

【數媒系】關鍵能力課程(至少20學分)

序號	課程名稱	學分數	時數	本課程可培養之關鍵競爭力	勤教勵學之具體做法	搭配之核心證照	備註
1	遊戲程式設計	3	3	基礎遊戲程式設計能力 進入遊戲產業必須	1. 期末完成一個小遊戲並展示發表為目標。鼓勵學生學做中學，增進學習程式設計的動力。 2.	Unity Developer Certified 國際證照	
2	2D電腦動畫	3	3	基礎2D動畫認識 基礎2D動畫操作能力 動畫與設計業界基本門檻	1. 老師的責任是勤教，勵學要由學生自行負責 2. 每周課堂一定出進度作業，達成率不到50%者學期成績給予不及格。 3. 期中期末各完成分組動畫作業，未繳交者一定不及格。 4. 嚴格點名絕不寬貸，但未來缺曠課過多如何配套處理。 5. 設計課應採用小班制教學，每班15-20位同學，自然能收教學指導與督促效果。 6. 配合行政單位文件報表繁多，老師忙於填表無助於勤教。		
3	3D電腦動畫(I)	3	3	基礎3D繪圖認識 基礎3D動畫建模操作能力 遊戲與動畫業界基本門檻	1. 老師的責任是勤教，勵學要由學生自行負責 2. 每周課堂一定出進度作業，達成率不到50%者學期成績給予不及格。 3. 期中期末各完成分組動畫作業，未繳交者一定不及格。 4. 嚴格點名絕不寬貸，但未來缺曠課過多如何配套處理。 5. 設計課應採用小班制教學，每班15-20位同學，自然能收教學指導與督促效果。 6. 配合行政單位文件報表繁多，老師忙於填表無助於勤教。		

【數媒系】關鍵能力課程(至少20學分)

序號	課程名稱	學分數	時數	本課程可培養之關鍵競爭力	勤教勵學之具體做法	搭配之核心證照	備註
4	3D電腦動畫(II)	3	3	基礎3D動畫認識 基礎3D動畫動態操作能力 遊戲與動畫業界基本門檻	1. 老師的責任是勤教，勵學要由學生自行負責 2. 每周課堂一定出進度作業，達成率不到50%者學期成績給予不及格。 3. 期中期末各完成分組動畫作業，未繳交者一定不及格。 4. 嚴格點名絕不寬貸，但未來缺曠課過多如何配套處理。 5. 設計課應採用小班制教學，每班15-20位同學，自然能收教學指導與督促效果。 6. 配合行政單位文件報表繁多，老師忙於填表無助於勤教。	3Ds max 國際證照	
5	遊戲引擎應用創作	2	2	基礎遊戲引擎認識 基礎遊戲引擎操作能力 遊戲與多媒體業界基本門檻	1. 老師的責任是勤教，勵學要由學生自行負責 2. 每周課堂一定出進度作業，達成率不到50%者學期成績給予不及格。 3. 期中期末各完成分組動畫作業，未繳交者一定不及格。 4. 嚴格點名絕不寬貸，請行政單位不要扯教學單位後腿，還要老師改成績批假單。 5. 設計課採用小班制教學，每班15-20位同學，自然能收教學指導與督促效果。不然說什麼對策都是空話。 6. 行政單位少來這種官樣文章，增加老師無謂負擔，無助於勤教。	Unity Developer Certified 國際證照	

【數媒系】關鍵能力課程(至少20學分)

序號	課程名稱	學分數	時數	本課程可培養之關鍵競爭力	勤教勵學之具體做法	搭配之核心證照	備註
6	影音剪輯與後製	3	3	影音多媒體素材編輯與創作能力	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師的責任是勤教，勵學要由學生自行負責</li> <li>2. 每周課堂一定出進度作業，達成率不到50%者學期成績給予不及格。</li> <li>3. 期中期末各完成分組動畫作業，未繳交者一定不及格。</li> <li>4. 嚴格點名絕不寬貸，請行政單位不要扯教學單位後腿，還要老師改成績批假單。</li> <li>5. 設計課採用小班制教學，每班15-20位同學，自然能收教學指導與督促效果。</li> <li>6. 行政單位少來這種官樣文章，增加老師無謂負擔，無助於勤教。</li> </ol>	ACE AfterEffect	
7	畢業專題(一)	2	2	數位內容專題開發 實作與團隊合作能力 產業界必須	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師的責任是勤教，勵學要由學生自行負責</li> <li>2. 設計課採用小組指導，每位老師限定專心負責15-20位同學，自然能收教學指導與督促效果。</li> <li>3. 每月定期舉辦評審，嚴格控管專題進度</li> <li>4. 嚴格要求參加相關競賽，未投件者一定給予成績不及格</li> <li>5. 學校提供充足專題展出、參賽補助，提高同學專心於專題課程的動力。</li> </ol>		
8	畢業專題(二)	2	2	數位內容專題開發 實作與團隊合作能力 產業界必須	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師的責任是勤教，勵學要由學生自行負責</li> <li>2. 設計課採用小組指導，每位老師限定專心負責15-20位同學，自然能收教學指導與督促效果。不然說什麼對策都是空話。</li> <li>3. 每月定期舉辦評圖，嚴格控管專題進度</li> <li>4. 嚴格要求參加相關競賽，未投件者一定給予成績不及格</li> <li>5. 學校提供充足專題展出、參賽補助，提高同學專心於專題課程的動力。</li> </ol>		

【數媒系】關鍵能力課程(至少20學分)

序號	課程名稱	學分數	時數	本課程可培養之關鍵競爭力	勤教勵學之具體做法	搭配之核心證照	備註
9	畢業專題(三)	2	2	數位內容專題開發 實作與團隊合作能力 產業界必須	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 老師的責任是勤教，勵學要由學生自行負責</li> <li>2. 設計課採用小組指導，每位老師限定專心負責15-20位同學，自然能收教學指導與督促效果。不然說什麼對策都是空話。</li> <li>3. 每月定期舉辦評圖，嚴格控管專題進度</li> <li>4. 嚴格要求參加相關競賽，未投件者一定給予成績不及格</li> <li>5. 學校提供充足專題展出、參賽補助，提高同學專心於專題課程的動力。</li> </ol>	ITE 數位內容遊戲 企劃專業人員、 ITE 數位內容遊戲 美術專業人員	