國立臺東大學 111學年度 課程綱要

師範學院 數位媒體與文教產業學系
(111年入學適用)

109學年度第2學期第1次系課程會議通過(1100519)

109學年度第2學期第5次系務會議通過(1100519)
110學年度第1學期第2次系課程會議通過(1101125)

110學年度第1學期第2次系務會議通過(1101125)
110學年度第2學期第1次系課程會議通過(1110503)
110學年度第2學期第4次系務會議通過(1110503)

**一、目標**

本系以充分運用在地資源，及提升人力素養的方向發展教育目標為：

1.培育數位媒體設計與應用的人才。
2.培育文教產業設計與發展的人才。
3.培育有效綜合運用數位媒體，以促進文教產業發展的人才。

依此教育目標將核心能力定位於：
1.科技應用能力。
2.數位表現能力。
3.創意與行銷設計能力。
4.文教產品發展能力。

**二、課程實施特色**

為實現學生學習成效與產業結合，發展學生未來就業能力，本系透過專題導向課程實施方式，以統整教師教學效能，促進學生的學習成效，並對應本系的教育目標與核心能力。

**三、選課須知**

1、本系畢業總學分為128學分。

2、學生應修習師範學院共同課程6學分，包含：管理學3學分、行銷學3學分。

3、學生應修習本系模組課程至少74學分以上。

**四、課程結構**

|  |  |
| --- | --- |
| **課 程 類 別** | **學分數合計** |
| 通識教育課程 | 詳見通識教育中心課程綱要 | 28學分 |
| 院共同課程 | 行銷學3學分、管理學3學分 | 6 | 80學分 |
| 基礎模組 | 必 修 | 23 學分 | 選 修 | 03 學分 | 26 |
| 核心模組 | 必 修 | 16 學分 | 選 修 | 09 學分 | 25 |
| 專業模組(一)學術導向：文教產品行銷展示專業模組 | 必 修 | 04 學分 | 專業模組選修有以下二種方式：同時選修兩個模組，至少共須修滿23學分。 | 23 |
| 選 修 | 19 學分 |
| 專業模組(二)實務導向：文教產品數位設計專業模組 | 必 修 | 03 學分 | 23 |
| 選 修 | 20 學分 |
| 自由選修 | (一)「超修」課程，包含：1.通識教育課程之跨領域核心課程。 2.院共同課程。3.系基礎模組。 4.系核心模組。5.系專業模組。(二)加修之課程、學程，惟學分數不得重複認列。 | 20學分 |
| 總計 | 128學分 |

**五、課程架構/課程地圖 (註：★必修)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **類別** | **數位媒體 (套裝課程)** | **文教產業 (套裝課程)** |
| **年級** | **資訊科技** | **平面設計** | **影音媒體** | **動畫設計** | **行銷設計** | **文創設計** |
| **1上** | 數位媒體概論 | 設計素描**★**應用電腦繪圖 | 數位攝影 |  | **★**文教產業調查實務 |  |
| **1下** |  | **★**應用色彩學**★**設計概論**★**向量電腦繪圖 | 數位影片設計與製作 | 故事分鏡與繪製 |  | 模型製作 |
| **2上** | **★**程式設計基礎數位生成藝術創作 | 平面設計與製作 | 數位音效與音樂 | **★**2D動畫**★**3D動畫場景 |  | 包裝設計 |
| **★專題討論(一)**  |
| **2下** | APP設計光雕與全息投影設計 | 視覺識別 | 數位影音特效 | 3D動畫角色 |  | 文創加值設計遊戲企劃進階模型製作 |
| **★專題討論(二)**  |
| **3上** | 人機互動體感設計 | 停格與實驗動畫使用者介面設計 | 進階錄影製作 | 3D動畫角色表演遊戲美術 |  |  |
| **★專題討論(三)** |
| **3下** | 互動媒體設計網頁編輯與網站設計 |  | 動畫特效 |  |  | 畢業創作規劃 |
| **★畢業專題(一)、★畢業展演(一)** |
| **4上** |  | 展示設計 |  |  | 數位媒體作品集製作 |  |
| **★畢業專題(二)、★畢業展演(二) 、★專業實習(暑假)** |
| **4下** |  |  |  |  | ★畢業展覽規劃★畢業作品展示 |  |

**六、院共同課程及系模組課程**

| **類別** | **學分****數** | **科目中文名稱** | **科目代碼** | **必選修** | **學分** | **時數** | **開課學期** | **科目英文名稱** | **備註** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 基礎模組26學分 | 必修23學分 | 行銷學 | EDC11C00A004 | 必 | 3 | 3 | 一下 | Marketing |  |
| 管理學 | EDC11C00A005 | 必 | 3 | 3 | 一上 | Introduction to Management |
| 應用電腦繪圖 | EDE11E10A009 | 必 | 3 | 3 | 一上 | Computer Graphic |  |
| 向量電腦繪圖 | EDE11E10A010 | 必 | 3 | 3 | 一下 | Vector Graphics |  |
| 設計概論 | EDE11E10A011 | 必 | 3 | 3 | 一下 | Design Introduction |  |
| 文教產業調查實務 | EDE11E10A012 | 必 | 3 | 3 | 一上 | Culture Industry Survey and Practice |  |
| 2D動畫 | EDE11E10A013 | 必 | 3 | 3 | 二上 | 2D Animation |  |
| 專題討論(一) | EDE11E10A014 | 必 | 2 | 2 | 二上 | Project Discussion (III) |  |
| 專題討論(二) | EDE11E10A015 | 必 | 2 | 2 | 二下 | Project Discussion (IV) |  |
| 專題討論(三) | EDE11E10A016 | 必 | 2 | 2 | 三上 | Project Discussion( V) |  |
| 專業實習 | EDE11E10A008 | 必 | 2 | 2 | 三下 | Professional Practice |  |
| 選修3學分 | 數位媒體概論 | EDE12E10A017 | 選 | 3 | 3 | 一上 | Introduction to Digital Media |  |
| 設計素描 | EDE12E10A018 | 選 | 3 | 3 | 一上 | Design Drawing |  |
| 核心模組25學分 | 必修16學分 | 應用色彩學 | EDE11E20A008 | 必 | 3 | 3 | 一下 | Chromatics |  |
| 程式設計基礎 | EDE11E20A009 | 必 | 3 | 3 | 二上 | Fundamentals of Programming |  |
| 畢業專題(一) | EDE11E20A003 | 必 | 3 | 3 | 三下 | Graduation Topics (Ⅰ) |  |
| 畢業展演(一) | EDE11E20A007 | 必 | 2 | 2 | 三下 | Graduation Showcase(Ⅰ) |  |
| 畢業專題(二) | EDE11E20A005 | 必 | 3 | 3 | 四上 | Graduation Topics (Ⅱ) |  |
| 畢業展演(二) | EDE11E20A010 | 必 | 2 | 2 | 四上 | Graduation Showcase (Ⅱ) |  |
| 選修9學分 | 數位攝影 | EDE12E20A008 | 選 | 3 | 3 | 一上 | Digital Photography |  |
| 數位影片設計與製作 | EDE12E20A002 | 選 | 3 | 3 | 一下 | Design and Production of Digital Films |  |
| 平面設計與製作 | EDE12E20A004 | 選 | 3 | 3 | 二上 | Graphic Design and Creation |  |
| 數位音效與音樂 | EDE12E20A009 | 選 | 3 | 3 | 二上 | Digital Sound Effects and Music |  |
| 數位影音特效 | EDE12E20A007 | 選 | 3 | 3 | 二下 | Digital Visual Effects |  |
| 網頁編輯與網站設計 | EDE12E20A001 | 選 | 3 | 3 | 三下 | Website Design and Development |  |
| 專業模組(一) 學術導向：文教產品行銷展示專業模組23學分 | 必修4學分 | 畢業展覽規劃 | EDE11E30A006 | 必 | 2 | 2 | 四下 | Planning of Graduation Exhibition |  |
| 畢業作品展示 | EDE11E30A005 | 必 | 2 | 2 | 四下 | Graduation Project Display |  |
| 選修19學分 | 模型製作 | EDE12E30A015 | 選 | 3 | 3 | 一下 | Model Making |  |
| 包裝設計 | EDE12E30A016 | 選 | 3 | 3 | 二上 | Package Design |  |
| 數位生成藝術創作 | EDE12E30A027 | 選 | 3 | 3 | 二上 | Generative Art |  |
| 進階模型製作 | EDE12E30A019 | 選 | 3 | 3 | 二下 | Advanced Model Making |  |
| 文創加值設計 | EDE12E30A020 | 選 | 3 | 3 | 二下 | Value Added Design in Culture Industries |  |
| 體感設計 | EDE12E30A029 | 選 | 3 | 3 | 三上 | Information Somatics Design |  |
| 進階錄影製作 | EDE12E30A024 | 選 | 3 | 3 | 三上 | Advanced Video Production |  |
| 畢製創作規劃 | EDE12E30A025 | 選 | 3 | 3 | 三上 | Planning of Graduation Creations |  |
| 展示設計 | EDE12E30A008 | 選 | 3 | 3 | 四上 | Display Design  |  |
| 視覺識別 | EDE12E30A022 | 選 | 3 | 3 | 二下 | Visual Identity |  |
| 數位媒體作品集製作 | EDE12E30A026 | 選 | 3 | 3 | 四上 | Digital Portfolio Production |  |
| 專業模組(二)實務導向：文教產品數位設計專業模組23學分 | 必修3學分 | 3D動畫場景 | EDE11E40A001 | 必 | 3 | 3 | 二上 | 3D Scene Design |  |
| 選修20學分 | 故事分鏡與繪製 | EDE12E40A006 | 選 | 3 | 3 | 一下 | Storyboarding |  |
| 3D動畫角色 | EDE12E40A014 | 選 | 3 | 3 | 二下 | 3D Character Design |  |
| 遊戲企劃 | EDE12E40A015 | 選 | 3 | 3 | 二下 | Game Planning |  |
| APP設計 | EDE12E40A012 | 選 | 3 | 3 | 二下 | App Design |  |
| 光雕與全息投影設計 | EDE12E40A023 | 選 | 3 | 3 | 二下 | Hologram Projection |  |
| 3D動畫角色表演 | EDE12E40A016 | 選 | 3 | 3 | 三上 | 3D Character Animation |  |
| 人機互動 | EDE12E40A019 | 選 | 3 | 3 | 三上 | Human-machine interaction |  |
| 停格與實驗動畫 | EDE12E40A020 | 選 | 3 | 3 | 三上 | Stop motion and experimental animation |  |
| 遊戲美術 | EDE12E40A017 | 選 | 3 | 3 | 三上 | Game Art Design |  |
| 互動媒體設計 | EDE12E40A009 | 選 | 3 | 3 | 三下 | Interactive Media Design |  |
| 使用者介面設計 | EDE12E40A021 | 選 | 3 | 3 | 三上 | User Interface Design |  |
| 動畫特效 | EDE12E40A022 | 選 | 3 | 3 | 三下 | FX for 2D Animation |  |

**國立臺東大學 111學年度 課程綱要**

**師範學院 數位媒體與文教產業副修模組**

106學年度第2學期第1次系課程會議通過(1060322)

106學年度第2學期第4次系務會議通過(1060322)
107學年度第2學期第2次系課程會議通過(1080522)

108學年度第2學期第1次系課程會議通過(1090512)

109學年度第2學期第1次系課程會議通過(1100519)

109學年度第2學期第5次系務會議通過(1100519)
110學年度第2學期第1次系課程會議通過(1110503)
110學年度第2學期第4次系務會議通過(1110503)

**一、目標**

本系以充分運用在地資源，及提升人力素養的方向發展教育目標為：

1.培育數位媒體設計與應用的人才。
2.培育文教產業設計與發展的人才。
3.培育有效綜合運用數位媒體，以促進文教產業發展的人才。

依此教育目標將核心能力定位於：
1.科技應用能力。
2.數位表現能力。
3.創意與行銷設計能力。
4.產業發展與教育訓練能力四大核心能力。

**二、選課須知**

 1.本課程模組提供外系學生修讀。

 2.本系「副修模組」、「輔系模組」規劃為同一系列課程。

3.副修模組：可認抵自由學分。

**三、申請時間：**

1.輔系模組：依據本校現行辦法規定自二年級起至最高修業年級第一學期止，於規定日期內提出申請，並經所選輔系主任同意，教務長核定。

2.副修模組：無需申請，但須於大四上學期開學後一週內於「畢業學分審查系統」登錄所修習之副修模組。

**四、數位媒體與文教產業副修模組**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **類別** | **學分數** | **科目中文名稱** | **科目代碼** | **必選修** | **學分** | **時數** | **開課學期** | **科目英文名稱** | **備註** |
| 輔系/副修模組20學分 | 必修12學分 | 設計概論 | EDE11E10A011 | 必 | 3 | 3 | 一下 | Design Introduction |  |
| 2D動畫 | EDE11E10A013 | 必 | 3 | 3 | 二上 | 2D Animation |  |
| 程式設計基礎 | EDE11E20A009 | 必 | 3 | 3 | 二上 | Fundamentals of Programming |  |
| 3D動畫場景 | EDE11E40A001 | 必 | 3 | 3 | 二上 | 3D Scene Design |  |
| 選修12學分 | 3D動畫角色 | EDE12E40A014 | 選 | 3 | 3 | 二下 | 3D Character Design |  |
| APP設計 | EDE12E40A012 | 選 | 3 | 3 | 二下 | App Design |  |
| 3D動畫角色表演 | EDE12E40A016 | 選 | 3 | 3 | 三上 | 3D Character Animation |  |
| 互動媒體設計 | EDE12E40A009 | 選 | 3 | 3 | 三下 | Interactive Media Design |  |

**國立臺東大學 111學年度 課程綱要**

**師範學院 數位媒體與文教產業 輔系模組**

106學年度第2學期第1次系課程會議通過(1060322)

106學年度第2學期第4次系務會議通過(1060322)
107學年度第2學期第2次系課程會議通過(1080522)
108學年度第2學期第1次系課程會議通過(1090512)

109學年度第2學期第1次系課程會議通過(1100519)

109學年度第2學期第5次系務會議通過(1100519)

110學年度第2學期第1次系課程會議通過(1110503)

110學年度第2學期第4次系務會議通過(1110503)

**一、目標**

本系以充分運用在地資源，及提升人力素養的方向發展教育目標為：

1.培育數位媒體設計與應用的人才。
2.培育文教產業設計與發展的人才。
3.培育有效綜合運用數位媒體，以促進文教產業發展的人才。

依此教育目標將核心能力定位於：
1.科技應用能力。
2.數位表現能力。
3.創意與行銷設計能力。
4.產業發展與教育訓練能力四大核心能力。

**二、選課須知**

1.輔系課程：

 (1)在主學系規定最低畢業學分數外，至少加修二十學分輔系模組。（原則上至少148學分始得畢業）。

 (2)限外系學生二年級起至最高修業年級第一學期止(不包括延長修業年限)修讀。

 (3)選修輔系應於本校規定日期內提出申請，並經輔系主任同意，教務長核定。已獲核准選修輔系者，不得再申請其他輔系。

 (4)選修輔系之課程不得與主修課程相同；輔系課程應視為學生之選修科目；如未取得輔系資格者，所修學分得併入畢業學分計算。

 (5)學生修習輔系課程，應繳交學分費，逾期未繳者取消其修習輔系資格。其因修習輔系而延長修

業年限，修習學分在九學分以下者，應繳交學分費，在十學分以上者，應繳交全額學雜費。

 (6)學生修習輔系未能於規定修業年限內修滿輔系應修科目學分者，得申請延長修業年限至多二年。延長修業年限期間身分為在校生，即使已修畢原學系畢業之最低學分，仍暫時不發予學位證書。

 (7)學生修習輔系，已符合本學系應屆畢業資格，但未能修畢輔系科目與學分者，得向教務處提出放棄修讀輔系資格之申請。

 (8)申請放棄修讀輔系資格，第一學期應於十二月十日之前提出，第二學期應於五月十日之前提出。

 (9)學生不得以放棄修讀輔系資格為由，於加退選或停修期限截止後要求補辦退選、停修。

 放棄修讀輔系資格後，其已修習及格之輔系科目學分是否採計為原屬學系選修學分，應經該學系系主任認定。

 (10)凡修滿輔系規定之科目與學分成績及格者，其畢業名冊、歷年成績表及畢業證書應加註輔系名稱。

 (11)輔系為原學系畢業學分的外加課程，不可以用其他課程抵輔系學分。

**三、申請時間：**

 輔系模組：依據本校現行辦法規定自二年級起至最高修業年級第一學期止，於規定日期內提出申請，並經所選輔系主任同意，教務長核定。

**四、數位媒體與文教產業輔系課程(20學分)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **類別** | **學分數** | **科目中文名稱** | **科目代碼** | **必選修** | **學分** | **時數** | **開課學期** | **科目英文名稱** | **備註** |
| 輔系模組20學分 | 必修12學分 | 設計概論 | EDE11E10A011 | 必 | 3 | 3 | 一下 | Design Introduction |  |
| 2D動畫 | EDE11E10A013 | 必 | 3 | 3 | 二上 | 2D Animation |  |
| 程式設計基礎 | EDE11E20A009 | 必 | 3 | 3 | 二上 | Fundamentals of Programming |  |
| 3D動畫場景 | EDE11E40A001 | 必 | 3 | 3 | 二上 | 3D Scene Design |  |
| 選修12學分 | 3D動畫角色 | EDE12E40A014 | 選 | 3 | 3 | 二下 | 3D Character Design |  |
| APP設計 | EDE12E40A012 | 選 | 3 | 3 | 二下 | App Design |  |
| 3D動畫角色表演 | EDE12E40A016 | 選 | 3 | 3 | 三上 | 3D Character Animation |  |
| 互動媒體設計 | EDE12E40A009 | 選 | 3 | 3 | 三下 | Interactive Media Design |  |