

實踐大學 商學與資訊學院 電腦動畫學士學位學程 106學年度 日間部 入學學生必修科目表暨選修課程表

| 類別 | 一年級 | | | | 二年級 | | | | 三年級 | | | | 四年級 | | | | 合計 |
|--------|--|-------------------|----|----|--------|------------|----|----|--------|-------------|----|--------|--------|------------|----|---|----|
| | 科目代碼 | 科目 | 上 | 下 | 科目代碼 | 科目 | 上 | 下 | 科目代碼 | 科目 | 上 | 下 | 科目代碼 | 科目 | 上 | 下 | |
| 通識課程 | JJ5 | 國文(1) | 2 | | .ACN | 大學英文(3) | 2 | | ACO | 大學英文(4) | 2 | | ALS | 英語文畢業能力指標 | 0 | | |
| | JJ6 | 國文(2) | | 2 | JK4 | 體育(3) | | 0 | 215 | 生活藝術 | | 1 | | | | | |
| | ACL | 大學英文(1) | 2 | | JK5 | 體育(4) | | 0 | | | | | | | | | |
| | ACM | 大學英文(2) | | 2 | 953 | 家庭科學 | | 1 | | | | | | | | | |
| | A4H | 全民國防教育軍事訓練課程-國防政策 | 0 | | JOG | 歷史思維與世界文明 | | 2 | | | | | | | | | |
| | A4I | 全民國防教育軍事訓練課程-國防科技 | | 0 | | | | | | | | | | | | | |
| | JK2 | 體育(1) | 0 | | | | | | | | | | | | | | |
| | JK3 | 體育(2) | | 0 | | | | | | | | | | | | | |
| | J4E | 品德法治教育 | 2 | | | | | | | | | | | | | | |
| | JOH | 服務學習(1) | 0 | | | | | | | | | | | | | | |
| | JOI | 服務學習(2) | | 0 | | | | | | | | | | | | | |
| | 註1：依「實踐大學學生基本能力檢測實施要點」規定，本校學生畢業前需通過「中文能力」、「體適能能力」及「英語文畢業能力指標」方具畢業資格。 註2：博雅精選分人文思維、美學涵養、公民社會、全球視野、自然科學五大學群，自大一上開始修習，畢業前須修畢五大學群至少各一門課程，合計10學分。 註3：大學英文(1)(2)(3)(4)採學期擋修制度，須依序修習及格；另大學英文(3)(4)為職場英語文應用課程，如「英語簡報與口語表達」及「商務英語溝通」。 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 院核心課程 | MG6 | 資訊科技應用 | 2 | | | | | | 533011 | 企業倫理 | | 2 | | | | | |
| | 273 | 管理學 | | 2 | | | | | 533181 | 專題(一) | | 2 | | | | | |
| | | | | | | | | | 534141 | 專題(二) | | 2 | | | | | |
| 系必修課程 | IU8 | 創作基礎 | 2 | | IT7 | 透視技法 | | 3 | 533021 | 數位3D動畫設計與企劃 | | 3 | V29 | 作品集與展演 | | 2 | |
| | IT0 | 動畫創作企劃 | | 3 | IT9 | 動畫場景設計 | | 4 | 533031 | 數位配樂與音效 | | 3 | | | | | |
| | IT1 | 基礎素描 | 3 | | 532161 | 3D建模(二) | | 3 | 533061 | 分鏡與鏡頭語言 | | 3 | | | | | |
| | IT2 | 數位攝影與影像編輯 | 3 | | 532171 | 3D骨架設定(二) | | 3 | | | | | | | | | |
| | IT3 | 色彩計畫與應用 | 2 | | ITC | 3D材質貼圖 | | 3 | | | | | | | | | |
| | IT4 | 動畫美學 | | 2 | ITD | 動態速寫 | | 3 | | | | | | | | | |
| | 531141 | 3D建模(一) | | 3 | 532191 | 視效剪輯 | | 4 | | | | | | | | | |
| | 531151 | 3D骨架設定(一) | | 3 | | | | | | | | | | | | | |
| | IT8 | 透視與構圖技法 | | 3 | | | | | | | | | | | | | |
| | | 必修合計 | 18 | 20 | | 必修合計 | 15 | 13 | | 必修合計 | 11 | 7 | | 必修合計 | 0 | 2 | |
| 角色動畫模組 | | | | | ITI | 表演與呈現 | | 3 | 533191 | 角色表演塑造(一) | | 3 | 534051 | 角色動態作品集 | | 3 | |
| | | | | | ITJ | 角色形象與設計 | | 3 | 533211 | 角色動畫實作(一) | | 3 | 534061 | 角色動畫創作產業專題 | | 3 | |
| | | | | | | | | | 533201 | 角色表演塑造(二) | | 3 | | | | | |
| | | | | | | | | | 534151 | 角色動畫實作(二) | | 3 | | | | | |
| | | 角色動畫組-選修合計 | 0 | 0 | | 角色動畫組-選修合計 | 3 | 3 | | 角色動畫組-選修合計 | 6 | 6 | | 角色動畫組-選修合計 | 3 | 3 | |
| 燈光合成模組 | | | | | FG6 | 敘事空間設計 | | 3 | 533221 | 3D燈光設計(一) | | 3 | 534241 | 燈光合成作品集 | | 3 | |
| | | | | | ITK | 燈光設計與應用 | | 3 | 534171 | 燈光合成實作(一) | | 3 | 534251 | 動畫燈光創作產業專題 | | 3 | |
| | | | | | | | | | 533231 | 3D燈光設計(二) | | 3 | | | | | |
| | | | | | | | | | 534181 | 燈光合成實作(二) | | 3 | | | | | |
| | | 燈光合成組-選修合計 | 0 | 0 | | 燈光合成組-選修合計 | 3 | 3 | | 燈光合成組-選修合計 | 6 | 6 | | 燈光合成組-選修合計 | 3 | 3 | |
| 創意美學 | 431 | 設計繪畫 | | 2 | ITL | 視聽語言 | | 2 | 533131 | 敘事影像設計 | | 2 | 534111 | 提案技巧 | | 3 | |
| | Q09 | 肢體開發與呈現 | | 2 | Q05 | 圖像與符號設計 | | 2 | 533141 | 新媒體與創意 | | 2 | 534191 | 視覺特效(二) | | 3 | |
| | QF9 | 當代設計思潮 | 2 | | ITM | 動畫編劇 | | 2 | 533151 | 視覺心理學 | | 2 | 534201 | 視覺特效(三) | | 3 | |
| | 531161 | 動畫藝術史 | 2 | | ITN | 影視欣賞與解讀 | | 2 | 533171 | 視覺特效(一) | | 3 | 534281 | 數位內容產業實習 | | 3 | |
| | 531201 | 動畫製作 | | 2 | | | | | | | | | 534291 | 數位內容產業實務學習 | | 3 | |
| | | | | | | | | | | | | | 534301 | 數位內容職場實習 | | 3 | |
| | | | | | | | | | | | | | 534311 | 企業職場實務 | | 3 | |
| | | | | | | | | | | | | | 534321 | 產業在業學習 | | 3 | |
| | | | | | | | | | | | | 534331 | 職場實務學習 | | 3 | | |
| | | 4 | 6 | | | 4 | 4 | | | 5 | 4 | | | 15 | 12 | | |

備註：

- 1、最低畢業學分：128學分(通識必修：28學分，專業必修：68學分，選修：32學分)。
- 2、選修32學分中，本學程至少20學分。
- 3、畢業前至少修畢一種專業模組方可畢業，專業模組由學程負責認證，由商學與資訊學院發專業模組證書。
- 4、參加國外姊妹校交換之學生，其證書由國外姊妹校頒發。
- 5、畢業年級相當於國內高級中等學校二年級之國外或香港澳門地區同級同類畢業生，以同等學力入學後，應在規定之修業期限內至少12個畢業學分。意指以同等學力入學之學生，最低畢業學分140學分(通識必修至少28學分，專業必修68學分，選修32學分，增修學分12學分)，同等學力入學『增修學分』科目與『選修』科目不得重複採計。
- 6、表列選修課程依本學程發展需求而彈性調整，可增減少數課程。