

嶺東科技大學 數位媒體設計 系 四技雙主修課程表

114 年 4 月 9 日 113 學年度第 2 學期第 1 次教務會議通過

項次	專業必修科目	學分數	說 明
1	影像設計實務（一）	3	
2	影像設計實務（二）	3	
3	動態攝影（一）	3	原為平面攝影，112 學年度改名
4	AI 遊戲設計概論	2	原為遊戲與互動設計概論，114 學年度改名
5	AI 影視動畫概論	2	原為影視與動畫概論，114 學年度改名
6	動態圖像設計（一）	3	
7	動態圖像設計（二）	3	
8	聲音設計	2	
9	錄音工程	2	
10	分鏡設計	2	原為腳本與分鏡，112 學年度改名
11	互動設計(一)	3	
12	互動設計(二)	3	
13	設計展示與行銷	2	
14	創意思考與企畫	2	
15	數位作品集	2	
16	IP 知識產權商品設計	2	
17	畢業專題（一）	3	114 學年度起入學新生課程標準改學分數（4 改 3）
18	畢業專題（二）	3	114 學年度起入學新生課程標準改學分數（4 改 3）
19	數位媒體專題（一）	1	
20	數位媒體專題（二）	1	
21	數位媒體專題（三）	1	
22	數位媒體專題（四）	1	
23	數位媒體專題（五）	1	
24	數位媒體專題（六）	1	
25	平面攝影	3	112 學年度起入學新生課程標準停開
26	腳本與分鏡	2	112 學年度起入學新生課程標準停開
27	故事設計	2	112 學年度起入學新生課程標準停開
28	數位調光課程	2	112 學年度起入學新生課程標準停開
29	音樂基礎（一）	2	112 學年度起入學新生課程標準停開
30	音樂基礎（二）	2	112 學年度起入學新生課程標準停開
31	攝錄影實務	3	112 學年度起入學新生課程標準停開
32	商業影片製作	3	112 學年度起入學新生課程標準停開
33	3D 數位雕塑	2	112 學年度起入學新生課程標準停開
34	3D 遊戲專案實務（一）	2	112 學年度起入學新生課程標準停開
35	3D 遊戲專案實務（二）	2	112 學年度起入學新生課程標準停開

【備註】請依照「嶺東科技大學學生修讀雙主修辦法」規定辦理。