

實踐大學商學與資訊學院 數位多媒體遊戲設計學系 日間學制學士班
112學年度新生適用課程計畫表

頁次：1 / 3
製表日期：114年6月5日

111年12月06日111學年度第1學期第3次教務會議通過
114年06月03日113學年度第2學期第3次教務會議修訂

| 課程選別/學期 | | 112學年 | 113學年 | 114學年 | 115學年 |
|---------|---|---|---|---|--|
| 校必 | 上 | A1990-體育興趣選項(A1990 , [2], 半) *國文(1)(CHI101 , [2], 半, 971011) E2001-大學英文(1)(E2001 , [2], 半) | *家庭科學(GENS120, [1], 半, 001201) *大學英文(3)(LANG209, [2], 半, 962091) | *生活藝術(GENS119, [1], 半, 001191) | *英外語文畢業能力指標(LANG400, [00], 半, 964001) |
| | 下 | A1990-體育興趣選項(A1990 , [2], 半) *國文(2)(CHI102 , [2], 半, 971021) E2002-大學英文(2)(E2002 , [2], 半) | *大學英文(4)(LANG301, [2], 半, 963011) | | |
| 院必 | 上 | | | 專題(一)(CSD347 , [2], 半, 523471) 企業倫理(CSD406 , [2], 半, 524061) | |
| | 下 | 創意思考(CSD147 , [2], 半, 521471) | | 專題(二)(CSD348 , [2], 半, 523481) | |
| 系(所)必 | 上 | 設計概論(CSD107 , [2], 半, 521071) 多媒體設計(CSD149 , [3], 半, 521491) 程式設計實務(CSD152 , [2], 半, 521521) 計算機概論(CSD154 , [3], 半, 521541) 數位攝影處理(CSD434 , [3], 半, 524341) | 數位3D動畫設計(二)(CSD240 , [3], 半, 522401) 互動遊戲設計(二)(CSD241 , [3], 半, 522411) | 遊戲美術設計(一)(CSD354 , [3], 半, 523541) | 管理學(CSD109 , [3], 半, 521091) 專題(三)(CSD401 , [2], 半, 524011) |
| | 下 | 電腦繪圖(CSD108 , [3], 半, 521081) 數位3D動畫設計(一)(CSD155 , [3], 半, 521551) 互動遊戲設計(一)(CSD156 , [3], 半, 521561) | 3D遊戲設計(一)(CSD310 , [3], 半, 523101) 3D角色動作設定(CSD349 , [3], 半, 523491) | 數位媒體工作坊(CSD324 , [3], 半, 523241) | 作品集與展演(CSD403 , [3], 半, 524031) 進階視覺特效(CSD449 , [3], 半, 524491) |
| 系(所)選 | 上 | 素描(CSD117 , [3], 半, 521171) 3D建模(CSD218 , [3], 半, 522181) | 視覺化行動程式開發(CSD202 , [3], 半, 522021) 色彩學(CSD209 , [3], 半, 522091) 數位影像設計(CSD214 , [3], 半, 522141) 動畫繪畫與劇本創作(CSD220 , [3], 半, 522201) 雕塑造型設計(CSD227 , [3], 半, 522271) UI/UX設計(CSD228 , [3], 半, 522281) 自由造型曲面模型設計(CSD328 , [3], 半, 523281) | 3D遊戲設計(二)(CSD311 , [3], 半, 523111) 進階3D電腦動畫(CSD314 , [3], 半, 523141) 數位教材設計實務(CSD346 , [3], 半, 523461) 虛擬/擴增實境(CSD353 , [3], 半, 523531) 數位視訊剪接(CSD357 , [3], 半, 523571) 次世代遊戲設計(CSD373 , [3], 半, 523731) | (實)專題研究與實習(一)(CSD307 , [3], 半, 523071) 3D動畫實例技巧研究(CSD418 , [3], 半, 524181) 多媒體創意設計與管理(CSD439 , [3], 半, 524391) (實)遊戲產業實務實習(CSD443 , [3], 半, 524431) (實)企業職場實務(CSD446 , [3], 半, 524461) |
| | 下 | 平面圖形設計(CSD119 , [3], 半, 521191) 網頁設計(CSD150 , [3], 半, 521501) 基礎視覺特效(CSD157 , [3], 半, 521571) 物件導向程式設計(CSD201 , [2], 半, 522011) 材質貼圖繪製(CSD232 , [3], 半, 522321) | 場景繪畫(CSD217 , [3], 半, 522171) 創意角色製作(CSD223 , [3], 半, 522231) 遊戲企劃設計(CSD225 , [3], 半, 522251) 3D動畫燈光合成(CSD242 , [3], 半, 522421) 數位遊戲插畫(CSD243 , [3], 半, 522431) | 影視動畫設計(CSD337 , [3], 半, 523371) 遊戲美術設計(二)(CSD355 , [3], 半, 523551) 多媒體企劃與製作(CSD358 , [3], 半, 523581) 遊戲人工智慧(CSD435 , [3], 半, 524351) | (實)專題研究與實習(二)(CSD422 , [3], 半, 524221) (實)職場實習(CSD441 , [3], 半, 524411) (實)產業實習(CSD444 , [3], 半, 524441) |

範例說明：

管理學 (FINA112 , [3] , 半/全 , 501121)

科目名稱 (學科簡碼, [學分數] , 學期/學年, 學科代碼)

*：共同課程、外系(所)開設的課程。

■：本學年度新增學科。

▲：本學年度修改學科。

◎：本學年度學科上下對開。

實踐大學商學與資訊學院 數位多媒體遊戲設計學系 日間學制學士班
112學年度新生適用課程計畫表

頁次：2 / 3
製表日期：114年6月5日

111年12月06日111學年度第1學期第3次教務會議通過
114年06月03日113學年度第2學期第3次教務會議修訂

| | |
|----------------|---|
| 學分數規範 | <p>(1) 畢業總學分最低：128學分 (2) 校訂必修：18學分，興趣自選最低：10學分 (3) 院訂必修：8學分 (4) 系訂必修：51學分 (5) 學籍分組必修：0學分 (6) 選修學分數：41學分(本系專業選修最低：12學分)</p> |
| 實習學分說明 | <p>依學習實習相關規範為主 (1) 系訂必修：校外實習0學分，校內實習：0學分 (2) 系訂選修：校外實習18學分，校內實習：0學分</p> |
| 共同課程畢業條件說明 | <p>1. 共同課程含基礎課程16學分、特色課程2學分及興趣自選10學分，畢業前至少須修畢28學分。 2. 興趣自選分【人文思維】、【美學涵養】、【公民社會】、【全球視野】、【自然科學】、【智慧數位】、【運動與健康促進】、【外語學用與文化】八大領域課程，自大一上開始修習，畢業前須修畢5門，跨4個領域課程，合計10學分；惟以外國學生身分申請入學者，畢業前僅須修畢興趣自選10學分課程，不受八大領域限制。 3. 大學英文(1)(2)(3)(4)採學期擋修制度，須依序修習及格。 4. 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「英文語文畢業能力指標」方具畢業資格。 5. 興趣自選課程超過10學分可列入畢業學分，但不列計共同課程28學分。</p> |
| 院訂畢業條件說明 | |
| 系組訂畢業條件或其他條件說明 | <p>1. 最低畢業學分：128學分(共同課程必修：28學分，院核心必修課程：8學分，系核心必修：51學分，系專業選修學程12學分(4擇1)，選修：29學分)。 2. 選修29學分中，學生可自由選修學程(包括本系其他專業選修學程、或外系專業選修學程、或跨領域選修學程)。 學生畢業時必須完成兩個選修學程(包括專業選修學程+自由選修學程)" 3. 本系設有學程課程，修畢學程由學系負責認證，由學院發放學程證書。 本系設置互動遊戲設計、數位3D動畫設計、AR/VR體感科技、遊戲美術設計等四個課程學程，學生須至少完成一項學程方可畢業。每一學程的選修相關課程至少需達12學分，才能取得證明。 4. 本系選修專題研究與實習(一)、(二)必需在本系學程課程裡至少修完四門課程，才方得選修專題研究與實習(一)、(二)。 5. 參加國外姊妹校交換之學生，其國外證書由國外姊妹校頒發。 6. 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學校畢業生，以同等學力入學後，應在規定之修業期內增修至少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(共同課程必修28學分，專業必修59學分，選修41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。 7. 表列選修課程依本系發展需求而彈性調整，可增減少數課程。</p> |

實踐大學商學與資訊學院資訊模 數位多媒體遊戲設計學系 日間學制
學士班112學年度新生適用課程計畫表

頁次：3 / 3
製表日期：114年6月5日

111年12月06日111學年度第1學期第3次教務會議通過
114年06月03日113學年度第2學期第3次教務會議修訂

校訂畢業條件說明

- ▲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。
- 【中文能力】**
1. 參加「中文會考」檢核通過；未通過者可自費參加中文補救教學課程並及格。
 2. 參加全民中檢中高等(含)以上檢測通過，惟僑生只需中等以上，但應中系學生須達高等以上檢測通過，始通過檢核。
 3. 外籍生無中文能力畢業門檻。
- 【體適能能力】**
1. 修畢「體育」必修課程，並通過「體適能標準」檢測。
 2. 體適能檢測項目為心肺適能(800/1600公尺跑走)、肌耐力(一分鐘仰臥起坐)、柔軟度(坐姿體前彎)及瞬發力(立定跳遠)共四項，四項中二項符合教育部訂標準者(百分等級常模 20為通過標準)，則通過體適能檢定。
 3. 適應體育班學生及持公立或教學型醫院證明不宜劇烈運動者可申請免測，該項成績由術科成績代替。
 4. 補救機制說明：體適能檢測項目四項中三項不符教育部訂標準者，應依其未通過項目參加本校為該項目舉辦之體適能加強班課程。加強班課程完成率達百分之六十者，進行體適能後測，通過體適能後測者，體適能能力註記「加強班通過」。
- 【英語文畢業能力指標】**
1. 依據「實踐大學英語文畢業能力指標作業規定」，學生須通過本規定之英語文畢業能力指標方可畢業。
 2. 英語文畢業能力指標採多元認證，達到以下認證標準之一者，視為通過本校英語文畢業能力指標。
 - (1)採英語文能力測驗標準：
 - A. 一般生：CEFR B1級以上(同等於多益測驗550分)。
 - B. 運動績優、原住民族專班學生：CEFR A2級以上(同等於多益測驗225分)。
 - (2)採其他外語文能力測驗標準：
外語文檢定如德、法、義、日、韓、西、俄等考試並達CEFR語言能力參考指標B1(Threshold)以上標準者；應用日文學系依其學系專業另訂外語文畢業能力指標規定。
 - (3)採非測驗檢定標準：
達到以下認證標準之一者，視為通過本校英語文畢業能力指標。
 - A. 至非華語國家進行交換一學期(含)以上並完成本校學分轉換後，至少九學分及格者。
 - B. 參加由三個(含)以上國家人士與會之國際研討會、學術或工作營隊進行15分鐘(含)以上英語學術發表、作品發表或展演之詮釋，以及接受提問回答，並由系所相關教師給予推薦，繳交相關資料至語言中心進行審核與認證。
 - C. 完成至少6學分(含)之校內全英語授課課程。惟本項方案不適用台北校區全英授課學士學位學程、應用外語學系及高雄校區各系之學生。
 - D. 參加全國性或跨校英語文競賽，成績獲得前三名者。
 3. 學生於入學前取得官方英語檢定(公開測驗)之成績並達標準，其證明文件(合格證書或成績單正本)上所記載之測驗日期必須在學系受理申請日前三年內始為有效。於本校就讀期間內(大一開學日至大四畢業日)所取得之英語檢定(公開測驗或本校校園考)達標準之成績則不在此限。
 4. 領有聽、視、語障等障礙類別手冊或具有因功能障礙，嚴重影響語言學習之身心障礙學生，於每學期開學後兩週內向本校諮商中心申請並報請語言中心核定者，不在此限。
 5. 母語為英語之學生依規定，經語言中心核可後，至所屬學系辦公室辦理通過英語文畢業能力指標登錄作業；母語為非英語者則不得以母語檢定測驗申請外語文能力測驗標準。
 6. 於各學系大四開設0學分英語文畢業能力指標課程，並於歷年成績單標示通過(P)或不通過(F)。
 7. 未達本校英語文畢業能力指標者，可選擇下列方式取得通過資格：
 - (1)付費修習本校推廣教育部開設之英語文畢業能力指標補救課程，本課程為單學期課程，不計學分，每學期授課36小時。修畢課程且成績及格者，視同通過本校英語文畢業能力指標；低收入戶學生得免費上課。惟各學系自訂之英語文畢業能力指標不同於本校英語文畢業能力指標者，其補救課程依各學系規定辦理之。
 - (2)若學生已嘗試2次(含)以上之上述補救方案且皆無法順利通過者，得申請自學修習線上數位課程(語言中心所購置的教材)並完成認證至少60小時以上，且於完成課程後參加模擬測驗並及格。