

樹德科技大學 動畫與遊戲設計系 113 學年度 四技日間部 入學生課程表

類別 科目	第一學年 (113學年度)						第二學年 (114學年度)						第三學年 (115學年度)						第四學年 (116學年度)					
	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數
校必修	基礎英文 I	2	2	基礎英文 II	2	2	進階英文	2	2	人與自然	2	2	藝術之多元呈現	2	2	文化與生活	2	2						
	寫作技巧	3	3	文學欣賞	3	3	民主與法治	2	2	情意通識	2	2	情意通識	2	2									
	體育	0	2	體育	0	2																		
	服務領導教育	0	1	服務領導教育	0	1																		
	科際整合與大學教育	2	2	創造思考與問題解決	2	2																		
	資訊技能與實作	2	2																					
	大學領航	1	1																					
	學術倫理	0	0																					
院必修	人文藝術史觀	2	2	應用程式設計	2	2	文化經濟學	2	2															
				造形美學	2	2																		
專業必修	數位媒體設計 I	3	3	數位媒體設計 II	3	3	動畫與遊戲設計 I	3	3	動畫與遊戲設計 II	3	3	進階動畫與遊戲設計 I	3	3	進階動畫與遊戲設計 II	3	3	▲專題設計 I	3	3	▲專題設計 II	3	3
	影像處理	3	3	設計概論	2	2	動畫與遊戲實務 I	3	3	動畫與遊戲實務 II	3	3	專題企畫	3	3	設計師工作室	2	2	專業認證	0	0	★校外實習	2	8
													數位媒體專業英文	2	2									
專業選修	互動媒體設計	2	2	基礎程式設計	2	2	進階程式設計	2	2	遊戲引擎設計	2	2	遊戲人工智慧	2	2	遊戲網路資料庫	2	2	遊戲動畫週邊商品設計	2	2			
	基礎素描	2	2	桌遊設計	2	2	次世代建模設計	2	2	遊戲介面設計	2	2	遊戲特效製作	2	2	體感遊戲設計	2	2	展示設計	2	2			
	遊戲概論	2	2	進階手繪動畫	2	2	遊戲企劃	2	2	擴增實境設計	2	2	虛擬實境設計	2	2	動畫特效設計	2	2						
	基礎手繪動畫	2	2	基礎動態速寫	2	2	2D電腦動畫 I	2	2	2D電腦動畫 II	2	2	短片創作	2	2	電影配樂賞析	2	2						
	基礎攝影	2	2	基礎電腦動畫 II	2	2	動畫劇本創作	2	2	動畫分鏡設計	2	2	動畫美學研究	2	2	商業動畫設計	2	2						
	基礎電腦動畫 I	2	2	3D動畫場景設計	2	2	數位影像剪輯	2	2	動態圖像設計	2	2	動畫後製合成	2	2	3D列印應用實務	2	2						
	動畫概論	2	2		2	2	3D動畫角色設計	2	2	3D角色動畫 I	2	2	3D角色動畫 II	2	2									
學分規定	1. 最低畢業學分數 128 學分。校訂必修 31 學分，院必修 8 學分，系專業必修 44 學分，系專業選修 45 學分(含承認外系專業課程 20 學分)。 2. 校訂必修課程說明： (1) 英文課程依入學分級結果循序修畢，並須修習外語課程 2 學分總計達 8 學分，分級後免修之課程學分必須選修「外語課程」補足學分(認列之外語課程可至課程查詢系統或語教中心查詢)，若通過英文畢業門檻，可依本校「學生外語能力課程修課及抵免辦法」辦理。 (2) 情意通識共 4 學分(二門選修課程)依個人興趣於通識課程中選修。 3. 本系專業課程說明： (1) 註記★為實習課程。校外實習 2 學分，共計 160 小時，相關實習方式請參閱「樹德科技大學動畫與遊戲設計系實習實施要點」規定。 (2) 註記▲為專題課程。專題 I、II 為必修，相關專題規則請參閱「動畫系畢業專題研究展演實施辦法」。 4. 畢業須通過校訂英文能力與系訂專業能力門檻，門檻如下： (1) 英文能力：符合本校「學生英文能力畢業門檻及輔導辦法」基本標準。 (2) 畢業前需達成，校外實習 160 小時，以及至少一張系專業證照，始得畢業。 5. 以海外中學制畢(結)業入學生，畢業學分數應為就讀本系之最低畢業學分數外加 12 學分。																							

審議程序：113年4月15日系課程委員會通過、113年4月29日院課程委員會通過、113年5月22日校課程委員會通過、113年6月5日教務會議備查

制印日期 2024/8/30

系所助理：

組員曹雨娟

系所主管：



院長：

設計學院
副院長陳文亮

樹德科技大學 動畫與遊戲設計系【3D動畫新媒體技優專班】113學年度 四技日間部 入學生課程表

類別 科目	第一學年 (113學年度)				第二學年 (113學年度)				第三學年 (115學年度)				第四學年 (116學年度)					
	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數	第一學期	學分	時數	第二學期	學分	時數
校必修	基礎英文 I	2	2	基礎英文 II	2	2	進階英文	2	2	人與自然	2	2	藝術之多元呈現	2	2	文化與生活	2	2
	寫作技巧	3	3	文學欣賞	3	3	民主與法治	2	2	情意通識	2	2	情意通識	2	2			
	體育	0	2	體育	0	2												
	服務領導教育	0	1	服務領導教育	0	1												
	科際整合與大學教育	2	2	創造思考與問題解決	2	2												
	資訊技能與實作	2	2															
	大學領航	1	1															
	學術倫理	0	0															
院必修	人文藝術史觀	2	2	應用程式設計	2	2	文化經濟學	2	2									
				造形美學	2	2												
專業必修	數位媒體設計 I	3	3	數位媒體設計 II	3	3	動畫與遊戲設計 I	3	3	動畫與遊戲設計 II	3	3	進階動畫與遊戲設計 I	3	3	進階動畫與遊戲設計 II	3	3
	影像處理	3	3	設計概論	2	2	動畫與遊戲實務 I	3	3	動畫與遊戲實務 II	3	3	專題企劃	3	3	設計師工作室	2	2
												數位媒體專業英文	2	2				
專業選修	基礎素描	2	2	基礎程式設計	2	2	進階程式設計	2	2	遊戲引擎設計	2	2	遊戲人工智慧	2	2	遊戲網路資料庫	2	2
	遊戲概論	2	2	桌遊設計	2	2	次世代建模設計	2	2	遊戲介面設計	2	2	遊戲特效製作	2	2	體感遊戲設計	2	2
	基礎手繪動畫	2	2	進階手繪動畫	2	2	遊戲企劃	2	2	擴增實境設計	2	2	虛擬實境設計	2	2	動畫特效設計	2	2
	基礎攝影	2	2	基礎動態速寫	2	2	2D電腦動畫 I	2	2	2D電腦動畫 II	2	2	短片創作	2	2	電影配樂賞析	2	2
	基礎電腦動畫 I	2	2	基礎電腦動畫 II	2	2	動畫劇本創作	2	2	動畫分鏡設計	2	2	動畫美學研究	2	2	3D列印應用實務	2	2
	動畫概論	2	2	3D動畫場景設計	2	2	數位影像剪輯	2	2	動態圖像設計	2	2	動畫後製合成	2	2			
							3D動畫角色設計	2	2	3D角色動畫 I	2	2	3D角色動畫 II	2	2			
技術精進學程	影音媒體製作	2	2	互動媒體設計	2	2	3D影像處理	2	2	商業動畫設計	2	2	虛擬實境設計	2	2	設計師工作室	2	2
學分規定	1. 最低畢業學分數 128 學分。校訂必修 31 學分、院必修 8 學分、系專業必修 44 學分、系專業選修 45 學分。(含承認外系專業課程 20 學分)。																	
	2. 校訂必修課程說明：(1) 英文課程依入學分級結果循序修畢，並須修習外語課程 2 學分總計達 8 學分，分級後免修之課程學分必須填修「外語課程」補足學分(認列之外語課程可至課程查詢系統或語教中心查詢)。若通過英文畢業門檻，可依本校「學生外語能力課程修課及抵免辦法」辦理；(2) 情意通識共 4 學分(二門選修課程)依個人興趣於通識課程中選修。																	
學分規定	3. 本系專業課程說明：																	
	(1) 註記★為實習課程。校外實習 2 學分，共計 160 小時，依「動遊系校外實習實施要點」規定。																	
學分規定	(2) 註記▲為專題課程。專題專題 I、II，依「動遊系畢業專題研究展演實施辦法」規定。																	
	4. 畢業須通過校訂英文能力與系訂專業能力門檻，門檻如下：																	
學分規定	(1) 英文能力 - 符合本校「學生英文能力畢業門檻及輔導辦法」基本標準。																	
	(2) 專業能力 - 畢業前需達成，校外實習 160 小時以上，以及至少一張系專業證照，始得畢業。																	
學分規定	5. 本系班學生須修畢「技術精進學程」18 學分(其中須包含設計師工作室、跨域創新創業專題 I, II)，始可認定完成本學程。修習「設計師工作室」、「跨域創新創業專題 I, II」，可替代專業必修之「設計師工作室」與「專題設計 I, II」。																	
	「技術精進學程」是由動遊系與視傳系共同開設，學程課程在不損及學生權益之情況下，本系得視實際需要修訂之。																	

審議程序：113年4月15日系課程委員會通過、113年4月29日院課程委員會通過、113年5月22日校課程委員會通過、113年6月5日教務會議備查

列印日期：2024/8/30

系所助理：

組員曹雨娟

系所主管：

動畫與遊戲設計系 主任 莊錦清

院長：

設計學院 副院長 陳文亮

樹德科技大學 系 113 學年度 四技日間部 入學生課程表

科目 Subjects	第一學年(113學年度) Sophomore Year(2024-2025)			第二學年(114學年度) Junior Year(2025-2026)			第三學年(115學年度) Senior Year(2026-2027)			第四學年(116學年度) Senior Year(2027-2028)		
	科目 Subjects	Fall Credits / hours	Spring Credits / hours	科目 Subjects	Fall Credits / hours	Spring Credits / hours	科目 Subjects	Fall Credits / hours	Spring Credits / hours	科目 Subjects	Fall Credits / hours	Spring Credits / hours
校必修 Common Requirements	基礎英文 I Basic English I	2 / 2		進階英文 English	2 / 2		文化與生活 Culture and Life		2 / 2			
	寫作技巧 Chinese Writing Skills	3 / 3		民主與法治 Democracy and Rule of Law	2 / 2		藝術之多元 呈現 Multi- presentation of Arts	2 / 2				
	基礎英文 II Basic English II		2 / 2	人與自然 Human and Nature		2 / 2	情意通識 * Affective Liberal Education	2 / 2				
	文學欣賞 Chinese Literature		3 / 3	情意通識 * Affective Liberal Education		2 / 2						
	體育 Physical Education	0 / 2	0 / 2									
	資訊技能與 寫作 Computer Skills and Practices	2 / 2										
	國際暨合與 大學教育 Interdisciplina ry and University Education	2 / 2										
	創造思考與 問題解決 Creative Thinking and Problem Solving		2 / 2									
	服務領導教 育 Service Leadership	0 / 1	0 / 1									
	大學導航 University Navigation	1 / 1										
	學術倫理 Academic Ethics	0 / 0										
	人文藝術史 觀 Cultural and Artistic perspectives in History	2 / 2		文化經濟學 Cultural Economics	2 / 2							
院必修 Required Courses	應用程式設 計 Application design using programming languages		2 / 2									
	造型美學 Formative aesthetics		2 / 2									
	數位媒體設 計 I Digital Media Design I	3 / 3		動畫與遊戲 設計 I Animation and Game Design (I)	3 / 3		進階動畫與 遊戲設計 I Advanced Animation and Game Design (I)	3 / 3		▲專題設計 I Project Design (1)	3 / 3	
	影像處理 Digital Image Processing	3 / 3		動畫與遊戲 實務 I Animation and Game Case Study I	3 / 3		專題企劃 Project Planning (1)	3 / 3		專業認證 Professional Certification	0 / 0	

專業必修 Required Courses	數位媒體設計 II Digital Media Design II	3 / 3	動畫與遊戲設計 II Animation and Game Design (II)	2 / 2	3 / 3	數位媒體專業英文 Professional English of Digital Media	2 / 2	▲專題設計 II Project Design (II)	3 / 3
	設計概論 Design Theory in Basic	3 / 3	動畫與遊戲實習 II Animation and Game Case Study II	2 / 2	3 / 3	進階動畫與遊戲設計 II Advanced Animation and Game Design (II)	3 / 3	★校外實習 Field Practice	2 / 8
						設計班工作室 Designer Studio	2 / 2		
	互動媒體設計 Interactive Media Design	2 / 2	進階程式設計 Advanced Programming	2 / 2		遊戲人工智慧 Artificial Intelligence of Game	2 / 2	遊戲動畫選修商品設計 Accessory Design of Animation and Game	2 / 2
	基礎素描 Basic Drawing	2 / 2	次世代建模設計 Next-generation modeling and design	2 / 2		遊戲特效製作 Game Special Effects	2 / 2	展示設計 3D Printing Application in Use	2 / 2
	遊戲概論 Introduction to Animation	2 / 2	遊戲企劃 Game Planning	2 / 2		虛擬實境設計 Virtual Reality Design	2 / 2		
	基礎電腦繪畫 Fundamentals of Hand-drawn	2 / 2	2D電腦動畫 I 2D Computer Animation I	2 / 2		短片創作 Video Production	2 / 2		
	基礎攝影 Photograph in Basic	2 / 2	動畫劇本創作 Animation Script Writing	2 / 2		動畫美學研究 Animation Art Research	2 / 2		
	基礎電腦繪畫 I Computer Graphic in Basic (I)	2 / 2	數位影像編輯 Digital Video Editing	2 / 2		動畫後製合成 Post-production for Animation	2 / 2		
	動畫概論 Introduction to Animation	2 / 2	3D動畫角色設計 3D Animation Character Design	2 / 2		3D角色動畫 II 3D Character Animation	2 / 2		
	基礎程式設計 Foundation Program Design	2 / 2	遊戲引擎設計 Game Engine in Practice	2 / 2	2 / 2	遊戲美術材質 Internet Database of Game	2 / 2		
	桌遊設計 Board Game Design	2 / 2	遊戲介面設計 User Interface Design for Game	2 / 2	2 / 2	聽感遊戲設計 Motion-Sensing Game	2 / 2		
進階手機動畫 Hand-Made Animation in Advance	2 / 2	擴增實境設計 Augmented Reality	2 / 2	2 / 2	動畫特效設計 Animation Special Effects Design	2 / 2			
基礎動畫速寫 Speed Painting in Basic	2 / 2	2D電腦動畫 II 2D Computer Animation II	2 / 2	2 / 2	電影配樂賞析 Humanities: Film Music Appreciation	2 / 2			
基礎電腦繪畫 II Computer Graphic in Basic (II)	2 / 2	動畫分鏡設計 Storyboard in Practice	2 / 2	2 / 2	商業動畫設計 Commercial Animation Design	2 / 2			

專業選修 Elective Courses	數位媒體設計 II Digital Media Design II	3 / 3	動畫與遊戲設計 II Animation and Game Design (II)	2 / 2	3 / 3	數位媒體專業英文 Professional English of Digital Media	2 / 2	▲專題設計 II Project Design (II)	3 / 3
	設計概論 Design Theory in Basic	3 / 3	動畫與遊戲實習 II Animation and Game Case Study II	2 / 2	3 / 3	進階動畫與遊戲設計 II Advanced Animation and Game Design (II)	3 / 3	★校外實習 Field Practice	2 / 8
						設計班工作室 Designer Studio	2 / 2		
	互動媒體設計 Interactive Media Design	2 / 2	進階程式設計 Advanced Programming	2 / 2		遊戲人工智慧 Artificial Intelligence of Game	2 / 2	遊戲動畫選修商品設計 Accessory Design of Animation and Game	2 / 2
	基礎素描 Basic Drawing	2 / 2	次世代建模設計 Next-generation modeling and design	2 / 2		遊戲特效製作 Game Special Effects	2 / 2	展示設計 3D Printing Application in Use	2 / 2
	遊戲概論 Introduction to Animation	2 / 2	遊戲企劃 Game Planning	2 / 2		虛擬實境設計 Virtual Reality Design	2 / 2		
	基礎電腦繪畫 Fundamentals of Hand-drawn	2 / 2	2D電腦動畫 I 2D Computer Animation I	2 / 2		短片創作 Video Production	2 / 2		
	基礎攝影 Photograph in Basic	2 / 2	動畫劇本創作 Animation Script Writing	2 / 2		動畫美學研究 Animation Art Research	2 / 2		
	基礎電腦繪畫 I Computer Graphic in Basic (I)	2 / 2	數位影像編輯 Digital Video Editing	2 / 2		動畫後製合成 Post-production for Animation	2 / 2		
	動畫概論 Introduction to Animation	2 / 2	3D動畫角色設計 3D Animation Character Design	2 / 2		3D角色動畫 II 3D Character Animation	2 / 2		
	基礎程式設計 Foundation Program Design	2 / 2	遊戲引擎設計 Game Engine in Practice	2 / 2	2 / 2	遊戲美術材質 Internet Database of Game	2 / 2		
	桌遊設計 Board Game Design	2 / 2	遊戲介面設計 User Interface Design for Game	2 / 2	2 / 2	聽感遊戲設計 Motion-Sensing Game	2 / 2		
進階手機動畫 Hand-Made Animation in Advance	2 / 2	擴增實境設計 Augmented Reality	2 / 2	2 / 2	動畫特效設計 Animation Special Effects Design	2 / 2			
基礎動畫速寫 Speed Painting in Basic	2 / 2	2D電腦動畫 II 2D Computer Animation II	2 / 2	2 / 2	電影配樂賞析 Humanities: Film Music Appreciation	2 / 2			
基礎電腦繪畫 II Computer Graphic in Basic (II)	2 / 2	動畫分鏡設計 Storyboard in Practice	2 / 2	2 / 2	商業動畫設計 Commercial Animation Design	2 / 2			

[illegible]