

大葉大學多媒體數位內容學位學程

課程所屬分類及修習規範(滿足 IEET DAC 規範)

本學程 103 學年度大學部入學學生畢業總學分數為 128 學分，其中包含校定必修 28 學分、學位學程必修 49 學分、學位學程選修 42 學分及自由學分 9 學分。本學程在課程設計上已考慮「人文、美學、社會科學與基礎科學課程」、「設計專業與實作課程」及「通識課程」等三大要素，每一課程所屬分類及畢業時每類課程需滿足規範如下：

- **人文、美學、社會科學與基礎科學課程須佔最低畢業學分之四分之一以上**

本學程有關「人文、美學、社會科學與基礎科學課程」包含：多媒體導論、設計素描、遊戲設計導論、造形基礎、手繪動漫人體、電腦動畫(一)、色彩學、基礎程式設計、腳本企劃、網路應用實務、創意思考與設計方法、數位行銷等必修課程，及藝術與設計導論、基礎攝影、數位內容導論、動畫風格賞析、進階素描、設計基礎、基礎錄影製作、多媒體設計心理等選修課程。

- **設計專業與實作課程須佔最低畢業學分之八分之三以上，且設計實作課程須佔最低畢業學分的四分之一以上**

本學程有關「設計專業與實作課程」包含：數位影像處理、基礎遊戲製作、電腦繪圖、電腦動畫(二)、多媒體軟體應用實務、專題研究企劃、專題研究(一)、專題研究(二)、專題展演等必修課程，及動畫原理與應用、聲音設計與剪輯、基礎錄影製作、版面編排設計(一)、版面編排設計(二)、遊戲場景設計、插畫繪本設計、遊戲美術設計、漫畫基本技巧、分鏡腳本設計、劇本創作、網頁設計與應用、網頁動畫製作、動態網頁設計、遊戲程式設計、遊戲引擎應用創作、3D 遊戲設計、遊戲創作設計、漫畫創作、2D 動畫、3D 動畫製作(一)、3D 動畫製作(二)、角色動畫、虛擬實境、擴增實境設計、動漫文化商品設計、角色造形設計(一)、角色造形設計(二)、行動遊戲創作(一)、行動遊戲創作(二)、動畫特效實務、分子特效實務、文創立體創作、立體模型製作、互動多媒體設計、作品集設計、電腦軟體應用實務(一)、電腦軟體應用實務(二)、實務實習(一)、實務實習(二)、實務實習(三)、實務實習(四)、全職實習(一)、全職實習(二)等選修課程。

在上述「設計專業與實作課程」中，有關「設計實作課程」則包含：基礎遊戲製作、電腦繪圖、電腦動畫(二)、多媒體軟體應用實務、專題研究企劃、專題研究(一)、專題研究(二)等必修課程，及版面編排設計(一)、版面編排設計(二)、動態網頁設計、網頁動畫製作、遊戲引擎應用創作、3D 遊戲設計、遊戲創作設計、漫畫創作、2D 動畫、3D 動畫製作(二)、角色動畫、擴增實境設計、動漫文

化商品設計、行動遊戲創作(二)、動畫特效實務、分子特效實務、文創立體創作、立體模型製作、作品集設計、實務實習(一)、實務實習(二)、實務實習(三)、實務實習(四)、全職實習(一)、全職實習(二)等選修課程。

● 通識課程修習規範

校定必修課程共 28 學分，其中包含：基礎能力 10 學分（包括國語能力 2 學分、英文能力 8 學分）、體育能力 2 學分、通識課程 16 學分。通識課程包含：「哲學與歷史」、「文學與藝術」、「民主與法治」、「社會與心理」、「科學與技術」五大領域，每個領域規劃 4-6 門的核心課程，學生需從每個領域核心課程選修 1 門課 2 學分，五領域共 10 學分，再從通識核心或延伸課程中自由選修 6 學分。

103 學年度大學部開課課程分析表

課程類別	年級	課程名稱	授課教師	學分數				
				人文、美學、社會科學及基礎科學課程	設計專業及實作課程		校定課程	
					專業及實作學分數	設計實作學分數	通識	其他
校定必修	一下	國文能力	通識中心教師					2
	一上	英語聽力與口語(一)	國際語言中心教師					1
	一上	英文閱讀與寫作(一)	國際語言中心教師					1
	一下	英語聽力與口語(二)	國際語言中心教師					1
	一下	英文閱讀與寫作(二)	國際語言中心教師					1
	二上	英語聽力與口語(三)	國際語言中心教師					1
	二上	英文閱讀與寫作(三)	國際語言中心教師					1
	二下	英語聽力與口語(四)	國際語言中心教師					1
	二下	英文閱讀與寫作(四)	國際語言中心教師					1
	一~四	通識	通識中心教師				16	
	一	體育	體育室教師					2
	一~四	英文能力檢定	--					0
	一~四	大葉服務學習	--					0
	一~四	資訊能力檢定	--					0
	一~四	中文能力檢定	--					0
	一~四	職場實習暨體驗	--					0

課程類別	年級	課程名稱	授課教師	學分數				
				人文、美 學、社會科 學及基礎 科學課程	設計專業及實作課程		校定課程	
					專業及實作 學分數	設計實作 學分數	通識	其他
學程 必修	一上	多媒體導論	黃鈴玲	2				
	一上	數位影像處理	黃鈴玲		2			
	一上	設計素描	陳志隆	2				
	一上	遊戲設計導論	程仲勝	2				
	一下	造形基礎	黃建芳	3				
	一下	電腦繪圖	陳志隆			3		
	一下	手繪動漫人體	陳志隆	3				
	二上	基礎程式設計	黃鈴玲	3				
	二上	色彩學	黃建芳	2				
	二上	電腦動畫(一)	吳旻書	3				
	二下	腳本企劃	吳旻書	3				
	二下	電腦動畫(二)	吳旻書			3		
	二下	基礎遊戲製作	程仲勝			3		
	三上	多媒體軟體應用實務	黃建芳			3		
	三上	創意思考與設計方法	吳旻書	3				
	三上	網路應用實務	張願耀	3				
	三上	專題研究企劃	黃鈴玲			2		
	三下	數位行銷	張願耀	3				
	三下	專題研究(一)	黃鈴玲			2		
	四上	專題研究(二)	程仲勝			2		
學程 選修	一上	動畫風格賞析	吳旻書	2				
	一下	動畫原理與應用	吳旻書		2			
	一下	網頁設計與應用	黃鈴玲		2			
	一下	聲音設計與剪輯	張國賢		2			
	一下	電腦軟體應用實務(一)	黃鈴玲		2			
	二上	版面編排設計(一)	黃建芳			2		
	二上	插畫繪本設計	陳志隆		2			
	二上	遊戲程式設計	程仲勝		3			
	二下	基礎錄影製作	馮偉中	2				
	二下	網頁動畫製作	黃鈴玲			2		
	三上	實務實習(一)	程仲勝			1		
	三上	3D 動畫製作(一)	吳旻書		2			
	三上	分鏡腳本設計	陳志隆		2			
	三上	2D 動畫	陳志隆			3		
	三下	實務實習(二)	程仲勝			1		
	三下	動畫特效實務	黃鈴玲			3		
	三下	遊戲引擎應用創作	程仲勝			3		
	三下	遊戲美術設計	黃建芳		2			
	三下	3D 動畫製作(二)	吳旻書			2		
	三下	角色動畫	吳旻書			3		
四上	文創立體創作	陳志隆			2			
四上	分子特效實務	吳旻書			2			

課程類別	年級	課程名稱	授課教師	學分數				
				人文、美 學、社會科 學及基礎 科學課程	設計專業及實作課程		校定課程	
					專業及實作 學分數	設計實作 學分數	通識	其他
	四下	作品集設計	吳旻書			2		
	四下	立體模型製作	陳志隆			3		
學程開課課程總學分數 (A)				36	21	47	16	12
					68			