

國立屏東大學視覺藝術學系數位媒體設計產業學程實施計畫

106 年 9 月 22 日本校 106 學年度第 1 學期第 1 次系務會議通過
106 年 10 月 24 日人文社會學院 106 學年度第 1 學期第 1 次院務會議通過
106 年 11 月 16 日 106 學年度第 1 學期第 1 次教務會議修正通過

一、【設置宗旨】：

為配合執行教育部補助技專校院辦理產業學院視覺藝術學系(以下簡稱本學系)擬開設數位媒體設計產業學程(以下簡稱本學程)。本學程為學分學程，旨在強化學生數位媒體設計職場實務競爭力，落實學用合一教學理念。

二、【學程類別】：學分學程。

三、【參與單位】：人文社會學院視覺藝術學系、百世文創股份有限公司與智凰網路科技股份有限公司。

四、【學程負責單位】：人文社會學院視覺藝術學系。

五、【課程規劃】：

(一) 採隨班附讀方式修讀本學程之課程，課程內容如附件課程規劃表。

(二) 授課師資由參與單位專、兼任與業界教師共同授課。

六、【修讀條件】：本校大學部大三以上學生皆可申請修讀。

七、【修讀期間】：自106年8月1日起至108年7月31日止。

八、【招生名額】：招生大學部三年級學生，最多三十名。

九、【所需資源】：由參與單位負責。

十、【行政管理】：學生修習本學程之選課及成績處理，悉依本校選課須知及學則等相關規定辦理。

十一、【申請程序】：

(一) 申請期限：欲修讀本學程之學生應於本學系學程公告之申請期限內辦理申請。

(二) 申請流程：填具申請表向本學系提出申請，經本學系審核後，提送錄取名單由教務處彙整經行政程序核定。

十二、【學程審查認定方式】：

(一) 依本學程之課程規劃表應修滿附件所列共十一門課程，總計修畢二十八學分，始得核予本學程證明。

(二) 修讀本學程前曾修習同名課程者，得申請抵免。

(三) 修讀本學程之學生於畢業時，得提出歷年成績單，向本學程負責單位申請產業學程證明書，經本學程負責單位審查無誤後，送請教務處註冊組辦理核發作業。

十三、【計畫修正程序】：

本實施計畫經系務會議、院務會議及教務會議通過，陳請校長核定後公布實施；修正時亦同。

本規章負責單位：視覺藝術學系

附件一

106年11月22日本校106學年度第1學期第4次系務會議通過
106年12月12日本校106學年度第1學期第2次院課程會議通過
107年1月11日106學年度第1學期第2次校課程委員會會議通過
107年2月26日106學年度第2學期第1次系務會議通過

國立屏東大學視覺藝術學系數位媒體設計產業學程課程規劃表

開課單位	課程名稱	授課學期	學分數	選修別
視覺藝術學系	電腦遊戲設計	三上	3	選
視覺藝術學系	3D 角色動作	二下	3	選
視覺藝術學系	虛擬實境遊戲設計	三下	3	選
視覺藝術學系	數位插畫	三下	3	選
視覺藝術學系	畢業製作	三下	4	必
視覺藝術學系	業界實習	大三暑假	2	選
視覺藝術學系	3D 美術設計	四上	3	選
視覺藝術學系	3D 動畫專案製作	四上	2	選
視覺藝術學系	畢業製作	四上	4	必
視覺藝術學系	3D 動畫專案製作	四下	2	選
視覺藝術學系	畢業展演	四下	1	必
總學分數：28 學分				

備註：

1. 業界實習必須於暑假期間至合作企業完成至少320小時實習課程。
2. 每科必須達75分(含)以上，始達本學程授予本學程證書門檻。