

【互動娛樂設計系】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
1	動態影像處理 (二)	2	2	1. 培養視覺特效 設計關鍵技能 2. 未來可擔任網 路、電視、電 影、動畫、與遊 戲之視覺特效工 作	課程前段將依據高職時之學習歷程與基本操作測試之結果，分單班雙審核標準方式要求學生的作業內容與品質。 本課程在學習成效檢視方面，會讓在學習進度領先的同學有自由創作主題的權利，而學習落後同學則以個人與分組進行創作。 學期末作品採分組進行，以組長制分責授權輔導學習落後同學，使整體作業品質達到一定的標準。 本課程已獲得廠商贊助獎學金，將選出一組作品代表受獎，並成為企業夥伴認養團隊。	
2	創客自造專題	2	2	1. 培養創客設備 操作與設計問題 解決能力 2. 可提供個人與 團隊創業能力， 以及以設計解決 問題的能力	本課程在目前是配合本系獲得「教育部再造技優設備更新計畫」經費補助而實施之「實務操作」課程。 本系將於105.11.19建置完成Maker Lab 創客工房，除建置基礎設備外，也有企業夥伴技術人員駐點。因此要求學生必須在課程學習之外，累積實驗室使用的必要時數。 本課程會針對3D 列印機、CNC切割機、Kiosk廣告機、投影機等設備設計「操作認證」。學生必須通過至少一個單項設備「操作認證」，才能獲得此項課程的期末分數。 本課程是以創客精神與DIY創作為主要教學內容，而非文創品製作，所以會兼採個人與分組方式進行課程作業製作。先求創意，再求品質。	

【互動娛樂設計系】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
3	投影藝術與設計	2	2	1. 培養投影設計 關鍵技能 2. 未來擔任科技 藝術創作、商品 廣告投之視覺特 效工作	1. 本課程是搭配3D Mapping 與Video Jorkey視覺軟體教學的創作課程。 2. 因為本系已建置完成「創新展示競藝場」實驗創作空間提供展演與創作 測試，所以會要求學生必須分組定時在實驗室進行設備操作與軟體實作。 3. 本課程會由廠商提供學習獎學金，擇優接受獎勵，獲獎團隊也將進行 企業認養的接洽，使學生的能力可以進一步有指向性的目標進行深化與應 用。	
4	資訊圖文設計 與運用	2	2	1. 培養資訊轉譯 為視覺圖像之設 計關鍵技能 2. 未來可擔任圖 文設計師、專案 管理師、行銷企 劃人員等工作	1. 本課程的教學與學習重點在於以資訊圖像（少量文字）將繁雜的主題內 容精粹化並且予以視覺化。 2. 會特別要求學生透過演講、專書、電影、體驗等內容去梳理出脈絡與重 點，始能透過本課程的訓練培養各式主題展的主題開發與展覽策劃工作。	

【互動娛樂設計系】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
5	3D列印開發與 創新	2	2	1. 可培養3D建模與3D列印設計與應用關鍵能 2. 未來擔任文創產業、數位內容產業等3D設計與應用相關工作	1. 本課程的重點在於3D建模軟體與3D列印機的應用。因此，分組與個人在平時作業、期中作業、期末作品都必須使用相關設備進行創作。 2. 在設備操作實作部分，採行「設備操作認證」審核，以及「師徒協進教學」雙軌制，使學生不僅會操作，還會教授如何操作。本系推動此制度，目的也在於師徒制外，逐年建置學長弟制這類更為緊密的教學互助網絡。 3. 在教學實施上要求著重於培養學生對於立體類型用品與裝置的設計能力，以及對於構建模具等尺度掌握，在結構系統設計與電腦繪圖運用等能力進行整合，使學生能有效使用相關軟體與機械設備。 4. 目前已透過教育部補助經費由冉色斯動畫派駐3D專業技術人員進駐，可在課堂與課後輔導方面提供協助。 5. 本課程也已透過學期開始前的教學研討會，與其他課程進行橫向與縱向結合，使學生能更有體系的完成實務操作與創作。 6. 本系相關設備以分組分責管理，以學生為主體，建立師徒與學長弟雙軌制，務使設備在本系有安全且全面的使用。 7. 課程充分運用科技網絡之便(如 LINE、MOMD、CALASS ROOM...)，補充大量之課外圖像教材。 8. 系主任會與每位教師確實檢討課堂所授之內容是否能達成學生之核心能力指標及畢業門檻之檢核標準，並定期檢討深化檢討課綱、教學大綱、教學規範與確實進行學習成效評估。 9. 除教學卓越計畫的葉師協通教學計畫之外，本系也透過相關實習、創新教學、實務教學等類補助計畫，邀請業界專家辦理工作坊，使業界專業技術之資源與支援導入課堂，順利與業界標準接軌。	

【互動娛樂設計系】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
6	宣傳影像創作 實務(二)	2	2	1. 可培養廣告影像製作關鍵技能 2. 未來針對廣告、行銷、新媒體等類產業任職	本課程已獲得廣告行銷廠商的協助，不僅提供期末優良作品獎學金，也提供教育授權素材，讓學生可以直接學習業界作品。 本課程的教學內容方面，教師將務求學生對於宣傳影像內容能夠有效傳達行銷活動策略內容的需求。因此對於實務成效的檢視會特別重視，此態度與標準也將透過學理教學與作品評析，由教師傳達給學生。 此課程為分組作業，組員會依據創意、企劃、編劇、導演、製片等職責進行合作，使學生能夠適才適性地學習本課程。	
7	互動展示裝置 設計實務	2	2	1. 可培養展示裝置機制與內容製作關鍵技能 2. 未來針對廣告、活動行銷、展演機構、新媒體設計等類產業任職。 3. 可以運用為科技藝術創作之關鍵能力	1. 為讓學生學習進階專業知識，要求學生收集設計案例，檢討互動展示品的之合理性、耗能性、空間條件等。 2. 鼓勵學生將設備專業知識導入互動展示裝置課程實際作業中。也需要透過本系建置的「創新展示競藝場」進行現場實測與修正。 3. 為讓學生具備互動展示企劃與製作之整合能力，也橫向地將相關展示設備製作、企劃、執行、創作的課程共同連結分工以進行更有規劃的結構式教學與學習。	

【互動娛樂設計系】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
8	混合實境應用	2	2	1. 可培養虛實整合的數位技術製作關鍵技能 2. 未來針對廣告、行銷、新媒體等類數位活動相關產業任職。 3. 目前展演機構中App與展覽裝置的設計與運用等工作也漸普及	1. 本課程為全新數位設備的操作與應用，整體設備預計在106學年下學期完成整體建置，時間也是在此課程正式實施之前。 2. 本系已申請計畫補助，並且以相關業者簽約合作，將透過教育授權素材，以及業師與教師的雙軌教學（課堂與實習），使學生有能力操作與創作此新型數位技術。 3. 本系現階段聚焦在「密室脫逃/實境解謎」的技術與內容應用，不僅與相關業者有合作意向，也會在這類數位技術的應用方面以「密逃」此產業作為發展方向。 4. 在此課程中，學生可以務實地以活動內容設計去學習混合實境的設備（Hololens, Meta2）以及製作軟體（Unity, Vuforia）。此也是目前的業界標準。	
9	數位遊戲與玩具商品化設計	2	2	1. 可培養遊戲化運用的活動內容設計之關鍵技能 2. 未來針對廣告、活動行銷、展演機構、新媒體設計等類產業任職。	1. 本課程強調學生學習目標使用者、使用者經驗、人機互動的學理與實務。 2. 本課程是「3D 軟體」、「展示裝置設計」、「創客」等類課程的綜合性應用。 3. 本課程亦是本系特色課程「遊戲化原理與應用」的加值應用技術，能有效使學生的學理知識以及裝置設計製作整合到玩具商品上。 4. 相關的成本估價、安全性、測試等，也都是相關創業實務必要的能力訓練。 5. 學生將透過分組進行製作，期末作品的目標除了參加相關競賽外，也將透過輔導擇優進行商業合作提案與洽談。	

【互動娛樂設計系】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
10	數位看板設計	2	2	1. 可培養廣告影像製作關鍵技能 2. 未來針對廣告、行銷、新媒體等類產業任職	1. 本課程已與互動廣告業者簽署合作意向書，將由業者提供小型專案作為本系學生的創作訓練，並進行產學合作的委託。 2. 此課程會與「動態影像處理（一）（二）」、「宣傳影像創作實務（一）（二）」進行橫縱向的整合，使學生有體系的進行學息與創作。 3. 本課程會由廠商提供學習獎學金，擇優接受獎勵，獲獎團隊也將進行企業認養的接洽，使學生的能力可以進一步有指向性的目標進行深化與應用。 4. 此課程是以創作應用為主要內容，同樣會採行「葉師與教師雙軌制」，但會以輔導為主要形式。	

備註

備註

備註

備註

備註

備註