數位多媒體設計系 Department of Digital Multimedia Design • 108學年度 專業課程學習地圖

		一年級 上學期	一年級 下學期	二年級 上學期	二年級 下學期	三年級 上學期	三年級 下學期	四年級 上學期	四年級 下學期
創意互動領域	互動應用 必修：3 學分 選修：11 學分		程式設計	網頁設計 雲端科技應用	互動媒體設計	行動內容應用設計	虛擬實境		
創意互動領域	程式設計 必修：6 學分 選修：6 學分		程式設計	人機互動設計	遊戲程式設計	遊戲人工智慧	行動遊戲程式設計		
動畫設計領域	遊戲美術 必修：10 學分 選修：11 學分	數位影像處理	遊戲概論 基礎3D製作	遊戲模型製作 故事與分鏡 美術場景設計	數位雕刻 遊戲動畫設計 遊戲角色設計	次世代美術 數位配樂	遊戲後製特效		
動畫設計領域	動畫製作 必修：13 學分 選修：11 學分	數位影像處理	動畫概論 基礎3D製作	故事與分鏡 2D動畫製作 3D建模	材質與燈光 進階2D動畫 角色動畫	進階3D動畫製作 數位配樂 後製與剪輯			
遊戲設計領域	遊戲行銷 必修：10 學分 選修：4 學分	數位內容概論	遊戲概論	電競實務工作坊	數位媒體企劃	數位內容市場調查	行銷企劃與製作	創意產業規劃	
遊戲設計領域	內容企劃 必修：11 學分 選修：4 學分	數位內容概論	遊戲概論	創意思考訓練	數位媒體企劃	遊戲理論	專案管理		科技與法律
美術設計領域	基礎美術 必修：6 學分 選修：6 學分	設計概論 基礎素描 數位影像處理	設計素描 數位色彩應用	美術場景設計					美學經濟
美術設計領域	平面設計 必修：9 學分 選修：8 學分	設計概論 基礎素描 數位影像處理	數位色彩應用	2D動畫製作 網頁設計	符號與圖像應用		商品設計	數位出版設計	展場設計
電競產業領域	電競節目製播 必修：3 學分 選修：10 學分	電競產業概論	基礎3D製作 賽事分析與評論 電競遊戲實務	電競賽事實務 受眾心理學	電競轉播實務	電競節目製播	虛擬主播製播		
電競產業領域	電競內容設計 必修：6 學分 選修：7 學分	電競產業概論	基礎3D製作 電競遊戲實務	電競賽事實務 人機互動設計	遊戲程式設計	數位配樂 行動內容應用設計			

色塊代表：專業必修課程

色塊代表：專業選修課程

- ★ 畢業總學分至少為128學分
- ★ 學生畢業前至少修畢一個所屬學院內學分學程、微學分學程或就業學程。
- ★ 畢業修課門檻：本系課程模組為 10 組 ，須至少修完 4 組（含）以上模組課程始可畢業。