

多媒體設計系 四技在職專班 (98) 入學新生應修科目表

列印日期：2013/6/10

第 1 學年(98學年度)					第 2 學年(99學年度)					第 3 學年(100學年度)				
科 目	第1學期		第2學期		科 目	第1學期		第2學期		科 目	第1學期		第2學期	
	學分	時數	學分	時數		學分	時數	學分	時數		學分	時數	學分	時數
※ 國文	3	3	3	3	※ 生涯規劃與發展	2	2							
※ 英文	3	3	3	3	※ 人際關係與溝通			2	2					
校訂必修小計	6	6	6	6	校訂必修小計	2	2	2	2	校訂必修小計	0	0	0	0
☆ 設計素描概論	3	4			☆ 商業設計(上)	2	2			☆ 多媒體行銷	3	3		
☆ 色彩學	2	2			☆ 創意脚本與分鏡	2	2			☆ 可用性設計	2	2		
☆ 數位攝影	2	2			☆ 視覺傳達設計	2	2			☆ 3D動畫製作應用	3	3		
☆ 計算機概論(上)	2	2			☆ 多媒體網頁設計	2	2			☆ 數位學習教學設計	3	3		
☆ 多媒體概論	2	2			☆ 配樂與音效	2	2			☆ 畢業專案製作(一)			2	2
☆ 設計素描實務			3	4	☆ 商業設計(下)			2	2	☆ 虛擬實境			3	3
☆ 設計概論			2	2	☆ 3D動畫製作技術			3	3	☆ 遊戲企劃			2	2
☆ 創意發展			2	2	☆ 數位學習原理與實務			2	2	☆ 多媒體程式設計			2	2
☆ 進階攝影			2	2	☆ 簡報技巧			2	2	☆ 講述式數位教材製作			3	3
☆ 計算機概論(下)			2	2	☆ 數位剪輯			2	2					
☆ 多媒體網頁動畫			2	2										
系訂專業必修小計	11	12	13	14	系訂專業必修小計	10	10	11	11	系訂專業必修小計	11	11	12	12
△ 造型原理	2	2			△ 設計史	2	2			△ 模型製作	3	3		
△ 數位影像處理	2	2			△ 應用繪畫概論	2	2			△ 數位影音製作	3	3		
△ 設計製圖			3	3	△ 動畫製作(一)	2	2			△ 廣告設計概論	2	2		
△ 動態素描			2	2	△ 應用繪畫實務			2	2	△ 電腦音樂與作曲			2	2
△ 數位平面設計			2	2	△ 動畫製作(二)			2	2	△ 影片後製特效			3	3
					△ 設計應用心理學			2	2	△ 廣告設計實務			2	2
										△ 數位遊戲引擎應用			3	3
系訂專業選修小計	4	4	7	7	系訂專業選修小計	6	6	6	6	系訂專業選修小計	8	8	10	10
總 計	21	22	26	27	總 計	18	18	19	19	總 計	19	19	22	22

第 4 學年(101學年度)				
科 目	第1學期		第2學期	
	學分	時數	學分	時數
※ 科技法律			2	2
校訂必修小計	0	0	2	2
☆ 畢業專案製作(二)	2	2		
☆ 設計管理與設計倫理	3	3		
☆ 畢業專案製作(三)			2	2
系訂專業必修小計	5	5	2	2
△ 3D整合應用	3	3		
△ 數位內容專題講座	2	2		
△ 互動式數位教材製作	2	2		
△ 人機介面			3	3
△ 文化創意產業講座			2	2
△ 多媒體技術			3	3
系訂專業選修小計	7	7	8	8
總 計	12	12	12	12

項 目	學分	時數
※ 校訂必修		
基礎通識	12	12
核心通識	4	4
學群通識	2	2
選修通識	12	12
☆ 系訂專業必修	75	77
△ 系訂專業選修	56	56
⊙ 學群必修	0	0
⊕ 學群選修	0	0
總 計	161	163

本人 _____ / _____ / _____
 (班級/學號/姓名) 已詳讀並瞭解上述修課
 相關規定

日期： 年 月 日

- 註：
- 1、總畢業學分數至少128學分，其中校訂必修30學分，系訂必修75學分，選修至少23學分(其中本系選修至少15學分)。
 - 2、「3D整合應用」先修課程為「虛擬實境」，需先修畢「虛擬實境」後才能選修「3D整合應用」。
 - 取得畢業專題製作(一)學分，才能修習畢業專題製作(二)。
 - 取得畢業專題製作(二)學分，才能修習畢業專題製作(三)。
 - 3、此表選修課程僅供參考，若選修課程有所異動，依實際開課為準。