健行科技大學資訊管理系「互動展示科技」契合式學分學程規畫書

中華民國106年03月09日資管系課程委員會通過

中華民國108年03月20日資管系課程委員會修訂通過

1. 學程名稱：互動展示科技契合式學分學程
2. 職涯類型：依照UCAN系統中之職涯分類，本學分學程之規畫為培養資訊科技-數位內容與傳播職類之人才所設計。
3. 設置宗旨(目的、學程特色等)。
4. 在世博、花博這兩大超級活動的帶動下，也讓跨領域整合的「展示科技」成為新的焦點。藝術家希望從科技中挖掘新媒材，而理性的工程師則是想尋找貼近生活的呈現手法，在現有科技之中，發覺創意的無限可能，翻轉觀眾與展示物的關係。在科技與藝術匯流的過程中，需要有人協調藝術家和工程師，最後才能誕生整合展示科技的人才。
5. 本學程主要培育學生具備整合「資訊科技」與「多媒體技術」之能力，學習各式新型態的互動展示技術，能應用於博物館及展場、商業空間、互動式機台、行銷活動和數位藝術領域。
6. 整合資源說明（跨系所院單位名稱、所需資源等）：

* 開課單位：資訊管理系。
* 適用學生：本課程規劃適用於本校各系學生。

1. 學程修習規定（應修學分總數、必選修課程及學分規則、課程地圖等）：
   1. 本課程清單為106學年度之後(含)入學學生修習互動展示科技契合式學分學程時，可認列之選修課程，非此年度學生請另外參考各年度承認之課程清單。
   2. 學生應於下列選修課程任選六門課(18學分)修讀，於修習及格後，得依本校規定申請發給學程證明。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 項目 | 課程名稱 | 學分數 | 學期 | 備註 | 對應職類 |
| 選修課程 | 3D模型設計 | 3 | 二上 | 應修習18學分 | * 多媒體動畫設計師 * 視覺設計師 * 遊戲企劃人員 * 遊戲程式設計師 * 電腦繪圖人員 * 數位敘事編導 * 數位內容軟體開發設計師 * 遊戲客戶程式設計師 * 行動遊戲程式設計師 |
| 故事寫作與腳本設計 | 3 | 二上 |
| 數位遊戲設計 | 3 | 二上 |
| 3D場景設計 | 3 | 二下 |
| 數位影音製作 | 3 | 二下 |
| 互動式系統設計 | 3 | 二下 |
| 3D角色設計 | 3 | 三上 |
| 影片後製特效 | 3 | 三上 |
| 文創與科技 | 3 | 三上 |
| 3D動畫製作 | 3 | 三下 |
| 廣告文案設計 | 3 | 三下 |
| 商業海報設計 | 3 | 三下 |
| 虛擬實境 | 3 | 四上 |
| 擴增實境 | 3 | 四上 |
| 展示科技應用 | 3 | 四下 |

* 上表為學程課程規劃依據，各學期實際開課請以教務處學程資訊網所登錄之課程為主。

3. 學生得以暑期或學期(年)之校外實習抵免本學分學程之選修學分，最多可抵免6學分。

1. 其他補充事項：
2. 學生欲修讀本學程，請至本校教務處「學程資訊網」登錄。
3. 本規畫書未規定之事宜，依「健行科技大學學分學程設置辦法」之規定辦理。
4. 本規畫書經系課程會議、院課程會議通過後實施並送校課程委員會備查，修訂時亦同。