

國立臺北商業大學二年制數位多媒體設計系課程科目表(104學年度入學新生適用)

類別	科目名稱	學分數	時數	第一學年				科目名稱	學分數	時數	第二學年			
				上		下					上		下	
				授課	實習	授課	實習				授課	實習	授課	實習
校通識核心	英文	2	2	2				體育(選修)	(1)	(2)	(2)		(2)	
	藝術與人生	2	2	2				英語訓練(畢輔)	0	(2)	(2)		(2)	
	興趣選修	2	2	2										
	國文	2	2			2								
	全球環境變遷與永續發展/民主社會與當代公民	2	2			2								
	體育(上)	(0)	(2)	(2)										
	體育(下)	(0)	(2)			(2)								
	小計	10	10	6	0	4	0	小計	0	0	0	0	0	0
院必修	設計概論	2	2			2								
	小計	2	2	0	0	2	0							
系專業必修	色彩學	2	2	2				影片製作	3	3	3			
	數位影像處理	2	2	2				文化與科技創意研討	2	2	2			
	基礎素描	3	3	3				設計倫理與法規	2	2	2			
	遊戲程式設計	3	3	3				畢業專題製作(二)	2	1	1			
	遊戲引擎應用設計基礎	3	3			3		畢業專題製作(二)實習	0	2		2		
	3D電腦動畫基礎	3	3			3		設計實務專題講座	2	2			2	
	畢業專題製作(一)	2	1			1		數位媒體加值設計	2	2			2	
	畢業專題製作(一)實習	0	2				2	校外實習	2	8				8
	小計	18	19	10	0	7	2	小計	15	20	8	2	4	8
系專業選修	平面動畫	3	3	3				3D電腦動畫進階	3	3	3			
	網頁設計	3	3	3				數位音樂製作	3	3	3			
	劇本與腳本設計	2	2	2				介面設計	3	3	3			
	數位攝影	2	2			2		數位出版	3	3	3			
	角色雕塑	3	3			3		創意思考與企畫	2	2	2			
	數位插畫	2	2			2		遊戲引擎應用設計進階	3	3	3			
	分鏡腳本	2	2			2		展演設計	1	1			1	
	動態圖像設計	3	3			3		3D遊戲角色與場景設計	3	3			3	
	專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)		行動設備遊戲設計	3	3			3	
	教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)		動畫特效	3	3			3	
	教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)		3D遊戲設計實務	3	3			3	
								遊戲視覺特效	3	3			3	
								數位多媒體實務訓練	(0)	(2)	(2)		(2)	
								專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)	
							教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)		
							教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)		
	小計	20	20	8	0	12	0	小計	33	33	17	0	16	0

畢業最低總學分數 **72** 學分(專業選修至少應修 27 學分)

註1	二年級體育為選修，計入畢業最低總學分選修學分數。
註2	104學年度起入學之學生，必須通過本校學生英語能力畢業門檻始得畢業，相關規定依本校「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3	104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4	校外實習總時數144小時。校外實習1學分以72時計算。72時*2學分/18週=8時/週，以1天8時工作時數計算，每週校外實習1天。
註5	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6	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7	教學專業實習：供學習型教學輔助學習生選修。
註8	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。