

嶺東科技大學115學年度動漫遊戲美術應用學士學位學程四年制日間學制入學新生課程標準

115 年 4 月 15 日114學年度第2學期第1次教務會議通過

115 年 6 月 22 日114學年度第2學期第2次教務會議修正通過

學年	一 年 級				二 年 級				三 年 級				四 年 級				總計				
類別	科 目	第一學期		第二學期		科 目	第一學期		第二學期		科 目	第一學期		第二學期		科 目		第一學期		第二學期	
		學分	時數	學分	時數		學分	時數	學分	時數		學分	時數	學分	時數			學分	時數	學分	時數
校訂必修	中文閱讀與思考	2	2			博雅通識（一）	2	2			博雅通識（三）	2	2								28學分
	職涯與職能發展	2	2			AI思維與應用	2	2			博雅通識（四）			2	2						
	體育（一）	2	2			群己倫理與生命關懷	2	2													
	英文（一）	2	2			博雅通識（二）			2	2											
	體育（二）			2	2	職場英文			2	2											
	英文（二）			2	2																
	中文應用書寫表達			2	2																
	小 計	8	8	6	6	小 計	6	6	4	4	小 計	2	2	2	2	小 計					
院訂必修	設計領域																				9學分
	專業講座	2	2							創意思考與企畫	2	2									
	繪畫			3	3					專業英文			2	2							
	小 計	2	2	3	3	小 計				小 計	2	2	2	2	小 計						
	時尚領域																				
	時尚產業概論	2	2			口語溝通	2	2			專題講座	1	1								
						美術史			2	2	專業英文			2	2						
	小 計	2	2			小 計	2	2	2	2	小 計	1	1	2	2	小 計					
系訂必修	素描(一)	3	3			劇本寫作	2	2			世界觀設定實務	2	2			畢業專題(一)	3	3			55學分
	動漫基礎彩繪技法(一)	3	3			透視學	2	2			動漫分鏡圖製作	3	3			畢業專題(二)			3	3	
	故事創作	2	2			動漫世界觀概論	2	2			概念美術角色創作	3	3								
	西洋美術史			2	2	動漫進階彩繪技法(一)	3	3			概念美術物件與場景創作			3	3						
	動漫基礎彩繪技法(二)			3	3	動漫進階彩繪技法(二)			3	3	美學與藝術批評			2	2						
	素描(二)			3	3	劇場表演鑑賞			2	2	概念美術生物創作			3	3						
						動漫角色創作			3	3											
	小 計	8	8	8	8	小 計	9	9	8	8	小 計	8	8	8	8	小 計	3	3	3	3	
專業選修	動漫作品賞析	2	2			動漫潮玩設計	2	2			藝術心理學	2	2			漫畫視覺文化研究	2	2			專業選修至少應修36學分
	AI生成式影像處理	2	2			繪本與插畫創作	2	2			聲優配音實務	2	2			數位作品集	2	2			
	色彩學	2	2			數位軟體證照實務	2	2			生成式2D動畫製作(一)	2	2			提案與企畫技巧	2	2			
	動漫公仔設計			2	2	動態圖像設計(一)	2	2			漫畫產業實務與行銷	2	2			AI影音內容製作			2	2	
	3D人物建模			2	2	複合媒材與立體創作	2	2			鋼筆水彩與速寫	2	2			IP知識產權			2	2	
	角色扮演造型創作			2	2	水墨圖像表現			2	2	角色衍生產品設計	2	2			創作者品牌行銷			2	2	
	攝影實務			2	2	基礎模型製作			2	2	動畫聲音製作			2	2						
						角色扮演實務			2	2	生成式2D動畫製作(二)			2	2						
						配樂與情緒設計			2	2	插畫與繪本編輯			2	2						
						3D場景建模			2	2	校外實習			2	2						
						動態圖像設計(二)			2	2	進階模型製作			2	2						
											3D遊戲美術			2	2						
	其他科目					其他科目					其他科目					其他科目					
	小 計	6	6	8	8	小 計	10	10	12	12	小 計	12	12	12	12	小 計	6	6	6	6	
共	初階華語(一)	2	2			進階華語(一)	2	2													

嶺東科技大學115學年度動漫遊戲美術應用學士學位學程四年制日間學制入學新生課程標準

115 年 4 月 15 日114學年度第2學期第1次教務會議通過

115 年 6 月 22 日114學年度第2學期第2次教務會議修正通過

學年	一 年 級					二 年 級					三 年 級					四 年 級					總計
類別	科 目	第一學期		第二學期		科 目	第一學期		第二學期		科 目	第一學期		第二學期		科 目	第一學期		第二學期		
		學分	時數	學分	時數		學分	時數	學分	時數		學分	時數	學分	時數		學分	時數	學分	時數	
同選修	初階華語(二)			2	2	全民國防教育(一)	2	2													
						進階華語(二)			2	2											
						全民國防教育(二)			2	2											
	其他科目					其他科目					其他科目					其他科目					
	小 計	2	2	2	2	小 計	4	4	4	4	小 計					小 計					
	總 計	26	26	27	27	總 計	29	29	28	28	總 計	24	24	24	24	總 計	9	9	9	9	

規定事項

- 一、畢業學分數128學分，包含校訂必修28學分、院訂必修9學分，分為設計領域(視傳系、數媒系、創設系及漫美學位學程)與時尚領域(流設系、服飾系及時經系)依據所屬領域修習學分該學分，若學生擬跨領域修課由系主任審核通過、系訂必修55學分及專業選修36學分。
- 二、每學期修習學分數：一至三年級每學期為16-25 學分；四年級每學期為9-25 學分，詳細規定依本校學則辦理。
- 三、依據本校「學生中文能力檢核實施要點」、「學生英語文能力檢核實施要點」、「學生資訊能力檢核實施要點」及「學生健康體適能檢核實施要點」，學生須通過中文能力、英語文能力、資訊能力及健康體適能等基本能力檢核，始得畢業。
- 四、學生須通過本學士學位學程「專業能力檢核實施要點」規定之檢核標準，始得畢業。學生經本校學生資訊能力檢核實施要點檢核通過，所取得之證照為本學士學位學程認列之職場基礎資訊應用證照。
- 五、學生得至外系選修本學士學位學程未開設之課程，修習及格之學分經系審核，至多得採計8學分為上限(含跨領域學分學程之學分)為本學士學位學程專業選修學分。學生亦得至外校修習本學士學位學程未開設課程，惟以1門科目為限；修得之學分須併入外系選修學分計算，至外校修習悉依本校「校際選課實施要點」辦理。
- 六、本學士學位學程選修課程名稱註有(一)、(二)者之連貫課程，先修科目(一)未修者，不得選修相關後續科目(二)。
- 七、本學士學位學程實習，該課程以1學分至多80小時(學生實習時數)為限。