

# 3D數位創新與文化創意應 用人才養成學分學程

# 人文+數位的創新優勢

- 文化資產的底蘊
- 3D數位科技的應用
- 文化創意產業的創造



圖片來源: 故宮網站

統整實作力

統整實作專題與個案

數位創新力

微創新與應用

3D 數位內容與應用

新產品研發與實務

文化資產力

文化資產再生與應用

文化資產與文化政策

文化資產導論

文創應用力

文化人類學

博物館學概論

展示與導覽設計

文化創意產業概論

# 學程課程架構

# 你會在這個學程學到什麼？

- 數位創新力
  - 3D影像建模、3D模型修補、3D模型後製、AR/VR應用開發( Unity 3D )
  - 創意產品設計、微創新方法、商品化流程、專利撰寫
- 文化資產力
  - 文化資產與文化政策
  - 文化資產應用
- 文化應用力
  - 文化創意應用
  - 數位內容/展演應用
- 統整實作力
  - 以個人或團隊的方式進行文創應用的實作專題
  - 產業/文創/應用開發之實作實習機會
  - 協助具潛力之實作成果進行商品化

| 課程模組  | 課程名稱        | 學分數 | 必選修   |
|-------|-------------|-----|---|
| 數位應用力 | 3D 數位內容與應用  | 3   | 必修  |
|       | 微創新與應用      | 3   | 必修  |
|       | 新產品研發與應用    | 3   | 選修  |
| 文化資產力 | 文化資產概論      | 3   | 至少選一門   |
|       | 文化資產與文化政策   | 3   |   |
|       | 文化資產再生與創意應用 | 3   |   |
| 文創應用力 | 文化人類學       | 3   | 至少選一門   |
|       | 博物館學概論      | 3   |   |
|       | 展示與導覽設計     | 3   |   |
|       | 文化創意產業概論    | 2   |   |
| 統整實作力 | 統整實作專題與個案   | 3   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 微學程選修</li> <li>● 完整學程必修</li> </ul> |

# 學程修課規定

- 依照完成之學分數，分為**學程**與**微學程**兩種
- **微學程**：須完成數位創新力的兩門必修課(共6學分)  
文化資產力與文創應用力兩模組中至少各選修一門課(共5或6學分)，合計達**11**學分(含)以上，則授與微學程證書。
- **學程**：須完成數位創新力的兩門必修課(共6學分)  
統整實作力的一門必修課(3學分)  
文化資產力與文創應用力兩模組中至各選修一門課，合計達**20**學分(含)以上，則授與完整之學程證書。

# 學程申請與證書

- 每學期皆可申請。在開學二週內填具申請書後，將紙本申請單送交資訊管理學系辦公室，由學程委員討論審查，決定錄取名單後，通知申請人。
- 申請單下載網址: <https://systemdynamics.tw/im/3d-apply.doc>
- 學程學生達成學程修課標準後，持成績單與學程證明書申請表，送交資管系辦公室，經學程委員審核後，每學期依教務處之時程，頒發學程證明
- 本學程通過行政院文化部審核，學生在111年12月前完成學程，並依規定登錄文化部系統者，將呈報文化部，符合條件者將可取得文化部頒發之學程證明