

大葉大學 多媒體數位內容學士學位學程109學年度入學新生四年學程

院別：設計暨藝術學院

系別：多媒體數位內容學士學位學程

畢業總學分：128學分

製表日期：109年 07月 16日

類別	必修	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	一上下		2	2	0		
	必	運算思維			2	2	0		增列
	必	英語聽力與口語(一)	一上		2	2	0	此四科「英文能力」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)	一上		2	2	0		
	必	英語聽力與口語(二)	一下		2	2	0		
	必	英文閱讀與寫作(二)	一下		2	2	0		
	必	通識			16	16	0		
	必	英文能力檢定			0	0	0	學生於大一下學期結束前均須參加英文檢定校園考或校外英文檢定測驗，成績須達多益400分以上(或CSEPT第一級170分，或全民英檢中級初試通過，或托福、雅思等其他同等級之測驗分數)。英語學系及文創產業國際人才學士學位學程之通過標準早依其規定。	依大葉大學學生英文能力檢定實施辦法辦理
	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。	依大葉大學服務學習實施辦法辦理。
	必	資訊能力檢定			0	0	0		依大葉大學學生資訊基本能力檢定畢業門檻實施辦法辦理。
	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。
	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	體育	一上 一下		1 1	2 2	0 0	體育必修不列入畢業學分，大一每學期均須修習，每學期1學分。	
(B) 院必修 6 學分	必	設藝總整專題(一)	三上		2	2	0		
	必	設藝總整專題(二)	三下		2	2	0		
	必	設藝總整專題(三)	四上		2	2	0		
(C) 基礎核心課程必修 41 學分	必	數位媒體導論	一上		2	2	0		
	必	色彩學	一上		2	2	0		
	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		
	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	創意思考與設計方法	三上		2	2	0			
必	網路應用實務	三下		2	2	0			

大葉大學 多媒體數位內容學士學位學程109學年度入學新生四年學程

院別：設計暨藝術學院

系別：多媒體數位內容學士學位學程

畢業總學分：128學分

製表日期：109年 07月 16日

類別	必修	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)		
	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		2	2	0		
	選	數位內容導論	一		2	2	0		
	選	動畫風格賞析	一		2	2	0		
	選	藝術與設計導論	一		2	2	0		
	選	動畫原理與應用	一		2	2	0		
	選	聲音設計與剪輯	一		2	2	0		
	選	遊戲賞析	一		2	2	0		
	選	設計基礎	二		3	2	2		
	選	版面編排設計(一)	二		2	2	0		
	選	版面編排設計(二)	二		2	2	0		
	選	基礎錄影製作	二		2	2	0		
	選	插畫繪本設計	二		2	2	0		
	選	漫畫基本技巧	二		2	2	0		
	選	快速動畫製作	二		3	3	0		
	選	專題製作(一)	二		3	3	0		
	選	遊戲美術設計	二		3	3	0		
	選	專題製作(二)	三		3	3	0		
	選	動漫文化商品設計	三		2	2	0		
	選	企業識別設計	三		2	2	0		
	選	分鏡腳本設計	三		2	2	0		
	選	進階模型	三		2	2	0		
	選	進階素描	三	理	2	2	0		
	選	遊戲場景設計	三		2	2	0		
	選	劇本創作	三		2	2	0		
	選	進階遊戲美術設計	三		2	2	0		
選	進階聲音設計與剪輯	四		2	2	0			
(D) 學位學程選修 4 4 學分	選	網頁設計與應用	一		2	2	0		
	選	遊戲程式設計	二		3	3	0		
	選	2D動畫	二		3	3	0		
	選	網頁動畫製作	二		2	2	0		
	選	初階模型	二		2	2	0		
	選	3D材質與燈光製作	二		2	2	0		
	選	2D遊戲設計	二		2	2	0		
	選	品牌形象設計	三		2	2	0		
	選	文創商品包裝設計	三		2	2	0		
	選	進階模型	三		2	2	0		
	選	水彩技巧	三		2	2	0		
	選	漫畫創作	三		2	2	0		
	選	3D動畫製作(一)	三		2	2	0		
	選	遊戲引擎應用創作	三		3	3	0		
	選	擴增實境設計	三		3	3	0		
	選	3D動畫製作(二)	三		2	2	0		
	選	角色造形設計(一)	三		2	2	0		
	選	角色動畫	三		3	3	0		
	選	動畫特效實務	三		3	3	0		
	選	多媒材數位創作	三		2	2	0		
選	3D遊戲設計	三		3	3	0			
選	數位行銷	三		2	2	0			
選	動態網頁設計	四		3	3	0			

大葉大學 多媒體數位內容學士學位學程109學年度入學新生四年學程

院別：設計暨藝術學院

系別：多媒體數位內容學士學位學程

畢業總學分：128學分

製表日期：109年 07月 16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)			
設計應用創作課程	選	互動多媒體設計	四		3	3	0			
	選	角色造型設計(二)	四		2	2	0			
	選	行動遊戲創作(一)	四		2	2	0			
	選	數位雕塑	四		2	2	0			
	選	分子特效實務	四		2	2	0			
	選	文創立體創作	四		3	3	0			
	選	展演規劃與管理	四		2	2	0			
	選	遊戲創作設計	四		3	3	0			
	選	遊戲式學習設計	四		3	3	0			
	選	作品集設計	四		2	2	0			
	選	立體模型製作	四		3	3	0			
	選	動畫遊戲企劃與提案	四		2	2	0			
	選	行動遊戲創作(二)	四		2	2	0			
	選	進階多媒體軟體應用實務	四		3	3	0			
	選	體感互動設計	四		3	3	0			
	選	數位出版	四		3	3	0			
	選	數位典藏	四		3	3	0			
	選	虛擬實境設計	四		3	3	0			
	其他	選	模型噴修塗裝	四		3	3	0		
		選	進階數位雕塑	四		2	2	0		
選		進階分子特效實務	四		2	2	0			
選		電腦軟體應用實務(一)	一		2	2	0			
選		電腦軟體應用實務(二)	二		2	2	0			
選		創新產業著作權導論	二		2	2	0			
選		創新產業著作權實務	二		2	2	0			
選		創新創業導論	四		2	2	0			
選		全職實習(一)	四		9	0	0		校內實習課程、校外實習課程	
選		全職實習(二)	四		9	0	0		校內實習課程、校外實習課程	
選		創新創業課程輔導與實作	四		2	2	0			
選		動畫遊戲產業分析	四		2	2	0			
選	創意內容產業	四		2	2	0				
(E) 自由選修9學分	選	1. 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。								
設藝學院跨領域模組課程,得承認為多媒體選修									107.05.03學位學程事務會議	

109年07月16日大葉大學第27次校課程委員會會議

109年06月17日設計暨藝術學院第18次院課程委員會會議

109年04月30日多媒體數位內容學士學位學程第32次學位學程課程委員會會議

◎ 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 41學分
- (D) 學位學程選修 44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。