

# 嶺東科技大學113學年度數位媒體設計系四年制日間部入學新生課程標準

113 年 4 月 24 日112學年度第2學期第1次教務會議通過  
 114 年 1 月 8 日113學年度第1學期第2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  
 114 年 10 月 29 日114學年度第1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			
	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					
校訂必修	類別	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			
	基本勞作教育（一）	0	2			數位應用		2	2			博雅通識（三）		2	2					
	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									
	英文（一）	2	2			職場英文				2	2									
	體育（二）			2	2															
	英文（二）			2	2															
	中文應用書寫表達			2	2															
院訂必修	小 計	8	10	6	6	小 計	6	6	4	4	小 計	2	2	2	2	小 計				
	專業講座	2	2								專業英文					2	2			
	繪畫			3	3						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			互動設計（一）	3	3			專案管理（一）	1	1		
	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		
	動態攝影（一）	3	3			錄音工程	2	2			數位媒體專題（五）	1	1			畢業專題（一）	4	4		
	影視與動畫概論	2	2			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
	3D設計基礎（一）	2	2			漫畫技法基礎	2	2			攝影棚實務	3	3			直播行銷實務	2	2		
	自媒體製作實務	2	2			動畫基礎（一）	2	2			數位音樂創作	3	3			遊戲整合開發（一）	3	3		
專業選修	微電影導論	2	2			3D材質貼圖設計	3	3			3D角色動作設計	3	3			科技藝術	2	2		
	3D設計基礎（二）			2	2	攝錄影實務	3	3			跨域互動專案實務（一）	3	3			即時合成特效（一）	3	3		
	設計與新媒體科技應用			1	1	遊戲美術設計	2	2			國際見習	2	2			遊戲整合開發（二）			3	3
	動態攝影（二）			3	3	互動程式設計	2	2			數位教具開發實務	2	2			生成式AI應用實務			2	2
	概念設計			2	2	故事設計與劇本撰寫	2	2			2D動畫構圖實務	3	3			直播專題製作			2	2
	互動遊戲導論			2	2	音樂基礎（一）	2	2			3D遊戲專案實務（一）	3	3			即時合成特效（二）			3	3
	互動網頁設計			3	3	互動感測設計	3	3			專業實習	2	2							
	桌遊設計理論與實務			2	2	動畫基礎（二）			2	2	APP設計與製作			2	2					
						遊戲場景設計			2	2	視覺特效實務			2	2					
						光雕投影設計			2	2	2D動畫整合實務			3	3					
						3D數位雕塑			3	3	影像配樂與音效			3	3					
						2D遊戲設計專案實務			2	2	3D動畫整合實務			3	3					
						漫畫創作實務			2	2	跨域互動專案實務（二）			3	3					
						數位內容編導實務			2	2	3D遊戲專案實務（二）			3	3					
						數位後製剪輯			3	3	商業影片製作			3	3					

專業選修至少應修38學分

嶺東科技大學113學年度數位媒體設計系四年制日間部入學新生課程標準

113 年 4 月 24 日112學年度第2學期第1次教務會議通過  
 114 年 1 月 8 日113學年度第1學期第2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  
 114 年 10 月 29 日114學年度第1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	
						音樂基礎（二）			2	2											
						虛實整合設計			3	3											
	其他科目					其他科目					其他科目					其他科目					
	小 計	6	6	15	15	小 計	21	21	23	23	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	30	30	總 計	37	37	35	35	總 計	32	32	32	32	總 計	17	17	17	17	

### 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」及「學生健康體適能檢核實施要點」，學生須通過中文能力、英語文能力、資訊能力及健康體適能等基本能力檢核，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。