



## 「元宇宙科技藝術」微學程各系修課參考表

※每學年各系課程科目表均會有異動，此表僅供修課參考

備註：(1)學程最低總學分 9 學分，其中基礎、核心及應用課程各需修習至少一門課。

(2)學程主辦學系為新媒系；詳細課程請上網參考「元宇宙科技藝術」微學程。

| 課程說明 |        |      | 新媒系                                                                                 | 影視系                                   | 大傳系                      | 創設系                                                         | 視設系                                                                                       |
|------|--------|------|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------|-------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 基礎課程 | 至少修習一門 | 該系科目 | 傳播與設計概論                                                                             | 傳播與設計概論                               | 傳播與設計概論                  | 傳播與設計概論                                                     | 傳播與設計概論                                                                                   |
| 核心課程 | 至少修習一門 | 該系科目 | 程式設計<br>智慧科技密碼<br>色彩學<br>3D動畫                                                       | 程式設計<br>智慧科技密碼<br>色彩學                 | 程式設計<br>智慧科技密碼<br>色彩學    | 程式設計<br>智慧科技密碼<br>色彩學                                       | 程式設計<br>智慧科技密碼<br>色彩學                                                                     |
| 應用課程 | 至少修習一門 | 該系科目 | 展演企劃與設計<br>數位動畫與特效<br>3D遊戲製作<br>虛擬網紅設計<br>生成式AI遊戲設計<br>沉浸式內容設計<br>動畫分鏡腳本<br>新媒體3D動畫 | 元宇宙VR影片製作<br>分鏡設計<br>影視錄音實務<br>數位音效設計 | 主播學<br>媒體科技與媒體素養<br>傳播美學 | 虛實整合設計<br>生成式AI創作<br>視覺傳達設計<br>材質渲染應用<br>動態視覺藝術<br>使用者介面與經驗 | 人工智慧與視覺創意<br>基礎藝術與設計<br>虛實整合設計<br>視覺繪畫表現<br>進階藝術與設計<br>科技創新漫畫製作<br>UI/UX 互動設計<br>人工智慧輔助設計 |

| 課程說明 |  |  | 新媒系                                         | 影視系 | 大傳系 | 創設系 | 視設系                                                                                                                                                                    |
|------|--|--|---------------------------------------------|-----|-----|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      |  |  | 3D遊戲設計<br>人工智慧與遊戲設計<br>MR實境動畫<br>人工智慧與虛實整合  |     |     |     | 視覺藝術與設計<br>虛擬網紅設計<br>視覺藝術實務設計<br>互動遊戲設計<br>3D視覺設計<br>元宇宙科技藝術<br>生成式 AI 遊戲設計<br>圖文創作設計<br>流行文化視覺設計<br>視覺藝術開發實務<br>3D動畫與視覺特效<br>視覺藝術專案管理<br>生成式角色設計<br>網路社群行銷<br>跨領域藝術專題 |
| 備註   |  |  | 總學分至少應有4學分為非原系課程(原學院的院必修課程視為原系課程),且得計入畢業學分。 |     |     |     |                                                                                                                                                                        |

