



108 學年度第 1 次創意與科技學院課程委員會議 會議記錄

時 間：中華民國 108 年 10 月 03 日(星期四)下午 12 時 10 分

地 點：雲慧樓 U106 會議室

主 席：謝院長元富

出席委員：

蔡明志主任、徐明珠主任、張志昇主任、羅榮華主任

教師代表：戚國雄老師(厲以壯老師代理)、馮瑞老師(吳英銓老師代理)、廖志傑老師、牛隆光老師

學生代表：藍翊瑄、鐘可欣

畢業生代表：鄭安妮女士

請 假：林煜琪同學、張立君同學、汪國卿先生

紀 錄：吳雅靜

壹、主席報告

貳、上次會議執行情形報告：

項次	決議	執行情形
一	修訂傳播學系 108 學年度碩士班課程架構備查案	提送 107-3 校課程委員會備查。

參、核備事項：

1. 文化資產與創意學系 109 級碩士班課程架構備查案(附件一 p. 2)。

參、討論事項

提案一

提案單位：資訊應用學系

案 由：資訊應用學系修訂學士班 108 學年度課程架構，提請討論(附件二 p. 4-13 p.)。

說 明：

1. 係經資訊應用學系 108-1 系課程委員會議審議通過(108.9.25)。
2. 因課程課號相同，故動畫與數位內容學程共計「**修改課號**」一門課程，選修「CS21T 角色與場景製作」。
3. 數位遊戲開發學程共計「**修改修別及課號**」一門課程，必修「CS10P 物件導向程式設計」。

討 論：略

決 議：照案通過。

肆、臨時動議：

1. 資訊應用學系：教育部補助智慧創新跨域人才培育聯盟計畫之「智慧創新人才培育示範學校計畫(A類)」，目前學校請資訊應用學系進行計畫撰寫，屆時會把學院內各系的多媒體相關課程拉進該計畫的雲端課程中。
2. 討論各系這學期選課情形(略)：建議校方能否同意各系大一上學期的必修課程讓系所院帶入，於加退選時開放讓學生可以退選。

伍、散會(13：00)



創意與科技學院 文化資產與創意學系碩士班 課程架構

108 年 9 月 18 日 108 學年度第 1 次系課程委員會通過

本系（所）學生畢業時需修滿至少		30	學分		
（一）專業必修		6	學分		
（二）專業選修		18	學分（含外系課程選修至多 6 學分）		
（三）論文		6	學分		
一年級必修課程					
課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分	備註
CA501	文化與文化資產研究專題	Topics on Culture and Cultural Assets	必	3	
CA506	研究方法	Research Method	必	3	
選修課程					
CA503	文化展演	Cultural Performance	選	3	
CA504	文化展演田野調查	Field Study of Cultural Performance	選	3	
CA518	音樂文化專題	Topics on Music and Culture	選	3	
CA507	文化資產與倫理專題	Topics on Cultural Asset Ethics	選	3	
CA510	視覺文化專題	Topics on Visual Culture	選	3	
CA511	文化經典專題	Topics on	選	3	
CA512	針灸與經絡專題	Topics on Acupuncture and Meridian	選	3	
CA515	研究設計	Research Design	選	1	
CA516	研究專題	Topics on Research	選	1	
CA517	文化美學專題	Topics on Cultural Aesthetics	選	3	
CA521	飲食文化專題	Topics on Dietary Culture	選	3	
CA523	養生學專題	Topics on Recuperation	選	3	
CA551	文化創意研究專題	Topics on Cultural Reinvention	選	3	
CA623	文化觀光專題	Topics on Cultural Tourism	選	3	
CA625	宗教文化資產專題	Topics on Religious Cultural Assets	選	3	
CA626	常民文化資產專題	Topics on Layman Cultural Assets	選	3	
CA651	文化政策與文化思潮	Cultural Policy and Theoretical Trends	選	3	
CA660	專題研究	Topical Research	選	3	
CA661	文化資產與教育專題	Topics on Cultural Assets and Education	選	3	
CA665	博物館與文化資產專題	Topics on Museum and Cultural Assets	選	3	
CA666	中醫文化專題	Topics on the Culture of Chinese Medicine	選	3	
CA669	環境空間再生專題	Topics on Environmental Revitalization	選	3	
CA670	考古類文化資產應用專題	Topics on Applications for Archaeological Cultural Assets	選	3	
CA672	地方文化專題	Topics on Local Culture	選	3	
CA673	社區營造專題	Topics on Community Development	選	3	

*「本課程架構係 108 年 9 月 18 日 108 學年度第 1 次系課程委員會備查版。98、99、100、101、102、103、104、105、106、107、108、109 學年均採本課程架構。」

*本系可依需要調整開課年級、學期。

※ 102-3 校課程決議

依本校學程實施辦法規定各學系課程規劃完成後，應連同學程內各項課程之**課程大綱**，提經各該學系暨各該學院課程委員會審議後，提送本校課程委員會核定。爾後學年課程架構如有修正請依(下表範例)提送各級課程委員會審議。

資訊應用學系 108 課程架構修正前後對照表

修正後							修正前					
學 程 名 稱	課 號	科目名稱	修別	學分數	開課 年級	異動說明	學 程 名 稱	課 號	科目名稱	修別	學分數	開課 年級
動 畫 與 數 位 內 容 學 程	CS10O	數位內容製作概論	必修	3	一		動 畫 與 數 位 內 容 學 程	CS10O	數位內容製作概論	必修	3	一
	CS21L	圖像繪製與編輯	選修	3	一			CS21L	圖像繪製與編輯	選修	3	一
	CS21B	數位出版實作	選修	3	一			CS21B	數位出版實作	選修	3	一
	CS20I	數位影音編輯	選修	3	一			CS20I	數位影音編輯	選修	3	一
	CS21A	多媒體企劃與腳本實作	選修	3	二			CS21A	多媒體企劃與腳本實作	選修	3	二
	<u>CS21T</u>	角色與場景製作	選修	3	二	課號修正		CS21O	角色與場景製作	選修	3	二
	CS10L	2D 動畫製作	必修	3	二			CS10L	2D 動畫製作	必修	3	二
	CS21M	2D 動畫企劃與實作	選修	3	二			CS21M	2D 動畫企劃與實作	選修	3	二
	CS30J	3D 動畫設計與製作	選修	3	二			CS30J	3D 動畫設計與製作	選修	3	二
	CS31I	數位內容設計	必修	3	三			CS31I	數位內容設計	必修	3	三
	CS21N	3D 動畫企劃與實作	選修	3	三			CS21N	3D 動畫企劃與實作	選修	3	三
	CS31C	2D 動畫程式設計	選修	3	三			CS31C	2D 動畫程式設計	選修	3	三
	CS31J	進階 3D 動畫製作	選修	3	三			CS31J	進階 3D 動畫製作	選修	3	三
修正後							修正前					
學 程 名 稱	課 號	科目名稱	修別	學分數	開課 年級	異動說明	學 程 名 稱	課 號	科目名稱	修別	學分數	開課 年級
數 位 遊 戲 開 發 學 程	<u>CS10P</u>	物件導向程式設計	必修	3	一	課號修正	數 位 遊 戲 開 發 學 程	CS20C	物件導向程式設計	選修	3	一
	CS20T	行動裝置程式設計	選修	3	二			CS20T	行動裝置程式設計	選修	3	二
	CS20F	網頁程式設計	選修	3	二			CS20F	網頁程式設計	選修	3	二
	CS21P	3D 動畫設計與製作	必修	3	二			CS21P	3D 動畫設計與製作	必修	3	二
	CS21Q	數位遊戲設計概論	選修	3	二			CS21Q	數位遊戲設計概論	選修	3	二
	CS10L	2D 動畫製作	必修	3	二			CS10L	2D 動畫製作	必修	3	二
	CS21R	3D 遊戲程式設計	必修	3	二			CS21R	3D 遊戲程式設計	必修	3	二
	CS31C	2D 動畫程式設計	選修	3	三			CS31C	2D 動畫程式設計	選修	3	三
	CS30X	3D 遊戲製作	選修	3	三			CS30X	3D 遊戲製作	選修	3	三

CS30H	人工智慧概論	選修	3	三		CS30H	人工智慧概論	選修	3	三
CS31K	跨平台程式設計	選修	3	三		CS31K	跨平台程式設計	選修	3	三
CS31H	遊戲特效設計與製作	選修	3	三		CS31H	遊戲特效設計與製作	選修	3	三
CS40E	擴增實境開發與應用	選修	3	四		CS40E	擴增實境開發與應用	選修	3	四

※ 附註：一. 修正項目係指與 108 年度課程架構對照修正之情形。

二. 修正處請用「粗體、紅色字並加底線」做為辨識。



課程架構異動申請表

108 學年度 第 1 學期 資訊應用學系

課程架構適用學年度：108 學年度

用 世 興 公 教 財 政							
專業必修： <u> </u> 學分修正為 <u> </u> 學分。				專業選修： <u> </u> <u> </u> 學分。			
專業必選： <u> </u> 學分修正為 <u> </u> 學分。				其他： <u>必修、選修學分數無調 </u> 。			
新 增	課 號	課 程 名 稱	演 講	學 分	必/選	開設年級	備 註
異 動	課 號	課 程 名 稱	演 講	學 分	必/選	開設年級	異動說明（例如必選 修、學分數異動、刪
	CS21T	角色與場景製作		3	選	二	課號異動
	CS10P	物件導向程式設計		3	必	一	課號異動

承辦人簽章：

系、所主管簽章：

檢附異動後課程架構及系級課程會議紀錄影本，如附件。

108 年 09 月 25 日

佛光大學 創意與科技學院

資訊應用學系 學士班 課程架構表

108.01.16 107 學年度第 2 次系課程委員會議通過

108.06.05 107 學年度第 3 次校課程委員會議通過

【108 學年度課程架構】

- 一、本系學士班學生畢業學分數 128 學分
- 二、通識教育課程（另列）
- 三、本系學士班主修領域學分數 69 學分，由以下三個學程組成：
- （一）創意與科技學院基礎學程 15 學分（另列）
- （二）資訊應用學系核心學程 30 學分
- （三）本系學士班專業選修學程（四選一） 24 學分
- 四、本系學士班專業選修學程
- （一）資訊系統與智慧應用學程 24 學分
- （二）網路與多媒體學程 24 學分
- （三）數位遊戲開發學程 24 學分
- （四）動畫與數位內容學程 24 學分
- 五、各學程課程如下表：

系 核 心 學 程 (30)	CS10F	程式設計	Programming Languages	必	3	一	上	資訊應用學系 - 系核心學程規劃如下，共開設 42 學分，其中 18 學分為系核心學程必修學分，另外學生至少再選修 4 門課共 12 學分。本核心學程共採計 30 學分。
	CS10I	計算機概論	Introduction to Computer Science	必	3	一	上	
	CS10J	微積分	Calculus	選	3	一	上	
	CS10K	溝通與簡報技巧	Communication and Briefing Skills	必	3	一	下	
	CS21C	資料結構	Data Structures	必	3	二	上	
	CS20B	離散數學	Discrete Mathematics	選	3	二	上	
	CS21O	基礎專題實作	Project Design and Implementation	選	3	二	下	
	CS20L	資料庫系統	Database Systems	選	3	二	下	
	CS30A	系統分析與設計	Systems Analysis and Design	選	3	三	上	
	CS30N	專題實作 1	Advanced Project Design and Implementation (I)	必	3	三	上	
	CS30D	資料通訊與電腦網路	Fundamentals of Data Communication and Computer Networks	選	3	三	下	
	CS40A	專題實作 2	Advanced Project Design and Implementation (II)	必	3	三	下	
	CS40F	實務實習 1	Practicum (I)	選	3	四	上	
	CS40G	實務實習 2	Practicum (II)	選	3	四	下	
系 專 業 選 修 學 程 (24)	CS10G	人機互動程式設計	Human-Machine Interaction Programming	選	3	一	下	
	CS21D	離散數學	Discrete Mathematics	必	3	二	上	
	CS20F	網頁程式設計	Web Programming	選	3	二	上	
	CS20W	嵌入式程式設計	Embedded Programming	選	3	二	上	
	CS20M	演算法	Algorithms	選	3	二	下	
	CS21E	資料庫系統	Database Systems	必	3	二	下	
	CS30Q	智慧型代理人	Intelligent Agents	選	3	二	下	
	CS31B	進階網頁程式設計	Advanced Web Programming	選	3	二	下	
	CS31F	系統分析與設計	Systems Analysis and Design	必	3	三	上	
	CS30H	人工智慧概論	Introduction to Artificial Intelligence	選	3	三	上	
	CS30E	管理資訊系統	Management Information Systems	選	3	三	下	

		CS31L	機器學習實作	Implementation of Machine Learning Algorithms	選	3	三	下	
		CS40H	智慧物聯網應用	Applications of AIoT	選	3	四	上	
	網路與多媒體學程 (24)	CS30G	視窗程式設計	Windows Programming	選	3	一	下	
		CS20C	物件導向程式設計	Object-Oriented Programming	選	3	一	下	
		CS21D	離散數學	Discrete Mathematics	必	3	二	上	
		CS20E	影像處理概論	Introduction to Image Processing	選	3	二	上	
		CS20T	行動裝置程式設計	Mobile Device Programming	選	3	二	上	
		CS20M	演算法	Algorithms	選	3	二	下	
		CS20X	進階行動裝置程式設計	Advanced Mobile Device Programming	選	3	二	下	
		CS21F	多媒體系統	Multimedia Systems and Applications	必	3	二	下	
		CS20P	作業系統	Operating Systems	選	3	三	上	
		CS31G	資料通訊與電腦網路	Fundamentals of Data Communication and Computer Networks	必	3	三	下	
		CS30U	網路程式設計	Network Programming	選	3	三	下	
		CS40B	物聯網概論	Introduction to Internet of Things	選	3	四	上	
	數位遊戲開發學程 (24)	CS10P	物件導向程式設計	Object-Oriented Programming	必	3	一	下	
		CS20T	行動裝置程式設計	Mobile Device Game Programming	選	3	二	上	
		CS21P	3D 動畫設計與製作	Design and Development of 3D Animation	必	3	二	上	
		CS21Q	數位遊戲設計概論	Introduction to Video Game Design	選	3	二	上	
		CS10L	2D 動畫製作	2D Animation Development	必	3	二	下	
		CS21R	3D 遊戲程式設計	3D Game Programming	選	3	二	下	
		CS31C	2D 動畫程式設計	2D Animation Programming	選	3	三	上	
		CS30X	3D 遊戲製作	3D Game Development	選	3	三	上	
		CS30H	人工智慧概論	Introduction to Artificial Intelligence	選	3	三	下	
		CS31K	跨平台程式設計	Cross-platform Programming	選	3	三	下	
		CS31H	遊戲特效設計與製作	Design and Production of Special Effect for Video Game	選	3	三	下	
		CS40E	擴增實境開發與應用	Augmented Reality Development and Application	選	3	四	上	
	動畫與數位內容學程 (24)	CS10O	數位內容製作概論	Introduction to Digital Content Production	必	3	一	上	
		CS21L	圖像繪製與編輯	Image Drawing and Editing	選	3	一	上	
		CS21B	數位出版實作	Digital Publishing Implementation	選	3	一	下	
		CS20I	數位影音編輯	Digital Video Editing	選	3	一	下	
		CS21A	多媒體企劃與腳本實作	Multimedia Design and Writing	選	3	二	上	
		CS21T	角色與場景製作	Character Design and animation background layout	選	3	二	上	
		CS10L	2D 動畫製作	2D Animation Development	必	3	二	上	
		CS21M	2D 動畫企劃與實作	2D Animation Workshop	選	3	二	下	
		CS30J	3D 動畫設計與製作	Design and Development of 3D Animation	選	3	二	下	
		CS31I	數位內容設計	Digital Content Design	必	3	三	上	
		CS21N	3D 動畫企劃與實作	3D Animation Workshop	選	3	三	上	

	CS31C	2D 動畫程式設計	2D Animation Programming	選	3	三	下	
	CS31J	進階 3D 動畫製作	Advanced 3D Animation Production	選	3	三	下	

註：得視實際情況調整授課年級與學期。

課程大綱—系（所）課程用

請尊重智慧財產權，課程教材不得非法影印。

佛光大學
Fo Guang University
課程大綱 Course Outline

課程中文名稱 Course Name in Chinese	角色與場景製作			課號 Course Code	CS21T
課程英文名稱 Course Name in English	Character Design and animation background layout			起用學年/學期 Academic Year/Semester	學期
開課單位 Course Offering Department	資訊應用學系			學制別 Degree	☒ 學士班 Undergraduate Program ☐ 碩士班 Masters Program ☐ 博士班 PhD Program
學分數 Credits	3	每週授課時數 Weekly Hours of Instruction	3	修別 Type	☐ 必修 Required ☒ 選修 Elective
課/學程別 Program	☐ 院基礎 Foundation ☐ 跨領域 Interdisciplinary ☐ 系核心 Core ☒ 學系專業選修 Specialized Elective				
課程屬性 curriculum attribute	☐ 學術型課程 ☒ 實務型課程(單選)				
	☒ 一般課程 ☐ 考證照課程 ☐ 智慧財產權課程 ☐ 性別平等課程 ☐ 全英語授課(複選)				
先修課程 Prerequisites	需修習通過「圖像繪製與編輯」及 3DMax 建模相關課程。				
課程描述 (若為實務型課程需含搭配產業界或非營利組織需求之說明) Course Description					
本課程為動畫與遊戲相關人物與場景設計之實技課程。本課程主要以培養遊戲及動畫原畫設計師的初級基礎技能為主。內容以平面為主，依該屆學生學習狀況適當插入 3D 角色設計相關課程。					
課程目標 (若為實務型課程請具體描述該課程所要培養之實務能力) Course Objectives					
1	學生能實作遊戲及動畫人物角色原畫設計並熟悉其流程。				
2	學生能實作遊戲及動畫人物場景原畫設計並熟悉其流程。				
3	學生能熟悉 photoshop 及 gsp 基本繪圖及手繪相關功能。				

4	學生能實作光影與色彩編修應用。	
5	學生有將 2D 設計圖立體化的能力。	
課程綱要 Course Outline		
美術軟體應用(photoshop、gsp)		
3DMax 工具基礎應用		
人體結構與肌理分布		
角色造型設計		
上色與圖像風格		
光線屬性與應用		
場景設定與透視法		
系（所）專業能力 Departmental Learning Outcomes		課程目標與系（所）專業能力相關性 Correlation between Course Objectives and Learning Outcomes
A	應用數位多媒體之設計與製作原則	★
B	應用系統化教學設計的要素	◎
C	應用數位多媒體評鑑方法與原則	★
D		
E		
F		
圖示說明 (Illustration)：★高度相關 (Highly correlated) □ 中度相關 (Moderately correlated)		
資源需求 (師資專長、儀器設備...等) Resources Required (e.g. instructor's qualifications, instruments, and equipment etc.)		
Photoshop、gsp、3Dmax 軟體。教師需熟悉遊戲及動畫原畫設計相關流程及知識。		
教學方式之建議 Suggested Instructional Methods		
採取個人創作模式，可以於學期中依進度安排學員參與數個原畫創作競賽。		
其他 Other		
無		

填表說明 (Instructions)：

1. 請配合院、系課程架構擬定課程大綱，並經系或院課程委員會審核後公告；課程大綱若需修正，亦應經系或院課程委員會審核後修正。

Please draw up the course outline according to the college/department course structure and announce it after it is verified by the department/college course committee. Modification(s) of the course outline must also be verified by the department/college course committee.

2. 本課程大綱係提供各別開課教師了解如何描寫教學計畫表之用。

The course outline is offered to help individual lecturer write the syllabus.

3. 課程之修別若為領域選修，請勾選「選修」項目。

If the course is elective in a particular category, please check “Elective” for its type.

佛光大學
Fo Guang University
課程大綱 Course Outline

課程中文名稱 Course Name in Chinese	物件導向程式設計			課號 Course Code	CS10P
課程英文名稱 Course Name in English	Object-Oriented Programming			學年/學期 Academic Year/Semester	一下
開課單位 Course Offering Department	資訊應用學系			學制別 Degree	☒ 學士班 Undergraduate Program ☐ 碩士班 Master's Program ☐ 博士班 PhD Program
學分數 Credits	3	每週授課時數 Weekly Hours of Instruction	3	修別 Type	☒ 必修 Required ☐ 選修 Elective
課/學程別 Program	☐ 院基礎 Foundation ☐ 跨領域 Interdisciplinary ☐ 系核心 Core ☒ 學系專業選修 Specialized Elective				
修課必備條件 Prerequisites	需修過程式設計				
課程描述（含搭配產學需求之說明） Course Description					
本課程銜接一年級上學期之程式設計課程，主要介紹物件導向的觀念，並運用在程式設計上面。同時，本課程亦為本學程中行動裝置程式設計的先修課程。本課程希望同學修習本課程後，可以進一步應用在行動裝置程式設計之上。 本課程以 Java 為主要開發工具，內容應包括：Java 程式語言簡介、類別與物件、IO 控制、控制流程及迴圈、類別繼承、多型與虛擬、例外處理等相關議題。					
課程目標 Course Objectives					
1	學會撰寫 Java 語言。				
2	了解物件導向原理。				
3	學會利用物件導向原理進行程式開發。				
4					
5					
課程綱要 Course Outline					
1、Java 程式語言簡介 2、類別與物件 3、I/O 控制					

4、控制流程及迴圈 5、類別繼承 6、多型與虛擬 7、例外處理		
系（所）（學程）專業能力 Departmental/Program Learning Outcomes		課程目標與系（所）（學程）專業能力 相關性 Correlation between Course Objectives and Learning Outcomes
A	設計與開發多媒體系統	★
B	分析與開發行動裝置系統	★
C	維護與管理網路系統	
D		
E		
F		
圖示說明（Illustration）：★高度相關（Highly correlated） □ 中度相關（Moderately correlated）		
資源需求（師資專長、儀器設備...等） Resources Required (e.g. instructor's qualifications, instruments, and equipment etc.)		
師資建議同時能開設行動裝置程式設計，以便以一貫教學方式帶領同學完成本學程。		
教學方式之建議 Suggested Instructional Methods		
建議以投影片為主，以範例搭配教學。 搭配本學程之行動裝置開發，建議以 Java 教學，以便整合入 Android 手機程式開發之中。		
其他 Others		

填表說明（Instructions）：

1. 請配合院、系課程架構擬定課程大綱，並經系或院課程委員會審核後公告；課程大綱若需修正，亦應經系或院課程委員會審核後修正。

Please draw up the course outline according to the college/department course structure and announce it after it is verified by the department/college course committee. Modification(s) of the course outline must also be verified by the department/college course committee.

2. 本課程大綱係提供各別開課教師了解如何描寫教學計畫表之用。

The course outline is offered to help individual lecturer write the syllabus.

3. 課程之修別若為領域選修，請勾選「選修」項目。

If the course is elective in a particular category, please check “Elective” for its type.

創意與科技學院課程架構表

(108) 學年度新訂課程架構

一、創意與科技學院基礎學程 15 學分								
二、各學程課程如下表：								
類 別	課 號	科目名稱	英文名稱	修 別	學分數	開課年級		備 註
						年級	學期	
院基礎學程	CT102	大眾傳播概論	Understanding Mass Communication	選修	3	全	全	四選二
	CT202	設計概論	Introduction to Design	選修	3		全	
	CT302	文化資產概論	Introduction to Cultural Assets	選修	3		全	
	CT402	數位科技概論	Introduction to Digital Technology	選修	3		全	
	CT008	創意產業概論	Introduction to Creative Industry	必修	3		全	
	CT006	創意產業專題(一)	Topics on Creative Industry (I)	選修	3		全	
	CT007	創意產業專題(二)	Topics on Creative Industry (II)	選修	3	級	全	

註：1. 得視實際情況調整授課年級與學期。

2. 完成本學程須至少修滿必修課程 3 學分、選修課程 12 學分，共計 15 個學分。

3. 本學程之概論選修課程共開設四門，至少須修畢二門 6 學分，增修之學分數可計入本學程之修學分。



創意與科技學院

博物館事業學程架構表

(108) 學年度新訂課程架構

一、創意與科技學博物館事業學程 27 學分(含必修 12 學分，選修 15 學分)							
二、各學程課程如下表：							
類 別	課 號	科目名稱	英文名稱	修 別	學分數	開課年級 年 級	備 註
博物館事業 學程	CA108	博物館學概論與實務	Introduction to Museumology	必	4	全	文化資產與創意學系
	CA361	台灣常民文化資產	Taiwan Layman Cultural Assets	選	3		文化資產與創意學系
	HI212	歷史文物與博物館實務	Historical Objects and Museum Practice	選	3		歷史學系
	HI298	文物鑑賞技巧	Appreciation Skills in Artifacts	選	3		歷史學系
	PM332	設計講座	Design Seminar	必	2		產品與媒體設計學系
	PM370	蘭陽文創設計	Cultural Creative Design of Yilan	選	3		產品與媒體設計學系
	PM362	設計空間與應用	Space Design	選	3		產品與媒體設計學系
	PM365	視覺造型設計	Visual and Plastic Arts	選	3		產品與媒體設計學系
	CN345	媒介經營與管理	Media Management	選	3		傳播學系
	CN356	網路創意與傳播	Internet Creativity and Communication	選	3		傳播學系
	CN346	整合行銷傳播	Integrated Marketing Communication	選	3		傳播學系

	CN230	公關企劃與策略	Public Relations Planning and Strategy	必	3		傳播學系
	CS20H	互動式網頁製作	Dynamic Web Development	選	3		資訊應用學系
	CS21F	多媒體系統	Multimedia Systems and Applications	必	3		資訊應用學系
	CS21J	數位遊戲設計概論	Introduction to Video Game Design	選	3		資訊應用學系
	CS40B	物聯網概論	Introduction to Internet of Things	選	3		資訊應用學系



創意與科技學院

OOOO(多媒體跨領域)學程架構表(草案)

(000) 學年度新訂課程架構

一、創意與科技學 OOOO(多媒體跨領域)學程 15 學分							
二、各學程課程如下表：							
類 別	課 號	科目名稱	英文名稱	修 別	學分數	開課年級	備 註
						年 級	
OOOOO (多媒體跨領域)學程		數位影像製作		必	3	全	
		攝影學		必	3		
		圖文編輯製作		必	3		
		數位影音製作		必	3		
		網頁製作		必	3		