

# 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

| 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 | 基本勞作教育（一）  | 0    | 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  |             |      |    |      |    |            |      |    |      |    |              |
|      | 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  |            |      |    |      |    |             |      |    |      |    |            |      |    |      |    |              |
|      | 小 計        | 8    | 10 | 6    | 6  | 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  |            |      |    |      |    | 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  |      |    | 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  |      |    |              |
|      | 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  |             |      |    |      |    |            | 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 | 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  |      |    | 專業選修至少應修38學分 |
|      | 自媒體製作實務    | 2    | 2  |      |    | 動畫基礎(一)    | 2    | 2  |      |    | 2D動畫整合實務    | 3    | 3  |      |    | 遊戲整合開發（一）  | 3    | 3  |      |    |              |
|      | 微電影導論      | 2    | 2  |      |    | 3D材質貼圖設計   | 3    | 3  |      |    | 數位音樂創作      | 3    | 3  |      |    | 科技藝術       | 2    | 2  |      |    |              |
|      | 3D設計基礎(二)  |      |    | 2    | 2  | 攝錄影實務      | 3    | 3  |      |    | 3D角色動作設計    | 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  |      |    | 跨域互動專案實務（一） | 3    | 3  |      |    | 遊戲整合開發（二）  |      |    | 3    | 3  |              |
|      | 動態攝影（二）    |      |    | 3    | 3  | 互動程式設計     | 2    | 2  |      |    | 國際見習        | 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  |      |    | 數位教具開發實務    | 2    | 2  |      |    | 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  | 影像配樂與音效     |      |    | 3    | 3  |            |      |    |      |    |              |
|      |            |      |    |      |    | 3D數位雕塑     |      |    | 3    | 3  | 3D動畫整合實務    |      |    | 3    | 3  |            |      |    |      |    |              |
|      |            |      |    |      |    | 2D遊戲設計專案實務 |      |    | 2    | 2  | 跨域互動專案實務（二） |      |    | 3    | 3  |            |      |    |      |    |              |
|      |            |      |    |      |    | 漫畫創作實務     |      |    | 2    | 2  | 3D遊戲專案實務(二) |      |    | 3    | 3  |            |      |    |      |    |              |
|      |            |      |    |      |    | 數位內容編導實務   |      |    | 2    | 2  | 商業影片製作      |      |    | 3    | 3  |            |      |    |      |    |              |
|      |            |      |    |      |    | 數位後製剪輯     |      |    | 3    | 3  | 2D動畫構圖實務    |      |    | 3    | 3  |            |      |    |      |    |              |
|      |            |      |    |      |    | 音樂基礎（二）    |      |    | 2    | 2  |             |      |    |      |    |            |      |    |      |    |              |
|      |            |      |    |      |    |            |      |    |      |    |             |      |    |      |    |            |      |    |      |    |              |

# 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

| 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 |    |
| 共同選修 |       |      |    |      |    | 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 |    |
|      |       |      |    |      |    | 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。