

國立臺北商業大學二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	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	2	0	0	0							
系專業必修	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(一)	2	1	1			
	色彩學	2	2			2		畢業專題製作(一)實習	0	2		2		
	遊戲設計(一)	3	3			3		畢業專題製作(二)	2	1			1	
	3D電腦動畫基礎	3	3			3		畢業專題製作(二)實習	0	2				2
	影片製作	3	3			3		設計實務專題講座	2	2			2	
								數位媒體增值設計	2	2			2	
								校外實習	2	8				8
	小計	19	19	8	0	11	0	小計	14	20	5	2	5	10
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				遊戲介面設計	3	3	3			
	動畫概論	3	3	3				3D遊戲動畫設定	3	3	3			
	3D遊戲角色與場景設計	3	3			3		遊戲設計(二)	3	3	3			
	數位插畫	3	3			3		進階平面動畫	3	3	3			
	動態圖像設計	3	3			3		數位音樂製作	3	3	3			
	劇本與腳本設計	3	3			3		動態腳本製作	3	3	3			
	數位攝影	2	2			2		展演設計	1	1			1	
	角色雕塑	3	3			3		行動設備遊戲設計	3	3			3	
	數位多媒體整合製作	2	1	1				3D遊戲設計實務	3	3			3	
	數位多媒體整合製作實習	0	2		2			遊戲視覺特效	3	3			3	
	專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)		動畫特效	3	3			3	
	教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)		數位出版	3	3			3	
	教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)		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	28	29	10	2	17	0	小計	37	37	21	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	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3	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	未修過(或成績不及格)數位多媒體整合製作、數位多媒體整合製作實習課程者，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6	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7	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8	教學專業實習：供學習型教學輔助學習生選修。
註9	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。