

嶺東科技大學115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

115年4月15日114學年度第2學期第1次教務會議通過

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		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	中文閱讀與思考	2	2			博雅通識(一)	2	2			博雅通識(三)	2	2								
	職涯與職能發展	2	2			AI思維與應用	2	2			博雅通識(四)			2	2						
	體育(一)	2	2			群己倫理與生命關懷	2	2													
	英文(一)	2	2			博雅通識(二)			2	2											
	體育(二)			2	2	職場英文			2	2											
	英文(二)			2	2																
	中文應用書寫表達			2	2																
	小 計	8	8	6	6	小 計	6	6	4	4	小 計	2	2	2	2	小 計					
院訂必修	設計領域																				
	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					
	時尚領域																				
	時尚產業概論	2	2			口語溝通	2	2			專題講座	1	1								
					美術史			2	2	專業英文			2	2							
小 計	2	2			小 計	2	2	2	2	小 計	1	1	2	2	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			數位作品集	2	2			
	AI影視動畫概論	2	2			錄音工程	2	2			設計展示與行銷	2	2			媒體設計專題實務(一)	2	2			
	影像設計實務(一)	3	3			分鏡設計	2	2			互動設計(一)	3	3			畢業專題(一)	3	3			
	動態攝影(一)	3	3			動態圖像設計(一)	3	3			互動設計(二)			3	3	IP知識產權商品設計			2	2	
	數位媒體專題(二)			1	1	聲音設計			2	2	數位媒體專題(六)			1	1	媒體設計專題實務(二)			2	2	
	影像設計實務(二)			3	3	數位媒體專題(四)			1	1					畢業專題(二)			3	3		
	AI遊戲設計概論			2	2	動態圖像設計(二)			3	3											
	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			攝錄影實務	3	3			即時合成特效(一)	3	3			攝影棚實務(一)	2	2			
	自媒體製作實務	2	2			3D材質貼圖設計	3	3			2D動畫構圖實務	3	3			遊戲整合開發(一)	3	3			
	3D設計基礎(一)	2	2			互動感測設計	3	3			專業實習	2	2			專題管理(一)	1	1			
	3D設計基礎(二)			2	2	遊戲美術設計	2	2			動漫角色開發	2	2			直播行銷實務	2	2			
	設計與新媒體科技應用			1	1	音樂基礎(一)	2	2			國際見習	2	2			科技藝術	2	2			
	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			3D遊戲專案實務(一)	3	3			遊戲整合開發(二)			3	3	
	互動遊戲導論			2	2	動畫基礎(一)	2	2			3D角色動作設計	3	3			攝影棚實務(二)			2	2	
	互動網頁設計			3	3	漫畫技法基礎	2	2			數位音樂創作	3	3			專題管理(二)			1	1	
	桌遊設計理論與實務			2	2	動畫基礎(二)			2	2	跨域互動專案實務(一)	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						
						光雕投影設計			2	2	APP設計與製作			2	2						
						3D數位雕塑			3	3	2D動畫整合實務			3	3						
						數位後製剪輯			3	3	影像配樂與音效			3	3						
						2D遊戲設計專案實務			2	2	即時合成特效(二)			3	3						
					漫畫創作實務			2	2	日式動漫專案			2	2							

嶺東科技大學115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

115年4月15日114學年度第2學期第1次教務會議通過

學年 類別	一 年 級				二 年 級				三 年 級				四 年 級				總計				
	第一學期		第二學期		第一學期		第二學期		第一學期		第二學期		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					
					數位內容編導實務			2	2	3D動畫整合實務			3	3							
					虛實整合設計			3	3	跨域互動專案實務(二)			3	3							
					音樂基礎(二)			2	2	3D遊戲專案實務(二)			3	3							
										商業影片製作			3	3							
	其他科目				其他科目				其他科目				其他科目								
	小計				小計				小計				小計				小計				
	6	6	15	15	21	21	23	23	26	26	27	27	10	10	10	10					
共同選修	初階華語(一)				進階華語(一)																
	2		2		2		2														
	初階華語(二)				全民國防教育(一)																
			2		2																
							2		2												
	其他科目				其他科目				其他科目				其他科目								
	小計				小計				小計				小計				小計				
	2	2	2	2	4	4	4	4													
總計	27	27	32	32	39	39	37	37	34	34	37	37	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，分為設計領域(視傳系、數媒系、創設系及漫美學位學程)與時尚領域(流設系、服飾系及時經系)依據所屬領域修習學分該學分，若學生擬跨領域修課由系主任審核通過、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、學生須通過本學士學位學程「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學士學位學程認列之職場基礎資訊應用證照。
- 五、學生得至外系選修本學士學位學程未開設之課程，修習及格之學分經系審核，至多得採計12學分(含跨域學分學程之學分)為本學士學位學程專業選修學分。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。
- 六、參加國防部預備軍官訓練團(ROTC)學生，其完成寒暑假且取得證明者，得申請抵免本系各實習科目與學分，最多以10學分為上限。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1門課。
- 七、本學士學位學程專業實習，該課程以1學分至多80小時(學生實習時數)為限。