數位多媒體設計學系　110 學年度課程學習地圖規劃

110 入學年度學生適用

系教育目標
培育理論與實務兼備並具國際視野之數位 媒體設計人才

通識核心課程(28)學分

體育與健康課程(0)學分

通識博雅課程(10)學分

院課程(必修)(11)學分 → 系專業基礎課程(必修)(51)學分 → 系專業特色領域課程(選修)(15)學分 → 相關專業課程(選修)(23)學分 → 職涯規劃

大一(上學期)	大一(下學期)	大二(上學期)	大二(下學期)	大三(上學期)	大三(下學期)	大四(上學期)	大四(下學期)
服務教育一(0)學分	服務教育二(0)學分	體育一(0)	體育二(0)				
數位英語溝通（一）	數位英語溝通（二）	智慧英文實作（一）	智慧英文實作（二）				
	華語文學1.0：閱讀與敘事溝通	華語文學2.0：思辨與文案創作					
傳播與設計概論(2)	色彩學(3)						
數位繪圖(2)	數位音效設計(3)						
健康醫學密碼(2)、全球化之公民素養(2)、程式設計(2)、智慧科技密碼(2)							

學生於畢業至少應修畢一門外院共同基礎核心必修課程，並以實際修畢之學分數承認為通識博雅學分，以 4 學分為上限。

數位動畫設計

基礎動畫製作、媒體內容分析、3D 動畫分鏡與運鏡、數位影音非線性剪輯、電子商務與行銷企劃、動態網頁設計

→ 特效師、動畫師、3D視覺設計師、產品行銷與企劃師、美術設計師、行銷經理

互動媒體設計

網頁程式設計、進階程式設計、3D 遊戲設計、3D 遊戲設計進階、行動與社群遊戲設計、動態網頁設計、遊戲企劃規格書

→ 數位遊戲設計師、互聯網設計師、系統設計師、行動APP設計師、研發工程師、數位學習設計師

視覺設計(3)
多媒體概論(2)
基礎素描(3)
擬真科學(一)(3)
微型創業設計

→ 擬真科學(二)(3)
設計繪圖(3)
媒體設計企劃(3)
創作倫理與法規(2)

網頁美學概論(2)

數位特效與編輯(3)
創意管理(3)

媒體整合創作設計(3)
3D遊戲製作導論(2)

專案管理(3)
數媒設計專題(一) (1)
設計方法論(3)

→ 數媒設計專題(二) (1)
展演企劃與設計(3)

→ 畢業專題(一)(3) → 畢業專題(二)(3)

基礎動畫製作(3)、網頁程式設計(3)、進階程式設計(3)、程式語言設計(3)、遊戲引擎(3)、互動式介面設計(3)、創意腳本(3)

遊戲企劃規格書(3)、3D 動畫分鏡與運鏡(3)、3D 遊戲設計(3)、3D 遊戲設計進階(3)、創意角色設計(3)、多媒體程式設計(3)、3D 動畫(3)、校外實習(2)、進階 3D 動畫(3)、人工智慧與遊戲設計(3)、服務與知識實踐(2)

數位影音非線性剪輯(3)、電子商務與行銷企劃(3)、行動與社群遊戲設計(3)、動態網頁設計(3)、人工智慧與虛實整合(3)、職能與倫理(2)

系選修(23)學分、校外實習(選修)(2)學分、其餘選修(15)學分

→ 代表修課順序建議