

國立臺北商業大學 大學部四年制(進修學制) 數位多媒體設計系 課程科目表(108學年度入學新生適用)

類別	科目名稱	學分數		第一學年				科目名稱	學分數		第二學年				科目名稱	學分數		第三學年				科目名稱	學分數		第四學年											
				時數	授課	上					下		時數	授課				上		下					時數	授課	上		下		時數	授課	上		下	
						實習	授課				實習	授課						實習	授課	實習	授課						實習	授課	實習	授課			實習	授課	實習	
通識科目	大學國文選(一)	2	2	2				英文(三)	2	2	2			公民涵養-民主法治領域	2	2	2			應用文與習作	2	2	2													
	大學國文選(二)	2	2		2			興趣通必	(2)	(2)	(2)		(2)	公民涵養-生活美學領域	2	2	2			興趣通必	(2)	(2)	(2)		(2)											
	英文(一)	2	2	2				體育	0	4	2		2	公民涵養-環境保育領域	2	2		2		體育(選修)	1	2	2		2											
	英文(二)	2	2			2		全民國防教育軍事訓練	(4)	(4)	(2)		(2)	興趣通必	(2)	(2)	(2)		(2)																	
	興趣通必	(2)	(2)	(2)		(2)								體育	0	4	2		2																	
	體育	0	4	2		2																														
	全民國防教育軍事訓練	(4)	(4)	(2)		(2)																														
小計	8	12	6	0	6	0	小計	2	6	4	0	2	0	小計	6	10	6	0	4	0	小計	2	2	2	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				設計倫理與法規	2	2	2			文化與科技創意研討	2	2	2			數位媒體加值設計	2	2	2													
	基礎素描	3	3	3				影片製作	3	3		3		數位音樂製作	3	3	3			畢業專題製作(二)	2	1	1													
	遊戲程式設計	3	3	3				數位多媒體整合製作(一)	2	1		1		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												
	平面動畫	3	3	3				數位多媒體整合製作(一)實習	0	2			2	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											
	色彩學	2	2			2								畢業專題製作(一)	2	1			1	展演設計	1	2			2											
	2D遊戲程式設計	3	3			3								畢業專題製作(一)實習	0	2			2																	
	3D電腦動畫基礎	3	3			3																														
小計	19	19	11	0	8	0	小計	7	8	2	0	4	2	小計	9	11	6	2	1	2	小計	7	9	3	2	4	0									
數位遊戲設計課程模組專業選修	遊戲概論	2	2	2				3D遊戲設計(一)	3	3	3			3D遊戲動畫表演	3	3	3																			
	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																			
	3D遊戲美術基礎	3	3		3			3D遊戲設計(二)	3	3		3		3D遊戲設計實務	3	3		3																		
								3D遊戲場景設計	3	3		3		3D遊戲材質與渲染	3	3		3																		
	小計	7	7	2	0	5	0	小計	12	12	6	0	6	0	小計	15	15	6	0	9	0															
數位動畫設計課程模組專業選修	動畫概論	2	2	2				場景美術設計	3	3	3			3D動畫綁定	3	3	3																			
	角色雕塑	3	3	3				劇本與腳本設計	3	3	3			停格動畫	3	3	3																			
	動態圖像設計	3	3	3				3D電腦動畫進階	3	3	3			音樂音效剪輯	3	3		3																		
	數位插畫	3	3		3			角色造型設計	3	3		3		3D動畫燈光與特效合成	3	3		3																		
	進階平面動畫	3	3		3			3D角色動畫	3	3		3		實驗動畫	3	3		3																		
小計	14	14	8	0	6	0	小計	15	15	9	0	6	0	小計	15	15	6	0	9	0																
專業選修	創意與設計思考	2	2		2			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													
	數位攝影	2	2		2			網頁設計	3	3	3			創意工具機及3D列印	3	3	3			數位出版	3	3	3													
	專題研究實習	(1)	(1)	(1)		(1)		行動設備遊戲設計	3	3		3		CNC工具機操作實習	3	3		3		網路遊戲程式	3	3		3												
	教學專業實習	(1)	(1)	(1)		(1)		動態腳本製作	3	3		3		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	(1)	(1)	(1)		(1)		動畫特效	3	3		3		擴增實境遊戲設計	3	3		3		校外實習	9	40			40											
								簡報與溝通技巧	2	2		2		專題研究實習	(1)	(1)	(1)	(1)		數位多媒體實務訓練	(0)	(2)	(2)		(2)											
								專題研究實習	(1)	(1)	(1)	(1)		教學專業實習	(1)	(1)	(1)	(1)		專題研究實習	(1)	(1)	(1)		(1)											
								教學專業實習	(1)	(1)	(1)	(1)		教育專案實習	(1)	(1)	(1)	(1)		教學專業實習	(1)	(1)	(1)		(1)											
								教育專案實習	(1)	(1)	(1)	(1)								教育專案實習	(1)	(1)	(1)		(1)											
	小計	4	4	0	0	4	0	小計	17	17	6	0	11	0	小計	15	15	6	0	9	0	小計	21	52	6	0	6	40								

畢業最低總學分數 128 學分(專業選修至少應修 58 學分)

註1 興趣通必為大二、三及四修習(依各科系課程標準修習)。興趣通必學門課程，至少需修畢四門課程，合計8學分。興趣通必分社會融合、自然科學、人文藝術、應用科學及國際視野五大領域，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)。

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	103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5	本系學生修習非本系專業選修課程，學分數採計上限為12學分。
註6	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7	校外實習1學分以80小時計算，校外實習總時數至少達720小時(含)以上。720時/18週=40時/週。
註8	107學年度起入學之學生須依本校「學術倫理教育課程實施要點」規定，完成學術倫理相關課程達2小時以上，始得畢業。
註9	107學年度起入學之學生，需在第四學年下學期期末考前辦理校內及校外畢業成果展各乙次。
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，不列入畢業學分。
註11	教學專業實習：供學習型教學輔助學習生選修，不列入畢業學分。
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，不列入畢業學分。

本課程科目表經108年5月16日107學年度第2學期第2次教務會議審議通過