

國立臺北商業大學四年制數位多媒體設計系課程科目表(108學年度入學之產學攜手專班新生適用)

| 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 | | | |
|----------------|------------|-----|-----|------|----|-----|----|----------------|-----|-----|------|----|-----|-------------|------|-----|-----|------|-----|----------|-----|------|-----|----|------|----|----|----|
| | | | | 上 | | 下 | | | | | 上 | | 下 | | | | | 上 | | 下 | | | | | 上 | | 下 | |
| | | | | 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 | 授課 | 實習 |
| 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 | (2) | (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) | (1) | 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 | | | | | | | | | | | |
| | 英文(二) | 2 | 2 | | | 2 | | 體育 | 0 | 2 | 2 | | 2 | 興趣選修 | (2) | (2) | (2) | | (2) | | | | | | | | | |
| | 興趣選修 | (2) | (2) | (2) | | (2) | | 全民國防教育軍事訓練 | (4) | (4) | (2) | | (2) | 體育 | 0 | 2 | 2 | | 2 | | | | | | | | | |
| | 體育 | 0 | 2 | 2 | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 服務學習 | (1) | 2 | | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 全民國防教育軍事訓練 | (4) | (4) | (2) | | (2) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 小計 | 8 | 12 | 4 | 0 | 4 | 0 | 小計 | 4 | 6 | 4 | 0 | 0 | 0 | 小計 | 6 | 8 | 6 | 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 | | | 設計實務專題講座 | 2 | 2 | 2 | | | | | |
| | 基礎素描 | 3 | 3 | 3 | | | | 設計倫理與法規 | 2 | 2 | 2 | | | 數位音樂製作 | 3 | 3 | 3 | | | 數位媒體增值設計 | 2 | 2 | 2 | | | | | |
| | 遊戲程式設計 | 3 | 3 | 3 | | | | 影片製作 | 3 | 3 | | 3 | | 畢業專題製作(一) | 2 | 1 | 1 | | | 校外實習 | 9 | 40 | | | | 40 | | |
| | 平面動畫 | 3 | 3 | 3 | | | | 數位多媒體整合製作(一) | 2 | 1 | 1 | | | 畢業專題製作(一)實習 | 0 | 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(二) | 2 | 1 | | 1 | | | | | | | | | | |
| | 2D遊戲程式設計 | 3 | 3 | | | 3 | | 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 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | 數位多媒體整合製作(二)實習 | 0 | 2 | | | 2 | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 小計 | 16 | 16 | 11 | 0 | 5 | 0 | 小計 | 12 | 14 | 6 | 2 | 4 | 2 | 小計 | 9 | 11 | 6 | 2 | 1 | 2 | 小計 | 13 | 44 | 4 | 0 | 0 | 40 |
| 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遊戲動畫設定 | 3 | 3 | 3 | 3 | | 展演設計 | 1 | 1 | 1 | | | | | |
| | 3D遊戲美術基礎 | 3 | 3 | 3 | | | | 3D遊戲角色設計 | 3 | 3 | 3 | | | 次世代遊戲美術設計 | 3 | 3 | 3 | 3 | | | | | | | | | | |
| | 遊戲企畫 | 2 | 2 | | | 2 | | 3D遊戲設計(二) | 3 | 3 | | 3 | | 3D遊戲設計實務 | 3 | 3 | | 3 | 3 | | | | | | | | | |
| | 小計 | 7 | 7 | 5 | 0 | 2 | 0 | 小計 | 12 | 12 | 6 | 0 | 6 | 0 | 小計 | 12 | 12 | 6 | 6 | 6 | 小計 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 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 | | | 展演設計 | 1 | 1 | 1 | | | | | |
| | 動態圖像設計 | 3 | 3 | | | 3 | | 劇本與腳本設計 | 3 | 3 | 3 | | | 實驗動畫 | 3 | 3 | 3 | | | | | | | | | | | |
| | 角色雕塑 | 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 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 進階平面動畫 | 3 | 3 | | | 3 | | 3D角色動畫 | 3 | 3 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 小計 | 14 | 14 | 2 | 0 | 12 | 0 | 小計 | 15 | 15 | 6 | 0 | 9 | 0 | 小計 | 9 | 9 | 6 | 0 | 3 | 0 | 小計 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 專業選修 | 網頁設計(一) | 3 | 3 | 3 | | | | 錄音特效剪輯 | 3 | 3 | 3 | | | 虛擬實境遊戲設計 | 3 | 3 | 3 | | | 網頁行銷 | 3 | 3 | 3 | | | | | |
| | 數位攝影 | 2 | 2 | 2 | | | | 皮件製作 | 3 | 3 | 3 | | | 動畫特效 | 3 | 3 | 3 | | | AR/VR行銷 | 3 | 3 | 3 | | | | | |
| | 網頁設計(二) | 3 | 3 | | | 3 | | 數位出版 | 3 | 3 | 3 | | | 停格動畫 | 3 | 3 | 3 | | | 微電影製作 | 3 | 3 | 3 | | | | | |
| | 創意與設計思考 | 2 | 2 | | | 2 | | 行動設備遊戲設計 | 3 | 3 | | 3 | | 遊戲視覺特效 | 3 | 3 | | 3 | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | 表演技巧 | 3 | 3 | | 3 | | 互動媒體遊戲設計 | 3 | 3 | | 3 | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | 皮雕設計 | 3 | 3 | | 3 | | 擴增實境遊戲設計 | 3 | 3 | | 3 | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | 網路遊戲程式 | 3 | 3 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | 小計 | 10 | 10 | 5 | 0 | 5 | 0 | 小計 | 21 | 18 | 6 | 0 | 12 | 0 | 小計 | 18 | 18 | 9 | 0 | 9 | 0 | 小計 | 9 | 9 | 9 | 0 | 0 | 0 |

畢業最低總學分數 128 學分(專業選修至少應修 50 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 | 實習總時數720小時。校外實習1天8時工作時數計算，每週校外實習5天，共40小時。 |

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