

嶺東科技大學113學年度數位媒體設計系四年制日間學制入學新生課程標準

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
 115年4月15日114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 | 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 | 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 | | | | | | 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 | 3D設計基礎(一) | 2 | 2 | | | 漫畫技法基礎 | 2 | 2 | | | 即時合成特效(一) | 3 | 3 | | | 攝影棚實務(一) | 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 | | | 3D遊戲專案實務(一) | 3 | 3 | | | 直播行銷實務 | 2 | 2 | | | | | |
| | 微電影導論 | 2 | 2 | | | 3D材質貼圖設計 | 3 | 3 | | | 動漫角色開發 | 2 | 2 | | | 遊戲整合開發(一) | 3 | 3 | | | | | |
| | 3D設計基礎(二) | | | 2 | 2 | 攝錄影實務 | 3 | 3 | | | 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 | 遊戲美術設計 | 2 | 2 | | | 3D角色動作設計 | 3 | 3 | | | 生成式AI應用實務 | | | 2 | 2 | | | |
| | 動態攝影(二) | | | 3 | 3 | 互動程式設計 | 2 | 2 | | | 跨域互動專案實務(一) | 3 | 3 | | | 遊戲整合開發(二) | | | 3 | 3 | | | |
| | 概念設計 | | | 2 | 2 | 故事設計與劇本撰寫 | 2 | 2 | | | 國際見習 | 2 | 2 | | | 攝影棚實務(二) | | | 2 | 2 | | | |
| | 互動遊戲導論 | | | 2 | 2 | 音樂基礎(一) | 2 | 2 | | | 數位教具開發實務 | 2 | 2 | | | 直播專題製作 | | | 2 | 2 | | | |
| | 互動網頁設計 | | | 3 | 3 | 互動感測設計 | 3 | 3 | | | 2D動畫構圖實務 | 3 | 3 | | | | | | | | | | |
| | 桌遊設計理論與實務 | | | 2 | 2 | 光雕投影設計 | | | 2 | 2 | 專業實習 | 2 | 2 | | | | | | | | | | |
| | | | | | | 數位後製剪輯 | | | 3 | 3 | APP設計與製作 | | | 2 | 2 | | | | | | | | |
| | | | | | | 動畫基礎(二) | | | 2 | 2 | 2D動畫整合實務 | | | 3 | 3 | | | | | | | | |
| | | | | | | 2D遊戲設計專案實務 | | | 2 | 2 | 影像配樂與音效 | | | 3 | 3 | | | | | | | | |
| | | | | | | 3D數位雕塑 | | | 3 | 3 | 即時合成特效(二) | | | 3 | 3 | | | | | | | | |
| | | | | | 遊戲場景設計 | | | 2 | 2 | 日式動漫專案 | | | 2 | 2 | | | | | | | | | |
| | | | | | 音樂基礎(二) | | | 2 | 2 | 視覺特效實務 | | | 2 | 2 | | | | | | | | | |

嶺東科技大學113學年度數位媒體設計系四年制日間學制入學新生課程標準

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
 115 年 4 月 15 日114學年度第2學期第1次教務會議修正通過

| 學年 類別 | 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 | | | 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 |
| | | | | | 漫畫創作實務 | | | 2 | 2 | 3D動畫整合實務 | | | 3 | 3 | | | | | | |
| | | | | | 數位內容編導實務 | | | 2 | 2 | 3D遊戲專案實務(二) | | | 3 | 3 | | | | | | |
| | | | | | 虛實整合設計 | | | 3 | 3 | 商業影片製作 | | | 3 | 3 | | | | | | |
| | | | | | | | | | | 跨域互動專案實務(二) | | | 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 | 29 | 29 | 27 | 27 | 小 計 | 9 | 9 | 9 | 9 |
| 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 | 37 | 37 | 37 | 37 | 總 計 | 16 | 16 | 16 | 16 |

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。
- 十、 本系專業實習，該課程以1學分至多80小時（學生實習時數）為限。