六）        |      |       | 1    | 1       | IP知識產權商品設計 |    |      | 2  | 2    |              |
|      | 數位媒體專題（二）  |      |    | 1    | 1     | 數位媒體專題（四）  |      |    | 1     | 1  |                  |      |       |      | 畢業專題（二） |            |    | 4    | 4  |      |              |
|      | 影像設計實務（二）  |      |    | 3    | 3     | 聲音設計       |      |    | 2     | 2  |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      | 小 計        | 9    | 9  | 6    | 6     | 小 計        | 8    | 8  | 6     | 6  | 小 計              | 6    | 6     | 4    | 4       | 小 計        | 7  | 7    | 7  | 7    |              |
| 專業選修 | 微電影導論      | 2    | 2  |      |       | 遊戲美術設計     | 2    | 2  |       |    | 3D遊戲專案實務(一)      | 3    | 3     |      |         | 直播行銷實務     | 2  | 2    |    |      | 專業選修至少應修38學分 |
|      | 自媒體製作實務    | 2    | 2  |      |       | 音樂基礎（一）    | 2    | 2  |       |    | 3D角色動作設計         | 3    | 3     |      |         | 遊戲整合開發（一）  | 3  | 3    |    |      |              |
|      | 3D設計基礎(一)  | 2    | 2  |      |       | 動畫基礎(一)    | 2    | 2  |       |    | 2D動畫整合實務         | 3    | 3     |      |         | 即時合成特效(一)  | 3  | 3    |    |      |              |
|      | 3D設計基礎(二)  |      |    | 2    | 2     | 互動程式設計     | 2    | 2  |       |    | 數位音樂創作           | 3    | 3     |      |         | 科技藝術       | 2  | 2    |    |      |              |
|      | 設計與新媒體科技應用 |      |    | 1    | 1     | 故事設計與劇本撰寫  | 2    | 2  |       |    | 跨域互動專案實務（一）      | 3    | 3     |      |         | 生成式AI應用實務  |    |      | 2  | 2    |              |
|      | 動態攝影（二）    |      |    | 3    | 3     | 攝錄影實務      | 3    | 3  |       |    | 國際見習             | 2    | 2     |      |         | 遊戲整合開發（二）  |    |      | 3  | 3    |              |
|      | 概念設計       |      |    | 2    | 2     | 3D材質貼圖設計   | 3    | 3  |       |    | 攝影棚實務            | 3    | 3     |      |         | 即時合成特效(二)  |    |      | 3  | 3    |              |
|      | 互動遊戲導論     |      |    | 2    | 2     | 互動感測設計     | 3    | 3  |       |    | 3D動畫整合實務         |      |       | 3    | 3       | 直播專題製作     |    |      | 2  | 2    |              |
|      |            |      |    |      |       | 遊戲場景設計     |      |    | 2     | 2  | 視覺特效實務           |      |       | 2    | 2       |            |    |      |    |      |              |
|      |            |      |    |      |       | 數位後製剪輯     |      |    | 3     | 3  | 3D遊戲專案實務(二)      |      |       | 3    | 3       |            |    |      |    |      |              |
|      |            |      |    |      |       | 動畫基礎(二)    |      |    | 2     | 2  | 商業影片製作           |      |       | 3    | 3       |            |    |      |    |      |              |
|      |            |      |    |      |       | 2D遊戲設計專案實務 |      |    | 2     | 2  | 跨域互動專案實務（二）      |      |       | 3    | 3       |            |    |      |    |      |              |
|      |            |      |    |      |       | 3D數位雕塑     |      |    | 3     | 3  | 影像配樂與音效          |      |       | 3    | 3       |            |    |      |    |      |              |
|      |            |      |    |      |       | 虛實整合設計     |      |    | 3     | 3  |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      |            |      |    |      |       | 音樂基礎（二）    |      |    | 2     | 2  |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |
|      |            |      |    |      |       |            |      |    |       |    |                  |      |       |      |         |            |    |      |    |      |              |

嶺東科技大學112學年度數位媒體設計系四年制日間部入學新生課程標準

112 年 3 月 29 日111學年度第2學期第1次教務會議通過  
 112 年 11 月 8 日112學年度第1學期第1次教務會議修正通過  
 113 年 4 月 24 日112學年度第2學期第1次教務會議修正通過  
 114 年 4 月 9 日113學年度第2學期第1次教務會議修正通過

| 學年   | 一 年 級     |      |    |      | 二 年 級 |           |      |    | 三 年 級 |    |          |      | 四 年 級 |      |    |      | 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 |    | 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 |
|      |           |      |    |      |       | 互動網頁設計    |      |    | 3     | 3  |          |      |       |      |    |      |    |      |    |      |    |
|      |           |      |    |      |       | 數位內容編導實務  |      |    | 2     | 2  |          |      |       |      |    |      |    |      |    |      |    |
|      | 其他科目      |      |    |      |       | 其他科目      |      |    |       |    | 其他科目     |      |       |      |    | 其他科目 |    |      |    |      |    |
|      | 桌遊設計理論與實務 |      |    | 2    | 2     | 漫畫技法基礎    | 2    | 2  |       |    | 專業實習     | 2    | 2     |      |    |      |    |      |    |      |    |
|      |           |      |    |      |       | 漫畫創作實務    |      |    | 2     | 2  | 數位教具開發實務 | 2    | 2     |      |    |      |    |      |    |      |    |
|      |           |      |    |      |       | 光雕投影設計    |      |    | 2     | 2  | 2D動畫構圖實務 |      |       | 3    | 3  |      |    |      |    |      |    |
|      |           |      |    |      |       |           |      |    |       |    | APP設計與製作 |      |       | 2    | 2  |      |    |      |    |      |    |
|      | 小 計       | 6    | 6  | 12   | 12    | 小 計       | 21   | 21 | 26    | 26 | 小 計      | 24   | 24    | 22   | 22 | 小 計  | 10 | 10   | 10 | 10   |    |
| 共同選修 |           |      |    |      |       | 全民國防教育（一） | 2    | 2  |       |    |          |      |       |      |    |      |    |      |    |      |    |
|      |           |      |    |      |       | 全民國防教育（二） |      |    | 2     | 2  |          |      |       |      |    |      |    |      |    |      |    |
|      | 其他科目      |      |    |      |       | 其他科目      |      |    |       |    | 其他科目     |      |       |      |    | 其他科目 |    |      |    |      |    |
|      | 小 計       |      |    |      |       | 小 計       | 2    | 2  | 2     | 2  | 小 計      |      |       |      |    | 小 計  |    |      |    |      |    |
|      | 總 計       | 25   | 27 | 27   | 29    | 總 計       | 37   | 37 | 38    | 38 | 總 計      | 32   | 32    | 32   | 32 | 總 計  | 17 | 17   | 17 | 17   |    |

## 嶺東科技大學112學年度數位媒體設計系四年制日間部入學新生課程標準

112 年 3 月 29 日111學年度第2學期第1次教務會議通過  
112 年 11 月 8 日112學年度第1學期第1次教務會議修正通過  
113 年 4 月 24 日112學年度第2學期第1次教務會議修正通過  
114 年 4 月 9 日113學年度第2學期第1次教務會議修正通過

### 規定事項

- 一、畢業學分數128學分，包含校訂必修28學分、院訂必修9學分、系訂必修53學分及專業選修38學分。
- 二、每學期修習學分數：一至三年級每學期為16-25 學分；四年級每學期為9-25 學分，詳細規定依本校學則辦理。
- 三、依據本校「學生中文能力檢核實施要點」、「學生英語文能力檢核實施要點」、「學生資訊能力檢核實施要點」、「學生健康體適能檢核實施要點」及「服務學習實施要點」，學生須通過中文能力、英語文能力、資訊能力、健康體適能及服務學習等基本能力檢核，始得畢業。
- 四、學生須通過本系「專業能力檢核實施要點」規定之檢核標準，始得畢業。學生經本校學生資訊能力檢核實施要點檢核通過，所取得之證照亦為本系認列之職場基礎資訊應用證照。
- 五、課程包含2個模組：動態影音設計模組、感知互動設計模組，詳細修課規定依各模組課程表及修習規定辦理。
- 六、畢業專題（一）、畢業專題（二）配合本系各課程模組規劃開設，列為本系各課程模組必修。
- 七、學生得至外系選修本系未開設之課程，修習及格之學分經系審核，至多得採計12學分為本系專業選修學分，跨領域學程學分得另行計入。學生亦得至外校修習本系未開設課程，惟以1門科目為限；修得之學分須併入外系選修學分計算，至外校修習悉依本校校際選課實施要點辦理。
- 八、參加國防部預備軍官訓練團（ROTC）學生，其完成寒暑訓且取得證明者，得申請抵免本系各實習科目與學分。申請抵免全學期實習者，於實施全學期實習之當學期，須完成註冊並另行選課修習至少3學分。
- 九、本系111學年度以運動績優入學之學生，修習運動健康管理學程課程及格得採計為畢業學分。其中該學程核心科目學分認列為本系系訂必修課程15學分、選修科目採計為本系專業選修課程20學分。