

大葉大學 多媒體數位內容學位學程105學年度入學新生四年學程

院別：設計暨藝術學院

系別：多媒體數位內容學位學程

畢業總學分：128學分

製表日期：105年 04月 27日

類別	必選修	科目名稱	修課年級、學期別	科目代號	學分數	每週上課時數		修習需求	備註
						講授	實習(驗)		
(A) 校定必修28學分	必	國文能力			2	2	0		
	必	英語聽力與口語(一)			1	2	0	此八科「英語能力」類課程採： 一. 全英語教學 二. 能力分班 三. 統一會考 四. 同科目但不同能力班級，課程名稱不同。 例：初級英語聽力與口語(一) 中級英語聽力與口語(一) 中高級英語聽力與口語(一) 高級英語聽力與口語(一)	大三、大四「進階英語」類課程為選修，每學科2學分，授課2小時。
	必	英文閱讀與寫作(一)			1	2	0		
	必	英語聽力與口語(二)			1	2	0		
	必	英文閱讀與寫作(二)			1	2	0		
	必	英語聽力與口語(三)			1	2	0		
	必	英文閱讀與寫作(三)			1	2	0		
	必	英語聽力與口語(四)			1	2	0		
	必	英文閱讀與寫作(四)			1	2	0		
	必	通識			18	18	0	哲學與歷史、文學與藝術、民主與法治、社會與心理、科學與技術共五類，每類均須選修一科，共五科10學分，五大領域中選修核心課程或延伸課程至多8學分，合計18學分。	
必	體育			2	4	0	體育必修不列入畢業學分，大一每學期均需修習，每學期1學分。		
必	英文能力檢定			0	0	0	大一下學生均須參加多益英語測驗，成績需達400分以上(或全民英檢中級初試，或托福測驗，或其他同級英檢分數)		
必	大葉服務學習			0	0	0	學生須累計「公民教育認證時數」達50小時以上(含)，始得畢業。	公民教育認證時數依大葉大學服務學習實施辦法辦理。	
必	資訊基本能力檢定			0	0	0		依大葉大學學生資訊基本能力檢定實施辦法辦理。	
必	中文能力檢定			0	0	0		依大葉大學學生中文能力檢定實施辦法辦理。	
必	職場實習暨體驗			0	0	0	學生應於在學期間完成職場實習暨體驗認證時數達100小時以上，始得畢業。	依大葉大學職場實習暨體驗實施辦法辦理。	
(B) 院必修6學分	必	數位媒體導論	一上		2	2	0		
	必	色彩學	一上		2	2	0		
	必	藝術與設計導論	一下		2	2	0		
(C) 廿	必	數位影像處理	一上		2	2	0		
	必	設計素描	一上		2	1	2		
	必	遊戲設計導論	一上		2	2	0		
	必	造形基礎	一下		3	2	2		
	必	電腦繪圖	一下		3	3	1		
	必	手繪動漫人體	一下		3	3	0		
必	電腦動畫(一)	二上		3	3	1			

大葉大學 多媒體數位內容學位學程105學年度入學新生四年學程

院別：設計暨藝術學院

系列：多媒體數位內容學位學程

畢業總學分：128學分

製表日期：105年 04月 27日

類別	必選修	科目名稱	修課年級、學期別	科目代號	學分數	每週上課時數		修習需求	備註
						講授	實習(驗)		
基礎核心課程必修45學分	必	基礎程式設計	二上		3	3	0		
	必	基礎遊戲製作	二上		3	3	0		
	必	電腦動畫(二)	二下		3	3	1		
	必	腳本企劃	二下		2	2	0		
	必	多媒體軟體應用實務	三上		3	3	1		
	必	網路應用實務	三上		2	2	0		
	必	創意思考與設計方法	三上		2	2	0		
	必	專題研究企劃	三上		2	2	0		
	必	數位行銷	三下		2	2	0		
	必	專題研究(一)	三下		2	2	0		
	必	專題研究(二)	四上		2	2	0		
	必	專題展演	四下		1	1	0		
	遊戲、動畫及動漫設計基礎課程	選	基礎攝影	一上		2	2	0	
選		數位內容導論	一上		2	2	0		
選		動畫原理與應用	一下		2	2	0		
選		動畫風格賞析	一下		2	2	0		
選		聲音設計與剪輯	一下		2	2	0		
選		進階素描	一下		2	1	2		
選		遊戲場景設計	一下		2	2	0		
選		遊戲賞析	一下		2	2	0		
選		設計基礎	二上		3	2	2		
選		插畫繪本設計	二上		2	2	0		
選		遊戲美術設計	二上		2	2	0		
選		版面編排設計(一)	二上		2	2	0		
選		版面編排設計(二)	二下		2	2	0		
選		漫畫基本技巧	二下		2	2	0		
選		快速動畫製作	二下		3	3	0		
選		專題製作(一)	二下		3	3	0		
選		專題製作(二)	三上		3	3	0		
選		企業識別設計	三上		2	2	0		
選		分鏡腳本設計	三上		2	2	0		
選		基礎錄影製作	三上		2	2	0		
選		劇本創作	三下		2	2	0		
選		遊戲美術設計	三下		2	2	0		
選		進階遊戲美術設計	三下		2	2	0		
選		進階聲音設計與剪輯	四上		2	2	0		
選		網頁設計與應用	一下		2	2	0		
選		遊戲程式設計	二上		3	3	0		
選		2D動畫	二上		3	3	0		
選		網頁動畫製作	二下		2	2	0		

大葉大學 多媒體數位內容學位學程105學年度入學新生四年學程

院別：設計暨藝術學院

系列：多媒體數位內容學位學程

畢業總學分：128學分

製表日期：105年 04月 27日

類別	必選修	科目名稱	修課年級、學期別	科目代號	學分數	每週上課時數		修習需求	備註
						講授	實習(驗)		
(D)學位學程選修40學分	選	初階模型	二下		2	2	0		
	選	3D材質與燈光製作	二下		2	2	0		
	選	3D動畫製作(一)	三上		2	2	0		
	選	遊戲引擎應用創作	三上		3	3	0		
	選	虛擬實境	三上		3	3	0		
	選	擴增實境設計	三下		3	3	0		
	選	3D動畫製作(二)	三下		2	2	0		
	選	動漫文化商品設計	三下		2	2	0		
	選	角色造形設計(一)	三下		2	2	0		
	選	角色動畫	三下		3	3	0		
	選	動畫特效實務	三下		3	3	0		
	選	漫畫創作	三下		2	2	0		
	選	水彩技巧	三下		2	2	0		
	選	動態網頁設計	四上		3	3	0		
	選	3D遊戲設計	四上		3	3	0		
	選	互動多媒體設計	四上		3	3	0		
	選	角色造形設計(二)	四上		2	2	0		
	選	行動遊戲創作(一)	四上		2	2	0		
	選	數位雕塑	四上		2	2	0		
	選	分子特效實務	四上		2	2	0		
	選	文創立體創作	四上		3	3	0		
	選	展演規劃與管理	四上		2	2	0		
	選	遊戲創作設計	四上		3	3	0		
	選	遊戲式學習設計	四上		3	3	0		
	選	作品集設計	四下		2	2	0		
	選	立體模型製作	四下		3	3	0		
	選	動畫遊戲企劃與提案	四下		2	2	0		
	選	行動遊戲創作(二)	四下		2	2	0		
	選	進階多媒體軟體應用實務	四下		3	3	0		
	選	體感互動設計	四下		3	3	0		
	選	數位出版	四下		3	3	0		
	選	數位典藏	四下		3	3	0		
	選	進階數位雕塑	四下		2	2	0		
	選	進階分子特效實務	四下		2	2	0		
其他	選	電腦軟體應用實務(一)	一上		2	2	0		
	選	電腦軟體應用實務(二)	一下		2	2	0		
	選	實務實習(一)	三上		1	1	0		校內實習課程、校外實習課程
	選	實務實習(二)	三下		1	1	0		校內實習課程、校外實習課程
	選	全職實習(一)	四上		3	3	0		校內實習課程、校外實習課程
	選	實務實習(三)	四上		1	1	0		校內實習課程、校外實習課程
	選	動畫遊戲產業分析	四下		2	2	0		

大葉大學 多媒體數位內容學位學程105學年度入學新生四年學程

院別：設計暨藝術學院

系別：多媒體數位內容學位學程

畢業總學分：128學分

製表日期：105年 04月 27 日

類別	必選修	科目名稱	修課年級、學期別	科目代號	學分數	每週上課時數		修習需求	備註
						講授	實習(驗)		
	選	創意內容產業	四下		2	2	0		
	選	實務實習(四)	四下		1	1	0		校內實習課程、校外實習課程
	選	全職實習(二)	四下		3	3	0		校內實習課程、校外實習課程
(E)	自由選修9學分	1. 大一學生每學期均需修習國防教育類課程(如「軍訓」、「國防情勢分析」、「國防通識」、「國家安全」、「國防教育」等)，上下學期共2學分，認列於自由學分中。 2. 學生可修習跨院系領域課程做為自由學分，以增加跨界學習能力。							

◎ 畢業應修足學分數共 128 學分其中包含：

- (A) 校定必修 28 學分
- (B) 院訂必修 6學分
- (C) 學位學程必修 45學分
- (D) 學位學程選修 40分
- (E) 自由選修 9學分

※ 凡欲選修非表列之課程者(除自由學分外)須於每學期加退選結束前填寫申請單，經班級導師(或師徒導師)及主任同意後方可修習。