

# 國立暨南國際大學 3D 創新與文創應用人才養成學分學程暨微學程 規畫書

109 年 11 月 25 日資訊管理學系學分學程委員會會議通過  
 109 年 12 月 16 日資訊管理學系 109 學年度第 1 次系課程委員會通過  
 109 年 12 月 21 日管理學院 109 學年度第 1 次院課程委員會  
 109 年 12 月 30 日 109 學年度第 1 次校課程委員會通過  
 110 年 1 月 6 日 109 學年度第 3 次教務會議通過  
 112 年 8 月 28 日學分學程委員會會議通過  
 112 年 11 月 14 日資訊管理學系 112 學年度第 1 次系課程委員會通過  
 112 年 12 月 13 日 112 學年度第 2 次校課程委員會通過  
 113 年 2 月 26 日學分學程委員會會議通過  
 114 年 5 月 27 日學分學程委員會會議通過  
 115 年 2 月 24 日學分學程委員會會議通過  
 115 年 4 月 22 日 114 學年度第 2 次系課程委員會會議通過  
 115 年 5 月 5 日 114 學年度第 3 次院課程委員會會議通過  
 115 年 6 月 3 日 114 學年度第 4 次校課程委員會會議通過  
 115 年 6 月 10 日 114 學年度第 8 次教務會議通過

|                             |                                                                                                                                                |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 學程名稱<br>(中文、英文)             | 3D 創新與文創應用人才養成學分學程暨微學程<br>Program and Micro Program for Talent Cultivation in 3D Innovation and Cultural Creative Applications                 |
| 學程召集人/電話                    | 陳建宏/4609                                                                                                                                       |
| 學程委員會委員<br>(含系所名)<br>(至少三人) | 3D 創新與文創應用人才養成學分學程委員會<br>資管系陳建宏老師、東南亞系梅慧玉老師、通識中心李健菁老師                                                                                          |
| 學程連絡人/電話                    | 陳建宏/4609                                                                                                                                       |
| 合作開設單位                      | 資管系<br>管院學士班<br>通識教育中心<br>東南亞系<br>歷史系                                                                                                          |
| 學程設置宗旨                      | 本學程透過跨領域課程之設計，結合文化資產、文創產業、以及數位創新科技應用領域，協助培養在技能面具有數位內容製作與創新產品設計技能，在文化面具有文化資產知識與文創產業應用構想的人才。<br>通過學程訓練的學生將具有創意產業與 3D 科技應用技能，並可運用在文化資產與文化創意產業主題上。 |
| 學程教育目標                      | 本學程有如下之教育目標：<br>1. 培養學生對於文化資產的基本認識<br>2. 建立學生對於文化創意產業的應用概念<br>3. 訓練學生製作 3D 數位內容與應用的技能<br>4. 提供學生實際創作文化資產創意應用的機會                                |

|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 學程核心能力 | <p>本學程預計培養之核心能力包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 3D 數位創新應用製作能力</li> <li>2. 文化資產認知與理解能力</li> <li>3. 文化創意產業與應用發想能力</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 學程開始日期 | 1092                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 課程規劃   | <p>本計畫之課程架構，融合三大構面，透過培養學生的數位創新力(3D 數位內容之創作、產品創新與商業模式之設計)、文化資產與文創應用(文化資產之理論、政策、與再生概念、文創產業、展示導覽、與應用人類學等)，最後再以統整課程進行實作，讓學生運用數位創新能力，進行以文化資產為基底的文創應用設計與實作。</p> <p>總體的架構如下圖所示。</p> <div data-bbox="411 779 1406 1406" data-label="Diagram"> <h3 style="text-align: center;">3D創新與文創應用人才養成學程</h3> <p style="text-align: center;">學程課程架構</p> <p style="text-align: center;">完整學程 15 學分      微學程 9 學分</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px dashed red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>3D創新實作</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>3D 數位內容與應用</li> <li>3D 實境應用開發</li> <li>微創新與應用</li> <li>資訊管理專題與個案下</li> <li>資訊管理專題與個案上</li> </ul> </div> <div style="border: 1px dashed red; padding: 5px; text-align: center;"> <p>文資與文創應用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>文化資產再生與應用</li> <li>文化資產概論</li> <li>文化創意產業</li> <li>台灣歷史與文化</li> <li>台灣慶典與地方文化</li> <li>台灣民間信仰</li> <li>東南亞宗教與社會</li> <li>展示與導覽設計</li> </ul> </div> </div> </div> <p>本學程的課程包含了兩個課程模組共 13 門課。本學程依據學生完程之學分數，分階段授予<b>學程證書</b>與<b>微學程證書</b>。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>微學程</b>的修課門檻，須在創新實作課程模組、文創應用課程模組中，各至少完成 <b>3 學分</b>，合計達 <b>9 學分(含)</b>以上，則授予微學程證書。</li> <li>● <b>學分學程</b>的修課門檻，須在須在創新實作課程模組中至少完成 <b>9 學分</b>、文創應用課程模組中至少完成 <b>6 學分</b>，合計達 <b>15 學分(含)</b>以上，則授與完整之學程證書。</li> <li>● 修習課程，於學分學程中至少應有 6 學分不屬於學生原學系之專業必修課程，於微學程中至少應有 3 學分不屬於學生原學系之專業必修課程。</li> </ul> |

|                 |                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 修讀對象<br>(資格、人數) | 暨大全校學生，不限人數                                                                                                                                                                                                                                           |
| 申請及核可程序         | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 申請程序：<br/>每學期皆可申請。由教務系統之學分學程申請功能提出申請書。</li> <li>● 核可程序：<br/>由學程委員討論審查，決定錄取名單後，通知申請人。</li> <li>● 證書核發程序：<br/>學程學生達成學程修課標準後，持成績單與經由教務系統之學分學程證書申請功能提出申請。每學期配合教務處之時程，由學程負責單位審核修課紀錄後，送交教務處課務組進行證書核發程序。</li> </ul> |
| 收費方法            | 依照學校相關規定辦理                                                                                                                                                                                                                                            |
| 經費收支規劃          | 依照學校相關規定辦理                                                                                                                                                                                                                                            |

## 課程一覽表

|                      | 開 課 單 位 | 課 號    | 課 程 名 稱      | 學 分 數 | 附 註                                                                                                   |
|----------------------|---------|--------|--------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 創新<br>實作<br>課程<br>模組 | 資管系     | 130098 | 3D 數位內容與應用   | 3     | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 微學程至少選 <b>3 學分</b></li> <li>● 學分學程至少選 <b>9 學分</b></li> </ul> |
|                      | 資管系     | 130093 | 3D 實境應用開發    | 3     |                                                                                                       |
|                      | 資管系     | 130104 | 微創新與應用       | 3     |                                                                                                       |
|                      | 資管系     | 130041 | 資訊管理專題與個案(上) | 3     |                                                                                                       |
|                      | 資管系     | 130044 | 資訊管理專題與個案(下) | 3     |                                                                                                       |
|                      |         |        |              |       |                                                                                                       |
| 文創<br>應用<br>課程<br>模組 | 通識中心    | 991199 | 文化資產再生與創意應用  | 3     | <ul style="list-style-type: none"> <li>● 微學程至少選 <b>3 學分</b></li> <li>● 學分學程至少選 <b>6 學分</b></li> </ul> |
|                      | 通識中心    | 992087 | 台灣歷史與文化      | 2     |                                                                                                       |
|                      | 東南亞系    | 085187 | 文化資產概論       | 3     |                                                                                                       |
|                      | 通識中心    | 991200 | 展示與導覽設計      | 3     |                                                                                                       |
|                      | 通識中心    | 991223 | 文化創意產業       | 3     |                                                                                                       |
|                      | 通識中心    | 994096 | 東南亞宗教與社會     | 3     |                                                                                                       |
|                      | 通識中心    | 991094 | 台灣民間信仰       | 2     |                                                                                                       |
|                      | 通識中心    | 991125 | 台灣慶典與地方文化    | 2     |                                                                                                       |

|    |                                             |  |  |  |  |
|----|---------------------------------------------|--|--|--|--|
|    |                                             |  |  |  |  |
| 1. | 學生修習本學程，修滿15學分，並符合前述學分學程之必選修規定，發給「學分學程證明書」。 |  |  |  |  |
| 2. | 學生修習本學程，修滿9學分，並符合前述微學程之必選修規定，發給「微學分學程證明書」。  |  |  |  |  |