



數位多媒體設計系 111學年度 專業課程學習地圖

	一年級		二年級		三年級		四年級		能力	就業職稱	
	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期			
通識基礎必修 體育(一)(1) 體育(二)(1) 服務學習(一)(0) 服務學習(二)(0) 國文(一)(2) 國文(二)(2) 英文(一)(2) 英文(二)(2) 勞作教育(一)(0) 勞作教育(二)(0) 環境與人類生態(2) 運算思維與創意程式(2)									★ 語文表達與溝通 ★ 資訊素養與科技 ★ 實務技能與創新 ★ 團隊合作與倫理	遊戲企劃人員 遊戲程式設計師 網站及多媒體程式開發人員 UI/UX設計師 數位敘事編導 行動遊戲程式設計師 行動APP企劃師	
通識博雅選修 通識博雅課程(一)(2) 通識博雅課程(二)(2)											
院級必修課程 生活美學(2) 創意與創業(2)											
核心專業課程 專業必修課程 數位內容概論(3) 設計概論(2) 遊戲概論(2)	視覺設計專題(2) 程式設計(3) 基礎3D製作(3) 動畫概論(2)	人機互動設計(3) 故事與分鏡(3)	影音動畫製作專題(2) 數位媒體企劃(3)	網頁設計(3) 數位內容市場調查(2)	多媒體應用專題(2) 專案管理(3)	實務專題一 (1) 實務專題二 (2) 數位內容講座(2) 數位內容技能檢定(0)			★ 具備遊戲企劃製作及溝通協調能力 ★ 具備數位媒體產業之行銷規劃能力 ★ 具備基礎美術與平面設計能力 ★ 具備角色製作與色彩造型設計能力 ★ 具備符合產業需求之3D動畫製作能力 ★ 具備邏輯運算思維及程式撰寫能力 ★ 具備後製剪輯操作與應用能力 ★ 具備數位音樂音效編輯能力	多媒體圖像設計人員 多媒體動畫設計師 數位出版人員 視覺藝術創作人員 數位插畫人員 商業設計師 印刷多媒體技術人員 影視產業視覺效果人員 影視產業聲音人員 影視後製特效人員 數位內容產業自行創業	
★ 互動遊戲領域 專業選修課程 數位遊戲實務(2)		受眾心理學(2)	互動媒體設計(3) 遊戲程式設計(3) 數位雕刻(3)	行動遊戲程式設計(3) 遊戲人工智慧(2) 次世代美術(3) 遊戲理論(2)	虛擬實境(3) 動作捕捉與編輯(3)	數位科技藝術(3)					
★ 動畫設計領域 專業選修課程 基礎素描(2) 基礎動畫(3) 角色雕塑(2)		3D建模(3) 美術場景設計(2) 進階2D動畫(3)	材質與燈光(3) 角色設計(2) 漫畫(2)	3D動畫(3)	虛擬主播製播(3)	創意產業規劃(2) 展場設計(2)					
★ 視覺特效領域 專業選修課程 數位影像處理(2) 數位色彩應用(2)		創意思考訓練(2)	數位轉播實務(3)	數位配樂(2) 後製與剪輯(3) 網頁設計(3) 自媒體節目製播(3)	行銷企劃與製作(3) 商品設計(3) 後製與特效(3)	數位出版設計(3) 科技與法律(2) 美學經濟(2) 作品集設計(2)					

- ★ 「專業課程學習地圖」是以課程規劃導引學生未來升學與就業的發展方向，以便學生自我生涯規劃，進而改善學生的學習成就與提升學習興趣。
- ★ 此課程地圖僅供同學修課之參考，課程間沒有擋修的問題。
- ★ 實務專題類型可依學生興趣自由選擇。