

大葉大學 多媒體數位內容學士學位學程111學年度入學新生四年學程

院別：設計暨藝術學院

系列：多媒體數位內容學士學位學程

畢業總學分：128學分

製表日期：112年 09月 07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 | 一上下 | | 2 | 2 | 0 | | |
| | 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 | 資訊基本能力檢定 | | | 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 | 色彩學 | 一上 | | 2 | 2 | 0 | | |
| | 必 | 材質與構成 | 二下 | | 2 | 2 | 0 | | |
| | 必 | 設計思考 | 三上 | | 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 | 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 | 總整專題(一) | 三上 | | 2 | 2 | 0 | | |
| | 必 | 總整專題(二) | 三下 | | 2 | 2 | 0 | | |
| 必 | 總整專題(三) | 四上 | | 2 | 2 | 0 | | | |

大葉大學 多媒體數位內容學士學位學程111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：112年 09月 07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 | | |
| (D) 學位學程選修 4 4 學分 | 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 | 手繪場景 | 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 | 1 | 2 | | |
| | 選 | 進階素描 | 三 | | 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 | | |
| | 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 | 進階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 | 2D遊戲設計 | 二 | | 2 | 2 | 0 | | |
| | 選 | 3D材質與燈光製作 | 三 | | 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 | 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 | 進階角色動畫 | 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 | | | |

大葉大學 多媒體數位內容學士學位學程111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：112年 09月 07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) | | | |
| 漫設計應用創作課程 | 選 | 網路應用實務 | 三 | | 2 | 2 | 0 | | | |
| | 選 | 動態網頁設計 | 四 | | 3 | 3 | 0 | | | |
| | 選 | 互動多媒體設計 | 四 | | 3 | 3 | 0 | | | |
| | 選 | 角色造形設計(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 | | | |
| | 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 | | | |
| 其他 | 選 | 電腦軟體應用實務(一) | 一 | | 2 | 2 | 0 | | PPT/Word | |
| | 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 | | | |
| | 選 | 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 |
| (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。 | | | | | | | | |

- 112年09月07日第38次(112.09.07)校課程委員會會議紀錄
- 112年06月29日第29次(112.06.29)院課程委員會會議
- 112年05月10日第41次(230510)學位學程課程委員會會議紀錄
- 112年05月31日第37次(112.05.31)校課程委員會會議
- 112年04月25日第28次(112.04.25)院課程委員會會議
- 112年02月20日第40次(230220)學位學程課程委員會會議紀錄
- 111年07月27日第35次(111.07.27)校課程委員會會議
- 111年06月23日第26次(111.06.23)院課程委員會會議
- 111年05月04日第37次(111.05.04)學位學程課程委員會會議紀錄

大葉大學 多媒體數位內容學士學位學程111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：112年 09月 07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) | | |

◎ 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。