101 Four- Fear Bachelor's Degree				_	學年	第二	學年	第三	學年	第四學年		
		科目名稱	1st s 上學;		ool year 下學期	2nd sch 上學期	ool year 下學期	3rd scho 上學期	ool year 下學期	4th scho 上學期	ool year 下學期	
		Subject	1st seme	ster	2nd semester	1st semester	2nd semester	1st semester	2nd semester	1st semester	2nd semester	
			學分 B Credits H	与數 ours	學分 時數 Credits Hours							
		國文(1)(2) Chinese(1)(2)	2/ 2		2/ 2							
	通識	英文聽力與閱讀(1)(2) English Listening and Reading(1)(2)	2/2		2/ 2							
	基礎必修	體育(1)(2)(3)(4) Physical Education(1)(2)(3)(4)	2/ 2		2/ 2	2/2	2/ 2					
	Required General Education Courses	服務教育與大學社會責任(1)(2) Service Education and University Social Responsibility (1)(2)	0/1		0/1							
	Courses	英文閱讀與寫作 English Reading and Writing				2/ 2						
		小 計Subtotal	6/7		6/7	4/4	2/2	0/0	0/0	0/0	0/0	
校訂		創意思考與AI智慧生活 Creative Thinking and AI Smart Living			2/2							
課程 Stipulated	活址埔	倫理與品格 Ethics and Character Education				2/2						
Courses	通識博 雅必修 Required Liberal Arts Courses	科學與自然、人文與社會 Science and Nature, Humanities and Social Sciences					2/ 2	2/ 2	2/ 2			
		創意實作 Innovations and Implementations									2/ 2	
		公民教育 Citizenship Education									2/ 2	
		小 計Subtotal	0/0		2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	0/0	4/4	
	一般選修	全民國防教育軍事訓練(1)(2)(3)(4) National Defense Education and Military Training (1)(2)(3)(4)	2/2		2/2	2/2	2/2					
	General Elective Courses	健康與護理(1)(2)(3)(4) Health and Nursing(1)(2)(3)(4)	2/ 2		2/ 2	2/ 2	2/ 2					
	Courses	小 計Subtotal	4/4		4/4	4/4	4/4	0/0	0/0	0/0	0/0	
		設計概論 Introduction of Design	3/ 3									
	required	電腦軟體應用(1)(2) Applications of Computer Software (1)(2)	3/3		3/3							
		創新與創業概論 Introduction of Innovation and Entrepreneurship				3/3						
		小計Subtotal	6/6		3/3	3/3	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	
		色彩學 Chromatology	2/2									
		設計素描 Design Sketch	3/ 3									
		電腦繪圖 Computer Graphics	3/3									
		基礎攝影 Introduction of Photography	3/3									
專業必		數位媒體設計產業概論 Introduction of the Digital Media Design Industry	2/2									
Professional Required		圖像符號創作 Image Mark Creation and Design			2/2							
Courses		基礎程式設計 Basic Programming			3/3							
	課程 Required	影像合成處理 Computer Generated Imagery			3/3							

	for Four-Year Bachelor's Degre	第一	學年	第二	學年	第三	學年	第四學年		
	N 7 7 60		ool year		ool year		ool year		ool year	
	科 目 名 稱 Subject	上學期 1st semester	下學期 2nd semester	上學期 1st semester	下學期 2nd semester	上學期 1st semester	下學期 2nd semester	上學期 1st semester	下學身 2nd seme	
		學分 時數 Credits Hours	學分 時數 Credits Hours		學分 時數	學分 時數	學分 時數	學分 時數	學分 時 Credits H	
Department	wreas			2/3						
	User Interface Planning and Design 腳本設計與分鏡製作									
	Using the Basic Script Drawn Techniques 平面動畫			3/3						
	一回 助 查 Drawn Animation				3/ 3					
	音效製作 Audio Editing				2/3					
	影視後製剪輯					3/ 3				
	Film and Television Post-Production Clips 實務專題(1)(2)(3)									
	Practical Projects(1)(2)(3)					1/ 3	1/3	1/3		
	專題展演 Off-Campus Performances								1/2	
	小 計Subtotal	13/ 13	8/8	5/6	5/6	4/6	1/3	1/3	1/ 2	
	繪畫表現技法		3/3							
	Teaching objectives 電腦繪圖實務									
	Computer Graphics Practice		3/ 3							
	插畫與漫畫 Illustration and Comic			2/2						
數位設	基礎電腦動畫			3/3						
計遊戲動畫課	Computer Animation 進階電腦動畫			0/ 0						
程模組	延宵龟胸虭童 Advence Computer Animation				3/3					
Digital Design	繪本製作 Pierre Paul Edizina Parian				3/3					
Game	Picture Book Editing Design 角色設計與發展					9 / 9				
Animation Course	Character Design and Development					3/ 3				
Module	繪本編輯設計 Picture Book Editing Design					3/3				
	公仔設計						2/2			
	Production Entity Independently 作品集							0 / 0		
	Portfolio							2/2		
	小 計Subtotal 人因工程	0/0	6/6	5/5	6/6	6/6	2/2	2/2	0/0	
	八四二程 Human Factors		2/2							
	行動裝置程式設計 Mobile Device Programming			3/3						
	設計心理學			2/2						
	Design Psychology			2/ 2						
	互動程式設計 Interactive Programming				3/3					
	網頁設計					3/3				
模組	Homepage Design 互動體感科技應用									
Interactive	Interactive Somatosensory Technology					3/3				
Course	Application 動感知科技應用					g / n				
Module	Dynamic perception technology application					3/ 3				
	互動遊戲設計 Interactive Video Game Design						3/3			
	虛擬與擴增實境應用 Principle and Application of Virtual						3/3			
	Reality						ე/ <u>ე</u>			

			第一	學年 ool year	第二	學年 ool year	第三	學年 ool year	第四學年 4th school year		
		科 目 名 稱 Subject	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	
		Subject	學分 時數	2nd semester 學分 時數	學分 時數	學分 時數	學分 時數	學分 時數	1st semester 學分 時數		
		經典動畫遊戲講座	Credits Hours	Credits Hours	Credits Hours	Credits Hours	Credits Hours	Credits Hours	Credits Hours		
		經典動畫遊戲講座 Animation Seminar							2/2		
		小 計Subtotal	0/0	2/2	5/5	3/3	9/9	6/6	2/2	0/ 0	
		基礎燈光 Fundamentals of Lighting		3/3							
		進階數位影像攝影		3/3							
		Advanced Digital Video Photography 數位媒體科技應用在服務學習專案		0/ 0							
		Application of Digital Media Technology			3/3						
		in Service Learning Projects 虛擬攝影棚實務									
	數位影	Operation of Virtual Studio				3/3					
	音製作	影音資訊設備整合與維修實務				0 / 0					
	課程模組	Audio-visual Information Equipment Integration and Maintenance Practic				3/3					
		擬聲音效後製剪輯實務					3/3				
	Course Module	Foley Post-Production Editing Practice 數位錄影技巧與實務									
	Module	Digital Video Techniques and Practices					3/ 3				
		數位視訊廣播實務 Digital Video Broadcasting Practice						3/3			
		數位教材製作與影音剪輯							2/ 2		
		Digital Textbook Production and Video Editing 影視產學實務									
		Film and Television Industry-Academia Practice								2/ 2	
		小 計Subtotal 設計圖學	0/0	6/6	3/ 3	6/6	6/6	3/ 3	2/2	2/ 2	
		或計画字 Engineering Drawing		2/2							
	國際數	3D電腦輔助設計(1)(2)			2/2	2/2					
	位設計	3D Computer Aided Design(1)(2) 基礎模型製作			0 / 0						
系專	課程模組	Basic Modeling			2/2						
常選	International Digital	機構模型製作 Mechanism Model Making				2/2					
修	Design Course	人機互動設計					2/2				
課程 Professiona	Module	Human-Computer Interaction Design 設計實作(1)(2)						0.4.0	0.4.0		
l Electiv		Design Practice(1)(2)						2/2	2/2		
e		小 計Subtotal 科幻電影與小說	0/0	2/2	4/4	4/4	2/2	2/2	2/2	0/0	
Courses		Science Fiction and Movies		2/2							
		動畫概論		2/2							
		Concept of Animation									
		東西方童話故事研究 Study of Fairy Tales in the East and the West		2/2							
		商業設計實務			2/2						
		Commercial Design Practice			4/ L						
		基礎遊戲動畫設計 Basic game animation Design			3/3						
		角色扮演設計			3/ 3						
		Cosplay Design 網紅行銷									
		Internet Celebrity Marketing			3/ 3						
		個人直播技術與技巧 Streamer Technology and Tips			3/3						
		Taranar Termorogy and Tipo	<u> </u>	ı	ı	I	I	I	1		

	Tot I out I out Buenelor 5 Degre				•				第四學年		
				學年		學年	第三				
			1st scho	ool year	2nd sch	ool year	3rd sch	ool year	4th scho	ool year	
	科 目 名 稱		上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	上學期	下學期	
		Subject	1st semester	2nd semester	1st semester	2nd semester					
			學分 時數	學分 時數 Credits Hours	學分 時數						
			Credits Hours	Credits Hours							
		遊戲企劃				3/3					
		Game Planning				ე/ ე					
		遊戲原畫設計				2 / 2					
		Video Game Concept Design				3/3					
		商業漫畫									
		Commercial Comics				3/3					
		視覺傳達設計									
		Visual Communication Design				3/3					
		文創行銷									
		Cultural and Creative Marketing				3/3					
		整合行銷傳播									
		正 日 打 夠 日 強 Integrated Marketing Communications				3/3					
		動漫道具設計製作									
		<u>期</u> 漫題共設司 製作 Design and Production of Animation Props					2/2				
		動畫遊戲特效整合 Visual Effects of Come Davidenment					3/3				
		Visual Effects of Game Development									
		視覺媒體企劃					3/3				
		Visual Media Planning									
		藝能產業投資與創業					2/2				
	選修	Arts Industry Investment and Entrepreneurship									
	Common	色彩學與數位媒體出版產業實務					0 / 0				
	Elective	Colorology and Digital Media Publishing					3/3				
		Practice									
		設計行銷						3/3			
		Marketing Strategy for Designers						- · · ·			
		動態影像設計						2/2			
		Motion Picture Design									
		設計專案管理						2/2			
		Design Aesthetics						<u> </u>			
		場景美術設計						3/3			
		Scene Art Design						07 0			
		設計專業英語						2/2			
		Professional Design English						۷/ ۷			
		數位媒體實務						3/3			
		Digital Media Practice						3/3			
		數位圖像設計創作與實務						3/3			
		Digital Image Design and Practice						ე/ ე			
		人際關係與人際溝通			<u> </u>	<u> </u>			2/2		
		Interpersonal Relationship and Communication							4/4		
		校外實習							2/2		
		Field Practice							Δ/ Δ		
		媒體公關							2/2		
		Media Relations							4/ 4		
		展場設計							9/0		
		Display Design							2/2		
		生成式AI多媒體設計與製作概論									
		Introduction to Generative AI Multimedia							3/3		
		Design and Production									
		媒體賞析								0 / 0	
		Media Appreciation								2/2	
		生涯規劃								0.4.0	
		Career Planning								2/2	
		智慧財產權								0 / 0	
		Intellectual Property Right								2/2	
		職場倫理								2 / -	
		Employment Ethics								2/2	

中信科技大學 四年制 數位媒體設計系 日間部 課程規劃表(適用111學年度入學) CTBC University of Science and Technology Curriculum of Digital Media Design Department

for Four-Year Bachelor's Degree Program-Day Division (Effective from Fall 2022)

	第一學年				第二學年			第三學年			第四學年		1.1				
	1st scho		ool ye	ear	2n	d sch	ool ye	ear	3r	d sch	ool ye	ear	4th school ye		ear		
	科 目 名 稱			下点	學期	上与	學期	下粤	-	上	學期	下点	學期	上		下点	學期
	1st semester		2nd se	mester	1st se	mester	2nd se	mester	1st se	mester	2nd se			mester	ster 2nd semester		
																	時數 Hours
		Credits	Hours	Credits	Hours	Credits	Hours										
	小 計Subtotal	0/	0	6/	6	14/	14	18/	18	13/	13	18/	18	11/	11	8/	8
擬開最低選修學分 Proposed Minimum Elective Credits	合 計Total	0/	0	2/	2	6/	6	8/	8	8/	8	10/	10	8/	8	4/	4

111年05月03日 校課程發展委員會會議通過Amended Date: 2022-05-03

111年11月22日校課程發展委員會會議修正通過Amended Date: 2022-11-22

111年12月13日 校課程發展委員會會議修正通過Amended Date: 2022-12-13

112年02月22日 校課程發展委員會會議修正通過Amended Date: 2023-02-22 112年05月23日 校課程發展委員會會議修正通過Amended Date: 2023-05-23

113年07月30日 校課程發展委員會會議修正通過Amended Date: 2024-07-30

114年01月07日 校課程發展委員會會議修正通過及更改校名Amended Date: 2025-01-07

114年07月08日 校課程發展委員會會議修正通過Amended Date: 2025-07-08

一、畢業總學分至少128學分:

The total number of credits completed to be eligible to graduate shall not be less than 128 credits.

1.校訂必修32學分(含通識基礎必修18學分、通識博雅必修14學分)。

The stipulated compulsory credits shall be 32 credits.(18 credits for required general education courses, and 14 credits for required liberal arts courses.)

2.專業必修50學分(院必修12學分、系必修38學分)。

The professional compulsory credits shall be 50 credits.(12 credits for required college courses, and 38 credits for required department courses.)

3.系專業選修至少26學分。

The professional elective credits shall be not less than 26 credits.

4. 跨系選修至少6學分。

The number of inter-department elective credits shall be not less than 6 credits.

※「微學分課程」最多採計12學分。The number of 'Micro-Credit Courses' credits shall be up to 12credits.

二、畢業門檻:Graduation Threshold

1.學生於修業年限內,應修畢「校訂必修」、「專業必修」、「系專業選修(含跨系選修)」共計128學分。

Students are required to complete a total of 128 credits of "Stipulated Compulsory Course", "Professional Compulsory

Course", and "Department Professional Elective Course" ("inter-college elective" included) within their academic years.

2. 系專業能力門檻(中信科技大學數位媒體設計系畢業門檻實施要點辦理)。

備註 Note

Department Professional Threshold (CTBC University of Science and Technology Regulations of Graduation Threshold of Digital Media Design Department)

3.英文能力門檻(中信科技大學輔導學生取得英檢證照實施辦法辦理)。

English Proficiency Threshold (CTBC University of Science and Technology Regulations of Tutoring Students to Get English Proficiency Certificates)

中信科技大學 四年制 數位媒體設計系 日間部 課程規劃表(適用111學年度入學) CTBC University of Science and Technology Curriculum of Digital Media Design Department

for Four-Year Bachelor's Degree Program-Day Division (Effective from Fall 2022)

科	目	名	稱
	Sub	ject	:

3	第一	學年	_	3	第二	學年	-	3	第三	學年	-	第四學年			
1st school year				2nd school year				3rd school year				4th school year			
上粤	學期 下學期 上學期 下學期			學期	上學期 下學期			上与	早期	下學期					
1st semester		2nd se	mester	er 1st semest		2nd semester		1st semester		2nd semester		1st semester		2nd semester	
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
Credits	Hours	Credits	Hours	Credits	Hours	Credits	Hours	Credits	Hours	Credits	Hours	Credits	Hours	Credits	Hours

三、校訂課程:Stipulated Courses

1.校訂課程不須依先後順序修課,不得互抵者,包括「國文(1)(2)、英文聽力與閱讀(1)(2)、體育 (1)(2)(3)(4)」課程。 Stipulated courses are not required to be taken in sequence and the credits shall not be mutually transferred, including "Chinese (1)(2), English listening and reading (1)(2), and physical education (1)(2)(3)(4)" courses.

2.校訂課程不須依先後順序修課,得互抵者,僅為「服務教育與大學社會責任(1)(2)」課程。

Stipulated courses are not required to be taken in sequence and those that may be mutually complemented by each other may be only "Service Education and University Social Responsibility (1) (2)".

- 3.校訂課程不須依先後順序修課,包括「全民國防教育軍事訓練(1)(2)(3)(4)、健康與護理(1)(2)(3)(4)」課程。 Stipulated courses are not required to be taken in sequence, including National Defense Education and Military Training (1)(2)(3)(4) and Health and Nursing(1)(2)(3)(4).
- 4.「創意思考與AI智慧生活」、「倫理與品格」課程在一年級下學期、二年級上學期開課,得依實際情形上下學期調整。「倫理與品格」課程含括環境倫理、生命倫理及性別倫理三門,依實際情形排定一門,學生擇一修課即可。 Creative Thinking and Training and AI Smart Life shall be offered at the second semester of the freshman and at the first semester of the sophomore year and be adjusted based on the actual situation in the first and second semesters. Ethics and Character Education includes three courses: environmental ethics, bioethics, and gender ethics. Each course may be arranged according to the actual situation, and students shall choose one course.
- 四、專業課程:Professional Courses:
- 1.實務專題(1)(2)(3)課程應依先後順序修課,得互抵。

Practical Project(1)(2)(3)shall be taken in sequence and the credits shall not be mutually transferred.