



數位多媒體設計系  
Department of Digital Multimedia Design

108入學 畢業門檻



# 畢業門檻

---

- 畢業總學分至少為**128**學分 (必修**80**+選修**48**)。
- 修完 **4** 組(含以上)專業模組課程。
- 修畢生創學院開設的生活應用數位科技微學分學程或 跨領域學分學程。
- 通過**全民英檢初級**。
- 累計專業技能點數 **10** 點(包含參賽 + 得獎 + 證照)。
- 考取**二張**專業軟體證照 ( 其中一張需為**國際證照** )。
- 校內展覽與全國性展覽，至少**各參展一次**。

# 畢業門檻(一)：畢業總學分

---

至少需達 **128** 學分

- **必修80學分**

通識基礎必修26學分，院必修4學分，專業必修50學分

- **選修48學分**

通識博雅選修8學分，專業選修40學分（跨系選修至多10學分）



人文學、社會、自然、生命，四大領域各修得 2 學分



## 畢業門檻(二)：專業模組

創意 互動	○互動應用 必修：3 學分 / 選修：11 學分
	○程式設計 必修：6 學分 / 選修：6 學分
動畫 設計	○遊戲美術 必修：10 學分 / 選修：11 學分
	○動畫製作 必修：13 學分 / 選修：11 學分
遊戲 設計	○遊戲行銷 必修：10 學分 / 選修：4 學分
	○內容企劃 必修：11 學分 / 選修：4 學分
美術 設計	○基礎美術 必修：6 學分 / 選修：6 學分
	○平面設計 必修：9 學分 / 選修：8 學分
電競 產業	○電競節目製播 必修：3 學分 / 選修：10 學分
	○電競內容設計 必修：6 學分 / 選修：7 學分

## 修完 4 組(含以上)專業模組課程

- 108入學之課程模組為 10 組。
- 每一模組修課須符合**最低必修與選修學分**，才算完成該模組。
- 大四**就業學程課程**完全修畢，可抵免一條專業模組課程。

# 畢業門檻(三)：跨領域學分學程

## 「創意品牌規劃設計」學分學程

	課程科目	開課學期	學分/時數	課程代碼	主要開課單位	備註
核 心 課 程	創意思考訓練	二上	2/2	432N10	數位多媒體 設計系	
	網頁設計	二上	3/3	432NA3		
	互動媒體設計	二下	3/3	432N11		
	數位內容市場調查	三上	2/2	432A13		
	商品設計	三下	3/3	432N53		
專 業 課 程	視覺設計概論	二上	2/2	40RA11	時尚生活創意 設計系	
	繪本編輯製作	二下	2/2	40RA02		
	角色造形設計	三上	2/2	40RA12		
	企業識別設計	三下	2/2	40RA13		

核心課程需修習8學分(含)以上，核心課程及專業課程共計需修16學分(含)以上。



## 畢業門檻(四)：英檢門檻


全民英檢 (GEPT)	外語能力測驗 (FLPT)		大學校院 英語能力 測驗 (CSEPT)		CEF 語言能 力參考指標	托福 (TOEFL)	IELTS	劍橋大學英 語能力認證 分級測驗 (Cambridge Main Suite)	劍橋大學國 際商務英語 能力測驗 (BULATS)
	三項 筆試 總分	口 試 級 分	一 級	二 級					
						初級			
初級	150	S-1 +	170	---	A2 Waystage	90 以上	3 以上	Key English Test (KET)	ALTE Level 1

- 日間部四技生如未能於三年級下學期前通過上列測驗標準者，應於四年級上學期修習0學分2小時之「英文檢定課程」，經語言學習中心測試成績達60分以上(含60分)者，語言學習中心即頒發證書，等同於於通過全民英檢初級資格。
- 日間部四技生如未能於四年級上學期通過測試者，下學期仍需繼續修習此課程直至成績達到及格標準方能畢業。

## 畢業門檻(五)：專業技能點數

---

### 專業技能點數需達 **10** 點

- 國際證照：**2**點 / 張 ( ACP、Maya、TQC+、ITE )
- 專業證照：**1**點 / 張 ( iClone、音效證照、專案管理 )
- 參賽：**1**點 / 次 ( **必須是專業設計競賽！** )
- 獲獎：點數另計，請參考下一頁 



# 校外各種技能競賽獎勵計點

---

- 參賽獎勵：凡參加競賽即可獲得一點
- 國際性比賽: 個人參加比賽者，第一名10點，第二名8點，第三名6點，佳作4點。  
(團體參加比賽者，每位成員上列點數折半)
- 全國性比賽: 個人參加比賽者，第一名5點，第二名4點，第三名3點，佳作2點。  
(團體參加比賽者，每位成員上列點數折半)
- 區域性比賽: 個人參加比賽者，第一名3點，第二名2點，第三名1點，佳作0.5點。  
(團體參加比賽者，每位成員上列點數折半)



# 專業技能點數計算方式

需完成**10點**專業技能點數，才可通過「**數位內容技能檢定**」課程，學期成績評分說明如下：

- A. 二張專業軟體證照（其中一張需為**2點**的國際證照）
- B. 扣除必備的二張證照點數後，剩餘點數可用“參賽”或“專業軟體證照”補足。

- A、B 條件皆達成者，分數為 100 分，通過。
- A、B 單獨完成其一條件，分數為 50 分，未通過！
- A、B 二者條件皆未達成，分數為 0 分，未通過！

# 專業技能點數計算方式

---

學生參與校外技能競賽，須經由指導老師認定，並提供詳細參賽證明與作品，方可列入點數計算。

每學期第10週，需將本學期所獲得之證照與參賽證明登錄「GPS 學生歷程檔案系統」（<http://gps.csu.edu.tw/>），並填寫數位內容證照檢定點數審核表，所有競賽應檢附：

1. 參賽申請表
2. 參賽證明（報名表）
3. 作品樣張



# 相關文件下載位置

---

- [108日間部-課程規劃表](#)
- [108入學\\_專業課程模組檢核表](#)
- [數位技能檢核表及範本](#)
- [學生參加校外競賽參賽申請表](#)