

國立臺北商業大學 103 學年度第 2 學期第 1 次
數位多媒體設計系系課程委員會議議程

時間：104 年 4 月 22 日(三)中午 12 時 00 分

主席：林主任宏仁

地點：桃園校區教學大樓 4 樓 422 室

出席人員：羅助理教授治民、謝助理教授芝玲、曾助教靖文

記錄：曾靖文

一、 主席報告：(略)

二、 提案討論：

提案一：異動本系 104 學年度四技部入學新生課程科目表之通識教育課程，提請討論。

說明：

1. 依通識教育中心 104/4/9 簡便行文通知，調增通識四技興趣選修課程學分數，由原 4 學分增加至 8 學分(其中 2 學分於大二下學期修習完畢，其餘 6 學分則於畢業前修畢即可)，本案適用於 104 學年度四技部入學新生。
2. 是以，調整本系 104 學年度四技部入學新生課程科目表之通識教育課程。

決議：照案通過。

提案二：討論本系 103 學年及 104 學年度新生入學課程科目表、104 學年度第 1 學期開課課程及授課教師及 104 學年度課程模組，提請討論。

說明：

決議：

1. 修訂本系 103 學年及 104 學年度新生入學課程科目表，如下所示：
(1) 修正以下課程開課時間：

科目類別	開課學制	課程名稱 (學分/時數)	修正前 開課時間	修正後 開課時間	備註
專業選修	二年制	數位學習 教材設計 (3/3)	第 2 學年 第 1 學期	第 1 學年 第 1 學期	104 學年度入學新生適用
專業選修	二年制	分鏡腳本 (2/2)	第 2 學年 第 1 學期	第 1 學年 第 2 學期	104 學年度入學新生適用
專業選修	四年制	互動設計 (2/2)	第 1 學年 第 1 學期	第 1 學期 第 2 學期	104 學年度入學新生適用

科目類別	開課學制	課程名稱 (學分/時數)	修正前 開課時間	修正後 開課時間	備註
專業選修	四年制	劇本與腳 本設計 (2/2)	第 1 學年 第 2 學期	第 2 學年 第 1 學期	104 學年 度入學新 生適用
專業選修	四年制	分鏡腳本 (2/2)	第 2 學年 第 1 學期	第 2 學年 第 2 學期	104 學年 度入學新 生適用
專業選修	四年制	角色造型 設計(3/3)	第 3 學年 第 1 學期	第 2 學年 第 2 學期	104 學年 度入學新 生適用
專業選修	四年制	創意思考 與企畫 (2/2)	第 2 學年 第 2 學期	第 3 學年 第 2 學期	104 學年 度入學新 生適用

(2)修正以下課程科目類別：

開課學制	課程名稱 (學分/時數)	修正前 科目類別	修正後 科目類別	備註
二年制 四年制	數位多媒體實 務訓練(0)/(2)	專業必修	專業選修	103、104 學 年度入學新 生適用

(3)增開以下專業選修課程：

開課學制	課程名稱 (學分/時數)	科目類別	開課學期	備註
四年制	遊戲企畫(2/2)	專業選修	第 1 學年 第 2 學期	103、104 學 年度入學新 生適用
四年制	遊戲特效(2/2)	專業選修	第 3 學年 第 1 學期	103、104 學 年度入學新 生適用

(4)刪除以下專業選修課程：

開課學制	課程名稱 (學分/時數)	科目類別	開課學期	備註
四年制	商業攝影(2/2)	專業選修	第 2 學年 第 1 學期	103、104 學 年度入學新 生適用

2.104 學年度開課課程比照修正後之課程科目表辦理，任課教師因目前尚在徵聘新教師中，暫填待聘。

3.本系 104 學年度四年制課程模組分為「數位遊戲設計模組」、「數位美術設計模組」2 種，而各課程模組之專業選修課程如下：

課程模組名稱	數位遊戲設計模組	數位美術設計模組
專業選修課程名稱 (學分/時數)	行動設備程備程式(3/3)	數位插畫(2/2)
	遊戲引擎應用設計基礎(3/3)	劇本與腳本設計(2/2)
	遊戲引擎應用設計進階(3/3)	實驗動畫(3/3)
	遊戲設計(3/3)	分鏡腳本(2/2)
	遊戲美術設計(3/3)	3D 電腦動畫進階(3/3)
	角色造型設計(3/3)	角色造型設計(3/3)
	場景設計(2/2)	場景設計(2/2)
	遊戲企畫(2/2)	動畫特效(3/3)
學分數	22	23

4.以上事項續提院級、校級課程委員會議審。

提案三：有關學生自行尋找校外實習機會，是否可認列本系校外實習學生，提請討論。

說明：

決議：學生自行尋找實習機會，需提出相關資料提至本會議討論，實習時間、實習機構等均需符合本系校外實習時段及校方規定等。

提案四：修正本系「學生專業能力畢業門檻及輔導實施要點」案，提請討論。

說明：

決議：

1. 本系「學生專業能力畢業門檻及輔導實施要點」修正對照表如下，修正後法規如附件 1。

國立臺北商業大學數位多媒體設計系學生專業能力畢業門檻及輔導實施要點 修正草案對照表		
修正規定	現行規定	說明
三、除校定畢業條件外，本系學生應符合本系專業能力條件始能畢業，其專業能力畢業門檻標準及內容，由本系核定後公告，遇有特殊案例(如展覽或專利等)，得經系務會議通過後，以專案簽核辦理。	三、除校定畢業條件外，本系學生應符合以下專業能力條件始能畢業： (一) 通過本系專業能力畢業門檻標準，其審核之內容及標準由本系核定後公告。 (二) 獲得以下優異表現之——	修正第三點條文內容。

國立臺北商業大學數位多媒體設計系學生專業能力畢業門檻及輔導實施要點 修正草案對照表		
修正規定	現行規定	說明
	1. 競賽：需至少參與校內及校外競賽並至少一次以上入選者。 2. 研究：獲得政府部門或學術單位獎助或獎勵者。 3. 公開展演：通過系務會議審查之展演規劃。 (二) 遇有特殊案例，得經系務會議通過後，以專案簽核辦理。	
五、本系學生通過專業能力畢業門檻標準後，應將通過之成績證明文件（正本及影本）送至系辦公室登錄，作為通過本系專業能力畢業門檻之依據。二技生之登錄期間始於一年級第二學期期末考，四技生之登錄期間始於三年級第二學期期末。	五、本系學生通過專業能力畢業門檻標準後，應將通過之成績證明文件（正本及影本）送至系辦公室登錄，作為通過本系專業能力畢業門檻之依據。二技生之登錄期限為一年級第二學期期末考前，四技生之登錄期限為三年級第二學期期末考前。	修正第五點條文內容。
六、適用本要點之學生如未能於畢業前一學年通過本系專業能力畢業門檻者，得額外修習不計入畢業學分之「數位多媒體實務訓練」課程，並於通過課堂測驗後始得視為通過本系專業能力畢業門檻。	六、適用本要點之學生如未能於規定期限內通過本系專業能力畢業門檻者，應於二年級(二技部)或四年級(四技部)額外修習不計入畢業學分之「數位多媒體實務訓練」課程，並於通過課堂測驗後始得視為通過本系專業能力畢業門檻。	修正第六點條文內容。

2. 照案通過，本案適用於 103 學年度起入學新生。

3. 續提院級、校級課程委員會審議。

三、 臨時動議(無)

四、 散會(14 時 00 分)。