



媒體設計學系

Department of Media Design

培養獨立思考、創新與具備觀察力的人才，並強調跨領域合作與自我學習的能力。

教學與課程特色

- 1、理論與實務並重，實踐做中學的理念；
- 2、強調小組教學及個別指導，提高學習成效；
- 3、透過產學合作及產業鏈結方式，提供多元與真實案例的學習機會；
- 4、聘任業界專家協同授課，導入業界實務經驗與觀點；
- 5、跨領域教學模式，提高設計概念的創新性；
- 6、舉辦國際設計工作營，積極推動國際交流。

研究與發展

本系分為「互動媒體組」與「數位遊戲組」，培養具備創造力、邏輯思考能力及兼具人文藝術素養與資訊科技整合能力的跨領域設計人才。

- 「互動媒體組」：重在引導學生對於互動形式與虛擬、擴增實境技術應用的探索，並以專題製作的方式，讓學生在實務製作的過程中規劃互動形式、介面與互動後回饋的動畫、影片、聲光、展示…等內容。鼓勵學生嘗試各種互動感應裝置，讓人透過互動過程而對設計內容有更深的體會與理解。
- 「數位遊戲組」：率先將桌遊設計納入正式課程，內容包括完整的遊戲設計理論與實務。使用HTML5進行遊戲發佈，實現一次開發、跨平台使用的優勢。鼓勵學生嘗試各種互動感應裝置，讓人透過互動過程來提高遊戲體驗的樂趣。

整體的教學特色與目的在於讓學生從專案實務能力的養成、跨領域學習與國際交流經驗等面向為生涯規劃做準備。

升學與就業出路

升學：可報考與媒體設計、互動設計、遊戲設計、工業設計等相關研究所。

就業：可從事互動設計、遊戲設計、動畫、影片、廣告、網頁設計、互動展示設計、新媒體藝術、AR/VR互動設計、介面設計、平面設計等相關產業工作。



國際交流-蒞郁儒同學於美國奧勒岡大學交換



「CROSS WAR(交錯戰爭)」
放視大賞銅獎



「屍體買賣」德國紅點傳達
設計獎:Winner



「不斷水」:金點新秀
年度最佳設計獎



國際交流-黃思敏同學於德國斯圖加特應用科大交換



2017期末校外展



2018期末校外展



互動設計課程(場域測試)-業師協同講評

四年專業必、選修課程

互動媒體設計組

專業必修

| | |
|-----------|----------|
| 設計基礎 (一) | 國際思潮 |
| 設計基礎 (二) | 數位編輯設計 |
| 工廠實務(一) | 電腦繪圖原理 |
| 互動技術應用(一) | 數位建模 |
| 互動技術應用(二) | 使用者經驗 |
| 互動媒體賞析 | 數位整合 |
| 日文(一) | 互動設計 (一) |
| 日文(二) | 互動設計 (二) |
| 日文(三) | 互動腳本設計 |
| 日文(四) | 工廠實務(一) |
| 文字造形設計 | 專題實務規劃 |
| 素描 | 色彩設計 |
| 語文表達 | 人機互動特論 |
| 使用者經驗 | 人因工程特論 |
| 互動網頁設計 | 遊具設計 |

專業選修

| | | |
|--------------|-----------|---------------|
| 透視學 | 設計插畫 | 品牌策略 |
| 科技創新與創業實務 | 數位多媒體建模 | 文化品牌特論 |
| HTML5互動設計 | 進階數位建模 | 媒體趨勢 |
| 互動媒體設計 | 電腦動畫製作 | 品牌形象識別設計 |
| 多媒體資料庫 | 偶動畫模型製作 | 數位運算美學 |
| 複合媒材實務運用 | 數位漫畫 | 數位行銷實務 |
| 工廠實務 (二) | 漫畫進階實務 | 口語表達 |
| 服務設計 | 漫畫編劇與分鏡實作 | 進階手持裝置程式設計 |
| 社會設計 | 專業人像攝影 | 多媒體後製 |
| 動作擷取理論與實務 | 進階商業攝影 | 影像處理 |
| 智慧空間與實體互動設計 | 攝影媒材創作 | 設計導讀與寫作 |
| 多媒體展示及空間規劃專題 | 視覺心理 | 智慧財產權與管理 |
| 數位音樂 | 視覺化資訊設計 | 設計與技術之授權及交易實務 |
| 聲音媒材設計 | 視覺認知研究 | 設計管理 |
| 應用電子創作 | 東方風尚藝術 | 媒材運用 |
| 動畫影像敘事 | 設計與藝術 | 藝術策展 |
| 造物加工 | 數媒建模 | 透視學 |
| 運算思維與資料科學入門 | 專業靜物攝影 | 專業靜物攝影 |
| 電腦動畫製作 | 專利專案研究 | 專利專案研究 |
| 設計研究方法 | 智慧產品互動設計 | 智慧產品互動設計 |
| 數位漫畫 | 設計與藝術 | 設計與藝術 |

數位遊戲設計組

專業必修

| | |
|----------|--------------|
| 文字造形設計 | HTML5遊戲設計(一) |
| 遊戲賞析 | HTML5遊戲設計(二) |
| 遊戲視覺設計 | 數位建模 |
| 素描 | 使用者經驗 |
| 設計素描 | 3D遊戲設計 |
| 攝影學 | 遊戲設計 (一) |
| 設計基礎 (一) | 遊戲設計 (二) |
| 設計基礎 (二) | 數位編輯設計 |
| 色彩設計 | 專題實務規劃 |
| 遊戲企劃 | 工廠實務(一) |
| 網路遊戲 | 語文表達 |
| 人機工程特論 | 人因工程特論 |
| 設計意象 | 電子商務 |
| 勞作教育 | 語文表達 |
| 數位編輯設計 | 經典作品導讀 |
| 國際思潮 | |

專業選修

| | | |
|--------------|-------------|---------------|
| 社群遊戲設計 | 數位多媒體建模 | 品牌策略 |
| 遊戲產品角色之創造與實踐 | 進階數位建模 | 文化品牌特論 |
| 遊戲角色美術設計 | 電腦動畫製作 | 媒體趨勢 |
| 多媒體資料庫 | 偶動畫模型製作 | 品牌形象識別設計 |
| 透視學 | 設計插畫 | 數位運算美學 |
| 複合媒材實務運用 | 數位漫畫 | 數位行銷實務 |
| 工廠實務 (二) | 漫畫進階實務 | 口語表達 |
| 服務設計 | 漫畫編劇與分鏡實作 | 多媒體後製 |
| 社會設計 | 專業人像攝影 | 影像處理 |
| 動作擷取理論與實務 | 進階商業攝影 | 設計導讀與寫作 |
| 多媒體展示及空間規劃專題 | 攝影媒材創作 | 智慧財產權與管理 |
| 連線伺服器建置與管理 | 視覺心理 | 設計與技術之授權及交易實務 |
| 數位音樂 | 視覺化資訊設計 | 設計管理 |
| 聲音媒材設計 | 視覺認知研究 | 應用電子創作 |
| 行銷管理 | 經濟財務報表 | 藝術策展 |
| 數媒建模 | 運算思維與資料科學入門 | 造物加工 |
| 專業靜物攝影 | 數位漫畫 | 行銷管理 |
| 圖像思維 | 電腦動畫製作 | 動畫影像敘事 |
| 六標準差設計 | 專利專案研究 | 多媒體展示及空間規劃專題 |
| 智慧產互動設計 | 設計與藝術 | 設計研究方法 |
| 遊戲產品角色之創造與實踐 | 數位遊具設計 | 圖像思維 |
| HTML5互動設計 | 科技創新與創業實務 | 前端互動網頁實作 |

系所聯絡資訊

電話：02-2182-2928 # 7538

系所網站網址：http://www.md.ttu.edu.tw