

亞洲大學

108學年度大學部雙主修課程規劃

系別：數位媒體設計學系

畢業總學分：75學分

製表日期：108.06.05校課程委員會通過

| 類別 | 科目名稱 | 英文名稱 | 修課年級 | 修課學期 | 學分數 | 每週上課時數 | | 備註 |
|-------------------|-----------|-----------------------------------|------|------|-----|--------|-------|-------|
| | | | | | | 講授 | 實習(驗) | |
| 以院為教學核心課程 18學分 | 設計概論 | Introduction to Design | 一 | 上 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| | 設計素描 | Design Sketch | 一 | 上 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| | 基本設計(一) | Fundamentals of Design (I) | 一 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 數位媒體概論 | Introduction to Digital Media | 一 | 上 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| | 基本設計(二) | Fundamentals of Design (II) | 一 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 設計繪畫 | Design Drawing | 一 | 下 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| | 色彩計畫 | Color Planning | 一 | 下 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| | 中西時尚史 | History of Fashion Design | 一 | 下 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| 系核心學程 31學分 | 電腦繪圖 | Computer Graphics (I) | 一 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 數位建模設計 | Digital Modeling Design | 一 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 插畫風格創作 | Illustration | 二 | 上 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| | 數位光影與材質設計 | Digital Rendering Design | 二 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 故事與分鏡設計 | Script and Storyboard Design | 二 | 上 | 3 | 3 | 0 | 學術型課程 |
| | 聲音基礎與設計 | Sound Basics and Design | 二 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 攝影 | Photography | 二 | 下 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| | 數位剪輯 | Non-linear Editing | 三 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 設計創作與倫理 | Design Creation and Design Ethics | 三 | 上 | 2 | 2 | 0 | 學術型課程 |
| | 畢業專題(一) | Graduation Project (I) | 三 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 畢業專題(二) | Graduation Project (II) | 四 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 作品集與展演 | Portfolio and Exhibition | 四 | 下 | 1 | 1 | 0 | 實務型課程 |
| 系專業選修學程 26學分 | 動態素描 | Gesture Drawing | 二 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 二維動畫設計 | 2D Animation | 二 | 上 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| | 動畫概念設計 | Animation Concept | 二 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 角色動畫(一) | Character Animation (I) | 二 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 動畫視覺風格設計 | Visual Design for Animation | 三 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 角色動畫(二) | Character Animation (II) | 三 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 角色骨架設定 | Rigging | 三 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 動態圖像設計 | Motion Graphics | 三 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 數位特效設計 | Digital Effects Design | 三 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| 系專業選修學程 26 | 遊戲設計 | Interactive Programming | 二 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 場景設計 | Set Design | 二 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 遊戲概念設計 | Game Concept | 二 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 角色建模設計 | Character Design | 二 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 互動媒體設計 | Interactive Media design | 二 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |

| 類別 | 科目名稱 | 英文名稱 | 修課年級 | 修課學期 | 學分數 | 每週上課時數 | | 備註 |
|----|----------|--|------|------|-----|--------|-------|-------|
| | | | | | | 講授 | 實習(驗) | |
| 學分 | 遊戲企劃 | Game Planning | 三 | 上 | 2 | 2 | 0 | 實務型課程 |
| | 實驗遊戲設計 | Experimental Game Design | 三 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 數位遊戲設計 | Digital Game Design | 三 | 上 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |
| | 人工智慧遊戲開發 | Artificial Intelligence Game Development | 三 | 下 | 3 | 3 | 0 | 實務型課程 |

註:

- 一、學生含通識課程應修畢128學分，需修習「校定必修」30學分，「以院為教學核心課程」21學分，本系「系核心課程」28學分、本系一個「專業學程」及另一個他系「專長學程」或「跨領域學程」或取得「次專長」，始能畢業，不足畢業學分數，得自由選修除校定必修(含校定必修、體育(五)及體育(六))以外之其他課程、學程學分補足之。
- 二、全校跨領域學程網頁介紹，請參考 <http://web.asia.edu.tw/files/13-1000-19862.php?Lang=zh-tw>。
- 三、實習課程7+1分流修課上限為9學分；3+1分流修課上限為15學分。
- 四、畢業年級相當於國內高級中等學校二年級之國外或香港、澳門同級同類學校畢業生，應依「亞洲大學學則」第十七條，加修12學分，故應修畢140學分以上始能畢業。

系所主管簽章:

學院院長簽章: