

國立屏東大學動漫遊(ACG)學分學程實施計畫

107 年 5 月 23 日本校 106 學年度第 2 學期第 4 次系務會議通過

107 年 8 月 29 日 107 學年度第 1 學期第 1 次院務會議通過

107 年 10 月 18 日 107 學年度第 1 學期第 1 次教務會議通過

一、【學程名稱】：動漫遊(ACG)學分學程

二、【設置宗旨】：動畫(Animation)、漫畫(Comics)與遊戲(Game)為當前文化美學經濟與數位內容趨勢產業，本學程透過跨藝術與科技、學校與動漫遊產業的整合，提供動漫遊實務創作軟實力。

三、【學程類別】：學分學程

四、【參與單位】：視覺藝術學系、音樂學系

五、【學程負責單位】：人文社會學院視覺藝術學系

六、【課程規劃】：採隨班附讀方式修讀本學程之課程，課程內容經校課程委員會審議後逕行公告。

七、【修讀條件】：本校學生皆可修讀。

八、【招生名額】：不限，但受課程修課人數限制。

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公告申請期限內辦理申請。

(二) 申請流程：填具申請單向視覺藝術學系提出申請，經視覺藝術學系審核後，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畢 18 學分以上者，始得核予本學程證明。

(二) 修讀本學程之學生於畢業時，得提出經教務處註冊組認證之本學程成績單，向本學程負責單位申請核發學程證明，經本學程負責單位審查無誤後，送交教務處註冊組核發本學程證明及學位證書加註第二專長。

十三、【退場機制】：學程開設後，定期進行評核，以為持續改善之依據，若三學年內未有學生申請學分學程，或連續三學年內未有學生取得學分學程加註證明者，終止實施或修訂課程規劃。

十四、【要點修正程序】：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

國立屏東大學動漫遊(ACG)學分學程課程規劃表

107 年 5 月 23 日本校 106 學年度第 2 學期第 3 次系課程會議通過

107 年 10 月 31 日本校 107 學年第 1 學期第 1 次系課程會議通過

107 年 12 月 11 日本校 107 學年度第 1 學期第 2 次院課程會議通過

107 年 12 月 20 日本校 107 學年度第 1 學期第 2 次校課程會議通過

課程名稱		開課單位	學分數	選修別	備註
漫畫類 必修	數位插畫 Digital Illustration	視覺藝術學系	3	必	漫畫類課程 必修一門選 修至少選一 門
漫畫類 選修至 少選一 門	影像藝術 Image Art	視覺藝術學系	3	選	
	遊戲原畫設計 Original Painting for Game	視覺藝術學系	3	選	
	動畫短片腳本設計 Storyboarding for Short Animation	視覺藝術學系	3	選	
動畫類 必修	3D 繪圖導論 Introduction to 3D Graphics	視覺藝術學系	3	必	動畫類課程 必修一門選 修至少選一 門
動畫類 選修至 少選一 門	3D 人物建模 3D Character Modeling	視覺藝術學系	3	選	
	3D 角色動作 Three-Dimensional Character Animation	視覺藝術學系	3	選	
	數位音樂創作 Digital Music Creation	音樂學系	2	選	
遊戲類 必修	遊戲設計概論 Game Design Introduction	視覺藝術學系	3	必	遊戲類課程 必修一門選 修至少選一 門
遊戲類 選修至 少選一 門	遊戲場景設計 Scene Design of Game	視覺藝術學系	3	選	
	數位遊戲設計 Game Design	視覺藝術學系	3	選	
	數位聲音製作與應用 Digital Sound Creation and Application	音樂學系	2	選	

備註：

- (一) 依本學程之課程規劃表應修畢 18 學分(含必修 9 學分，選修 9 學分)以上者，始得核予本學程證明。
- (二) 修讀本學程之學生於畢業時，得提出經教務處註冊組認證之本學程成績單，向本學程負責單位申請核發學程證明，經本學程負責單位審查無誤後，送交教務處註冊組核發本學程證明及學位證書加註第二專長。