

弘光科技大學

數位媒體動漫製作

學程

學程選讀辦法
學程課程開設統計表

主辦：多媒體遊戲發展與應用系
協辦：文化設計與行銷系
智慧科技應用系



弘光科技大學數位媒體動漫製作學程學生選讀辦法

中華民國 113 年 04 月 30 日校課程委員會議修正通過
(修正歷程詳全條文末)

- 第 1 條 弘光科技大學(以下簡稱本校)依本校「弘光科技大學學分學程實施辦法」為鼓勵學生選讀數位媒體動漫製作學程，提昇就業優勢，特訂定「弘光科技大學數位媒體動漫製作學程學生選讀辦法」(以下簡稱本辦法)，作為學生選讀數位媒體動漫製作學程(以下簡稱本學程)之依據。
- 第 2 條 依據本校「學程實施辦法」，多媒體遊戲發展與應用系(以下簡稱本系)為本學程之主辦單位，負責本學程之課程規劃與行政執行業務，智慧科技應用系與文化設計與行銷系為協辦單位。
- 第 3 條 學生選讀本學程至少應修習十六學分，其中核心課程至少應修習八學分，選修課目至少應修習八學分，至少須有三門外系課程。
- 第 4 條 凡本校日間部與進修部之大學部學生均可申請選讀本學程。
- 第 5 條 學生申請修讀本學程得依本校教務處課務組公告之時間上網辦理選課申請，並遵照本校選課相關規定辦理。
- 第 6 條 所選讀之學程學分，需列入每學期修業學分上限，且成績計入當學期之平均。
- 第 7 條 本學程之科目，以隨班附讀為原則，學生總數如超過該班限額，以高年級優先選讀，必要時得增班開設。
- 第 8 條 凡學生修滿本學程所規定之科目與學分者，應於畢業前公告時程內，檢附學程結業證明申請表及認定科目申請表向本系及智慧科技應用系、文化設計與行銷系申請，經審核通過後，報請本校發給學程證明書。
- 第 9 條 選讀本學程之學生可於中途放棄學程之修讀，但必須於本校教務處課務組規定期限內上網辦理放棄申請，已修得之學分，非本系課程者，依各系承認外系學分數之規定計算。
- 第 10 條 本辦法如有未盡事宜，須依本校學則及相關法令之規定辦理。
- 第 11 條 本辦法經本學程相關開設系課程委員會、院課程委員會以及校課程委員會議通過後施行，修正時亦同。

第 12 條 本辦法經多媒體遊戲發展與應用系、智慧科技應用系、文化創意產業系及院課程委員會議，以及校課程委員會議通過後，陳請校長核定後施行，修正時亦同。

中華民國 107 年 11 月 01 日資訊管理系課程委員會議訂定通過
中華民國 107 年 10 月 25 日文化創意產業系課程委員會議訂定通過
中華民國 107 年 10 月 18 日資訊工程系課程委員會議訂定通過
中華民國 107 年 11 月 07 日醫療健康學院課程委員會議訂定通過
中華民國 107 年 10 月 31 日智慧科技學院課程委員會議訂定通過
中華民國 107 年 11 月 20 日校課程委員會議訂定通過
中華民國 109 年 12 月 15 日校課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 04 月 29 日資訊管理系課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 04 月 28 日資訊工程系課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 05 月 12 日智慧科技學院課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 04 月 29 日資訊管理系課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 05 月 06 日民生創新學院課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 05 月 25 日校課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 10 月 21 日多媒體遊戲發展與應用系課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 10 月 06 日資訊工程系課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 10 月 21 日文化創意產業系課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 10 月 26 日民生創新學院課程委員會議修正通過
中華民國 110 年 11 月 16 日校課程委員會議修正通過
中華民國 111 年 06 月 07 日行政會議修正通過
中華民國 113 年 03 月 20 日智慧科技應用系課程委員會議修正通過
中華民國 113 年 03 月 25 日文化設計與行銷系課程委員會議修正通過
中華民國 113 年 03 月 29 日多媒體遊戲發展與應用系課程委員會議修正通過
中華民國 113 年 04 月 09 日民生創新學院課程委員會議修正通過
中華民國 113 年 04 月 10 日智慧科技學院課程委員會議修正通過

弘光科技大學數位媒體動漫製作學程課程開設修訂表

中華民國 113 年 04 月 30 日校課程委員會議修正通過

學期	類別	課程名稱	學分/時數	開設系所	修訂狀況
107.2	核心	動漫介面設計	3/3	資訊工程系	課程名稱修訂
107.2	核心	虛擬實境遊戲程式設計	3/3	資訊工程系	課程名稱修訂
107.2	選修	3D 動態腳本設計	3/3	資訊工程系	課程名稱修訂
108.2	核心	動漫介面設計	2/2	資訊工程系	學分數修訂
108.2	選修	數位視覺特效設計	3/3	資訊工程系	課程名稱修訂
110.1	核心	ACG 概論	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	課程名稱修訂
110.1	核心	VR 遊戲雛形設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	課程名稱修訂
110.1	核心	動畫概論	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	課程名稱修訂
110.1	選修	漫畫創作(一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	課程名稱修訂
110.1	選修	2D 電腦動畫(一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	課程名稱修訂
110.1	選修	動畫特效應用	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	課程名稱修訂
110.1	選修	數位音效	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	課程名稱修訂
110.1	選修	虛擬網紅與直播整合應用	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
110.1	選修	動畫特效應用	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
110.1	選修	立繪創作	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
110.1	選修	3D 電腦動畫(一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
110.1	核心	數位科技概論	3/3	資訊工程系	「動漫介面設計」課程名稱修訂、學分數調整

學期	類別	課程名稱	學分/時數	開設系所	修訂狀況
110.1	核心	電腦輔助 3D 建模實務	3/3	資訊工程系	新增課程
110.1	選修	混合實境程式設計	3/3	資訊工程系	「虛擬實境遊戲程式設計」課程名稱修訂
113.1	核心	虛擬實境實務應用	3/3	智慧科技應用系	新增課程
113.1	核心	基本素描 (原名:基礎素描)	2/2	文化設計與行銷系	課程名稱修訂
113.1	核心	繪本創作 (原名:故事創作與腳本寫作 劇本寫作與腳本設計)	2/2	文化設計與行銷系	課程名稱修訂
113.1	核心	ACGE 概論	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	1. 「ACG 概論」 課程名稱修訂 2. 學分/時數調整
113.1	核心	遊戲雛形設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	核心	互動媒體製作(一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	核心	互動媒體製作	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	核心	基礎動畫製作	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	核心	色彩學	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	課程停開刪除
113.1	核心	基礎 AI 應用	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	選修	數位視覺特效設計	3/3	智慧科技應用系	刪除課程
113.1	選修	3D 進階角色模型與材質	3/3	智慧科技應用系	刪除課程
113.1	選修	3D 動態腳本設計	3/3	智慧科技應用系	刪除課程
113.1	選修	視窗軟體應用實務	3/3	智慧科技應用系	新增課程

學期	類別	課程名稱	學分/時數	開設系所	修訂狀況
113.1	選修	社群媒體製作實務	3/4	智慧科技應用系	新增課程
113.1	選修	機器視覺實務與應用	3/4	智慧科技應用系	新增課程
113.1	選修	設計表現技法 (原名:設計素描)	2/2	文化設計與行銷系	課程名稱修訂
113.1	選修	2D 動畫	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	選修	遊戲特效	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	選修	數位音訊管理	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	「數位音效」課程名稱修訂
113.1	選修	數位音訊控制	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	選修	遊戲特效	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程
113.1	選修	原畫設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	新增課程

中華民國 107 年 11 月 01 日資訊管理系課程委員會議訂定通過

中華民國 107 年 10 月 25 日文化創意產業系課程委員會議訂定通過

中華民國 107 年 10 月 18 日資訊工程系課程委員會議訂定通過

中華民國 107 年 11 月 07 日醫療健康學院課程委員會議訂定通過

中華民國 107 年 10 月 31 日智慧科技學院課程委員會議訂定通過

中華民國 107 年 11 月 20 日校課程委員會議訂定通過

中華民國 108 年 03 月 13 日資訊工程系課程委員會議修正通過

中華民國 108 年 03 月 27 日智慧科技學院課程委員會議修正通過

中華民國 108 年 03 月 14 日資訊管理系課程委員會議修正通過

中華民國 108 年 04 月 11 日醫療健康學院課程委員會議修正通過

中華民國 108 年 04 月 23 日校課程委員會議修正通過

中華民國 109 年 04 月 01 日資訊工程系課程委員會議修正通過

中華民國 109 年 04 月 15 日智慧科技學院課程委員會議修正通過

中華民國 109 年 04 月 09 日資訊管理系課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 04 月 29 日資訊管理系課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 04 月 28 日資訊工程系課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 05 月 12 日智慧科技學院課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 04 月 29 日資訊管理系課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 05 月 06 日民生創新學院課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 05 月 25 日校課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 10 月 06 日資訊工程系課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 10 月 21 日文化創意產業系課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 10 月 26 日民生創新學院課程委員會議修正通過

中華民國 110 年 11 月 16 日校課程委員會議修正通過

中華民國 113 年 03 月 20 日智慧科技應用系課程委員會議修正通過

中華民國 113 年 03 月 25 日文化設計與行銷系課程委員會議修正通過

中華民國 113 年 03 月 29 日多媒體遊戲發展與應用系課程委員會議修正通過

中華民國 113 年 04 月 09 日民生創新學院課程委員會議修正通過

中華民國 113 年 04 月 10 日智慧科技學院課程委員會議修正通過

數位媒體動漫製作學程課程開設統計表

類別	學程科目	學分/時數	開設系所	備註
核心課程	ACGE 概論 (原名：ACG 概論)	2/2	多媒體遊戲發展與應用系	8學分
	VR 遊戲離形設計 或 遊戲離形設計(二擇一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	互動媒體製作(一) 或 互動媒體製作(二擇一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	動畫概論 或 基礎動畫製作(二擇一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	應用色彩學 基礎 AI 應用	2/2	文化設計與行銷系 多媒體遊戲發展與應用系	
	基本素描 (原名：基礎素描) 基礎素描	2/2	文化設計與行銷系 多媒體遊戲發展與應用系	
	繪本創作 (原名：故事創作與腳本寫作) 劇本寫作與腳本設計	2/2	文化設計與行銷系 多媒體遊戲發展與應用系	
	數位科技概論	3/3	智慧科技應用系	
	3D 建模實務設計/電腦輔助 3D 建模實務	3/3	智慧科技應用系	
	混合實境程式設計	3/3	智慧科技應用系	
	虛擬實境實務應用	3/3	智慧科技應用系	
選修科目	漫畫創作(一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	8學分
	2D 電腦動畫(一) 或 2D 動畫(二擇一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	動畫特效應用 或 遊戲特效(二擇一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	數位音訊管理 或 數位音訊控制(二擇一) (原名：數位音效)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	設計表現技法 (原名：設計素描)	2/2	文化設計與行銷系	
	視窗軟體應用實務	3/3	智慧科技應用系	
	社群媒體製作實務	3/4	智慧科技應用系	
	機器視覺實務與應用	3/4	智慧科技應用系	
	虛擬網紅與直播整合應用	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	動畫特效應用 或 遊戲特效	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
	立繪創作 或 原畫設計	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	

類別	學程科目	學分/時數	開設系所	備註
	3D 電腦動畫(一)	3/3	多媒體遊戲發展與應用系	
合計：16 學分				

學程修業規定說明：

- 1.修習課程合計至少 16 學分。學生可自行以跨系部選課方式至他系修讀學程所列之課程，學生亦可將本系已修之相同科目申請免修。
- 2.所修的學程課程科目至少應有 3 門課為跨系之不同課程科目(跨系科目與本系科目相同者不列入計算)。
- 3.當學期修課學分上下限(含學分學程課程)須符合「弘光科技大學大學部暨專科部學生選課辦法」之規定。
- 4.學分學程選課方式須依教務處課務組公告之選課作業流程進行選課。
- 5.若本學程停辦，將依本校學分學程實施辦法辦理，以保障學生權益。