

國立臺北商業大學四年制數位多媒體設計系課程科目表(103學年度入學新生適用)

類別	科目名稱	第一學年						科目名稱	第二學年						科目名稱	第三學年						科目名稱	第四學年							
		學分數	時數		授課	實習	授課		實習	學分數	時數		授課	實習		授課	實習	學分數	時數		授課		實習	授課	實習	學分數	時數		授課	實習
			上	下							上	下							上	下							上	下		
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)	(2)	(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(上)	0	2	2				興趣選修	(2)	(2)	(2)		(2)										
	興趣選修	(2)	(2)	(2)		(2)		體育(下)	0	2			2		體育(上)	0	2	2												
	體育(上)	0	2	2				全民國防教育軍事訓練	(2)	(2)	(2)		(2)		體育(下)	0	2			2										
	體育(下)	0	2			2																								
	服務學習	(1)	2			2																								
	全民國防教育軍事訓練	(2)	(2)	(2)		(2)																								
小計	8	14	4	0	6	0	小計	4	8	4	0	2	0	小計	6	10	6	0	2	0	小計	0	0	0	0	0	0	0		
院必修	設計概論	2	2			2																								
	小計	2	2	0	0	2	0																							
專業必修	色彩學	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				畢業專題製作(二)	2	1	1					
	數位影像處理	2	2	2				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)實習	0	2		2				
	基礎素描	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			設計實務專題講座	2	2			2			
	遊戲程式設計基礎	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			數位媒體增值設計	2	2			2			
	平面動畫	3	3			3		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			校外實習	4	16				16		
	數位攝影	2	2			2									畢業專題製作(一)實習	0	2			2										
	遊戲程式設計進階	3	3			3																								
	小計	18	18	10	0	8	0	小計	10	11	5	0	4	2	小計	9	11	3	2	4	2	小計	10	23	1	2	4	16		
數位遊戲設計課程模組專業選修	遊戲與動畫賞析	3	3	3				遊戲引擎應用設計基礎	3	3			3		遊戲引擎應用設計進階	3	3	3				展演設計	1	1	1					
	遊戲企畫	2	2			2									3D遊戲動畫設定	3	3	3				3D遊戲角色設計	3	3	3					
															3D遊戲設計實務	3	3		3			次世代遊戲美術設計	3	3	3					
															3D遊戲場景設計	3	3		3											
															遊戲美術設計	3	3		3											
															3D遊戲材質與渲染	3	3		3											
	小計	5	5	3	0	2	0	小計	3	3	0	0	3	0	小計	18	18	6	0	12	0	小計	7	7	7	0	0	0		
數位動畫設計課程模組專業選修	數位插畫	2	2			2		分鏡腳本	2	2	2				場景設計	2	2	2				展演設計	1	1	1					
	實驗動畫	3	3			3		3D電腦動畫進階	3	3			3		角色造型設計	3	3	3				3D角色動畫	3	3	3					
	劇本與腳本設計	2	2			2									動態圖像設計	3	3		3			場景美術設計	3	3	3					
															角色雕塑	3	3		3											
	小計	7	7	0	0	7	0	小計	5	5	2	0	3	0	小計	14	14	5	0	9	0	小計	7	7	7	0	0	0		
專業選修	互動設計	2	2	2				行動設備程式設計	3	3	3				動畫特效	3	3	3				CNC工具機操作實習	3	3	3					
	網頁設計	3	3			3		介面設計	3	3	3				設計經營與創業	2	2	2				虛擬實境遊戲設計	3	3	3					
	專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)		數位出版	3	3			3		遊戲視覺特效	3	3		3			停格動畫	3	3	3					
	教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)		創意思考與企畫	2	2			2		創意工具機及3D列印	3	3		3			網路遊戲程式	3	3			3			
	教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)		數位媒體行銷	2	2			2		數位展示	3	3		3			互動媒體遊戲設計	3	3			3			
								專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)		動態腳本製作	3	3		3			數位多媒體實務訓練	(0)	(2)	(2)		(2)			
								教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)		專題研究實習	0	(1)	(1)	(1)			專題研究實習	0	(1)	(1)		(1)			
								教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)		教學專業實習	0	(1)	(1)	(1)			教學專業實習	0	(1)	(1)		(1)			
															教育專案實習	0	(1)	(1)	(1)			教育專案實習	0	(1)	(1)		(1)			
	小計	5	5	2	0	3	0	小計	13	13	6	0	7	0	小計	17	17	5	0	12	0	小計	15	15	9	0	6	0		

**畢業最低總學分數 128 學分(專業選修至少應修53 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	選讀他系課程，本系採計上限為8學分。
註8	實習總時數288小時。校外實習1學分以72時計算。72時*4學分/18週=16時/週，以1天8時工作時數計算，每週校外實習2天。
註9	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10	教學專業實習：供學習型教學輔助學習生選修。
註11	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。