

國立臺北商業大學 大學部四年制 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	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			英語訓練(畢輔)	0	(2)	(2)	(2)		
	英文(二)	2	2		2		體育	0	4	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	4	2	2								
	體育	0	4	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	14	4	0	4	0	小計	4	8	4	0	0	0	6	10	6	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			數位媒體加值設計	2	2	2			
	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)	2	1	1			
	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			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)	2	1		1		數位音樂製作	3	3		3		設計實務專題講座	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								
	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	9	11	3	2	4	2	6	7	3	2	2	0
數位遊戲設計課程模組專業選修	遊戲與動畫賞析	3	3	3			3D遊戲設計(一)	3	3	3			3D遊戲動畫表演	3	3	3			展演設計	1	2		2		
	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								
							3D遊戲設計(二)	3	3		3		3D遊戲材質與渲染	3	3		3								
							3D遊戲場景設計	3	3		3														
小計	8	8	3	0	5	0	小計	14	14	8	0	6	0	12	12	6	0	6	0	1	2	0	0	2	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動畫綁定	3	3	3			展演設計	1	2		2		
	數位插畫	3	3		3		劇本與腳本設計	3	3	3			停格動畫	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		角色造型設計	3	3	3			3D角色動畫	3	3		3								
							動畫概論	2	2	2			實驗動畫	3	3		3								
							動態圖像設計	3	3		3		動畫音樂	3	3		3								
							3D電腦動畫進階	3	3		3														
小計	9	9	0	0	9	0	小計	17	17	11	0	6	0	15	15	6	0	9	0	4	5	0	0	5	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		創藝互動程式設計	3	3	3			動畫特效	3	3	3			數位出版	3	3	3			
	數位攝影	2	2		2		行動設備遊戲設計	3	3		3		創意工具機及3D列印	3	3	3			漫畫分鏡設計	3	3	3			
	專題研究實習	0	(1)	(1)	(1)		動態腳本製作	3	3		3		企業吉祥物製作	2	4	4			動畫背景美術設計	3	3	3			
	教學專業實習	0	(1)	(1)	(1)		簡報與溝通技巧	2	2		2		遊戲視覺特效	3	3		3		CNC工具機操作實習	3	3		3		
	教育專案實習	0	(1)	(1)	(1)		專題研究實習	(1)	(1)	(1)	(1)		數位展示	3	3		3		網路遊戲程式	3	3		3		
							教學專業實習	(1)	(1)	(1)	(1)		擴增實境遊戲設計	3	3		3		互動媒體遊戲設計	3	3		3		
							教育專案實習	(1)	(1)	(1)	(1)		專題研究實習	(1)	(1)	(1)	(1)		動畫構圖與分鏡	3	3		3		
													教學專業實習	(1)	(1)	(1)	(1)		概念美術設計	2	2		2		
													教育專案實習	(1)	(1)	(1)	(1)		共通核心職能課程	3	3		3		
																			校外實習	4	18		18		
																			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)			
																		教育專案實習	(1)	(1)	(1)	(1)			

	小計	7	7	3	0	4	0	小計	14	14	6	0	8	0	小計	20	22	13	0	9	0	小計	33	47	12	0	17	18
畢業最低總學分數 128 學分(專業選修至少應修 59 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	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7	自107學年第1學期起，本系學生修習非本系專業選修課程採計上限為12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	校外實習1學分以80時計算，校外實習總時數至少達320小時(含)以上。320小時/18週=18時/週。																											
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107年12月7日107學年度第1學期第2次教務會議審議通過

本課程科目表經108年8月26日108學年度第1學期第1次創新經營學院課程委員會審議通過