

國立臺北商業大學四年制數位多媒體設計系課程科目表(105學年度入學新生適用)

類別	科目名稱	第一學年						科目名稱	第二學年						科目名稱	第三學年						科目名稱	第四學年									
		學分數	時數		授課	實習	授課		實習	學分數	時數		授課	實習		授課	實習	學分數	時數		授課		實習	授課	實習	學分數	時數		授課	實習	授課	實習
			上	下							上	下							上	下							上	下				
通識科目	大學國文選(一)	2	2	2				英文(三)	2	2	2				民主社會與當代公民	2	2	2				興趣選修	(1)	(2)	(2)		(2)					
	大學國文選(二)	2	2			2		應用文與習作	2	2	2				藝術與人生	2	2	2				體育(選修)	(2)	(2)	(2)		(2)					
	英文(一)	2	2	2				興趣選修	(2)	(2)	(2)		(2)		全球環境變遷與永續發展	2	2	2				英語訓練(畢輔)	0	(2)	(2)		(2)					
	英文(二)	2	2			2		體育(上)	0	2	2				興趣選修	(2)	(2)	(2)		(2)												
	興趣選修	(2)	(2)	(2)		(2)		體育(下)	0	2			2		體育(上)	0	2	2														
	體育(上)	0	2	2				全民國防教育軍事訓練	(2)	(2)	(2)		(2)		體育(下)	0	2			2												
	體育(下)	0	2			2																										
	服務學習	(1)	2			2																										
	全民國防教育軍事訓練	(2)	(2)	(2)		(2)																										
小計	8	14	4	0	6	0	小計	4	8	4	0	2	0	小計	6	10	6	0	2	0	小計	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
院必修	設計概論	2	2	2																												
	小計	2	2	2	0	0	0																									
專業必修	數位影像處理	2	2	2				3D電腦動畫基礎	3	3	3				文化與科技創意研討	2	2	2				畢業專題製作(二)	2	1	1							
	基礎素描	3	3	3				設計倫理與法規	2	2	2				數位多媒體整合製作(二)	2	1	1				畢業專題製作(二)實習	0	2		2						
	遊戲程式設計基礎	3	3	3				影片製作	3	3		3			數位多媒體整合製作(二)實習	0	2		2			設計實務專題講座	2	2			2					
	平面動畫	3	3	3				數位多媒體整合製作(一)	2	1		1			數位音樂製作	3	3		3			數位媒體加值設計	2	2			2					
	色彩學	2	2			2		數位多媒體整合製作(一)實習	0	2			2		畢業專題製作(一)	2	1		1			校外實習	4	16					16			
	遊戲程式設計進階	3	3			3									畢業專題製作(一)實習	0	2			2												
	小計	16	16	11	0	5	0	小計	10	11	5	0	4	2	小計	9	11	3	2	4	2	小計	10	23	1	2	4	16				
	數位遊戲設計課程模組專業選修	遊戲與動畫賞析	3	3	3				遊戲設計(一)	3	3	3				3D遊戲動畫設定	3	3	3				展演設計	1	1	1						
遊戲企畫		2	2			2		3D遊戲角色設計	3	3	3				次世代遊戲美術設計	3	3	3														
遊戲美術設計		3	3			3		遊戲概論	2	2	2				3D遊戲設計實務	3	3		3													
小計		8	8	3	0	5	0	遊戲設計(二)	3	3		3			3D遊戲材質與渲染	3	3		3													
小計		8	8	3	0	5	0	3D遊戲場景設計	3	3		3			小計	12	12	6	0	6	0	小計	1	1	1	0	0	0				
數位動畫設計課程模組專業選修	角色雕塑	3	3			3		場景美術設計	3	3	3				3D角色動畫	3	3	3				展演設計	1	1	1							
	數位插畫	3	3			3		劇本與腳本設計	3	3	3				實驗動畫	3	3		3													
	進階平面動畫	3	3			3		角色造型設計	3	3	3																					
	小計	9	9	0	0	9	0	動畫概論	2	2	2																					
	小計	9	9	0	0	9	0	動態圖像設計	3	3		3																				
	小計	9	9	0	0	9	0	3D電腦動畫進階	3	3		3			小計	6	6	3	0	3	0	小計	1	1	1	0	0	0				
專業選修	網頁設計	3	3	3				Arduino互動設計	3	3	3				虛擬實境遊戲設計	3	3	3				遊戲介面設計	3	3	3							
	創意與設計思考	2	2			2		行動設備遊戲設計	3	3		3			動畫特效	3	3	3				CNC工具機操作實習	3	3	3							
	數位攝影	2	2			2		動態腳本製作	3	3		3			定格動畫	3	3	3				數位出版	3	3		3						
	專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)		專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)		創意工具機及3D列印	3	3	3				網路遊戲程式	3	3		3						
	教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)		教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)		遊戲視覺特效	3	3		3			互動媒體遊戲設計	3	3		3						
	教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)		教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)		數位展示	3	3		3			數位多媒體實務訓練	(0)	(2)	(2)		(2)					
	小計	7	7	3	0	4	0	專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)									專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)					
	小計	7	7	3	0	4	0	教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)									教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)					
	小計	7	7	3	0	4	0	教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)									教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)					
	小計	7	7	3	0	4	0	小計	9	9	3	0	6	0	小計	18	18	12	0	6	0	小計	15	15	6	0	9	0				

畢業最低總學分數 128 學分(專業選修至少應修 55 學分)

註1	通識興趣選修8學分，為自選課程，分社會融合、自然科學、人文藝術、應用科學及國際視野五大領域，自大一起即可開始修習，學生於畢業前至少須修畢4門，計8學分(含國際視野領域之英語相關課程一門，計2學分，且需於大二下修習)。
註2	四年級體育為選修，計入畢業最低總學分選修學分數。
註3	軍訓為選修，不計入畢業最低總學分數中。
註4	服務學習不計入畢業最低總學分數。
註5	105學年度起入學之學生，必須通過本系學生英語能力畢業門檻始得畢業，相關規定依「數位多媒體設計系學生英語能力畢業門檻及輔導要點」辦理，英語訓練(畢輔)課程開課時間得由本系視學生需求於第4學年上或下學期開課。
註6	105學年度起入學之學生，必須通過本系專業能力門檻始得畢業，相關規定依「數位多媒體設計系學生專業能力畢業門檻及輔導實施要點」辦理，數位多媒體實務訓練課程開課時間得由本系視學生需求於第4學年上或下學期開課。
註7	自105學年第2學期起，本系學生修習非本系專業選修課程採計上限為8學分。
註8	未修過(或成績不及格)「數位多媒體整合製作(一)、數位多媒體整合製作(一)實習、數位多媒體整合製作(二)、數位多媒體整合製作(二)實習」課程者，不得修習畢業專題製作(一)、畢業專題製作(一)實習、畢業專題製作(二)、畢業專題製作(二)實習課程。
註9	實習總時數288小時。校外實習1學分以72時計算。72時*4學分/18週=16時/週，以1天8時工作時數計算，每週校外實習2天。
註10	專題研究實習：供國科會、科技部、產學合作計畫研究助理選修。
註11	教學專業實習：供學習型教學輔助學習生選修。
註12	教育專案實習：供教育部、經濟部、勞動部或其他專案計畫助理選修。

本課程科目表經105年10月29日系課程委員會、105年11月14日院課程委員會、105年12月6日教務會議通過，適用105學年度入學新生。