

「新媒體學分學程」規劃書

106學年度第1學期第3次教務會議新訂通過(106.12.07)

106學年度第2學期第2次教務會議修訂通過(107.05.17)

107學年度第1學期第3次教務會議修訂通過(107.12.06)

一、設置宗旨

傳統媒體的數位化，不僅改變資訊傳遞方式，也改變了閱聽人的媒體使用習慣，對人們的日常生活帶來廣泛而深遠的影響。當新的媒體環境顛覆了既有醫療及照護服務使用者取得資訊的習慣，生醫及照護專業人員該如何回應新的媒體發展趨勢，與服務對象拉近距離，準確回應服務對象之需求，將是新世代生醫人才亟需具備的關鍵能力。

基於此，跨領域學院擬以全校學生為對象，發展新媒體學分學程，提供學生學習以數位內容、資訊傳播與體感科技為主的第二專長，讓學生能順應新媒體的發展趨勢，將所學得各項能力，在原有的專業領域中產生催化的效果，成為具人文內涵、資訊傳播及媒體應用能力之跨領域人才。

二、修業規定

1. 凡本校學生皆可修習本學程。本學程需修習 16 學分，包含數位內容、資訊傳播及體感科技等三大領域。
2. 學分學程規劃包含：數位內容領域、資訊傳播領域及體感科技領域各需至少選修 1 門課。本學程規劃表中課程選修合計 16 學分以上者，即可獲得由校方教務處出具之學分學程修業證明。另，每一領域修讀 6 學分以上，且完成該微學程之應用課程即可獲得由校方教務處出具之微學程證明。
3. 課程當中應有 6 學分數不屬於學生主修、輔系或其他學程應修之科目。
4. 本學程每學期公佈承認的選修科目，以利學生清楚可否抵免通識學分。
5. 欲選修本學程學生應依據校方相關規定，事先提出選讀學程申請。
6. 學生畢業後，學程學分數的保留，以五年為原則，超過五年不予承認。

三、預期成效

學生將透過選修數位內容、資訊傳播及體感科技等領域之課程，習得以人為核心的敘事溝通資訊傳播、社群經營、科技創作等專業知識，並且透過實務操作與其自身所主修之醫療照護專業領域做應用。

四、學程負責老師及洽詢方

式 跨領域學院

吳明錡執行長

校內分機2854

E-mail: ctldsir@tmu.edu.tw

五、學程規劃表

| 課程類別 | 課程屬性 | 科目名稱 | 課號 | 必/選 | 學分 | 開課單位 | 開課學期 | 備註 |
|--------|------|--|----------|-----|----|--------|------|----|
| 資訊傳播領域 | 基礎 | 科學傳播與公共溝通 | XC100003 | 選 | 1 | 跨領域學院 | 下 | 停開 |
| | 基礎 | 健康促進與科學傳播 | | 選 | 2 | 跨領域學院 | 上 | 新增 |
| | 基礎 | 全球媒體流行文化議題 | 0097E005 | 選 | 2 | 通識教育中心 | 上下 | |
| | 基礎 | 醫所寓言 | 00000720 | 選 | 2 | 通識教育中心 | 上下 | |
| | 基礎 | 食物設計 | 00000715 | 選 | 2 | 通識教育中心 | 上下 | |
| | 核心 | 多媒體影像處理 | XC200008 | 選 | 1 | 跨領域學院 | 上下 | |
| | 核心 | 多媒體平面設計 | XC200009 | 選 | 1 | 跨領域學院 | 上下 | |
| | 核心 | 多媒體影音編輯 | XC200010 | 選 | 1 | 跨領域學院 | 上下 | |
| | 核心 | 多媒體動畫特效處理 | XC200011 | 選 | 1 | 跨領域學院 | 上下 | |
| | 應用 | 數位內容策展：行動博物館 | XC300003 | 選 | 2 | 跨領域學院 | 上下 | 刪除 |
| | 應用 | 新媒體創新與實踐 | XC300004 | 選 | 2 | 跨領域學院 | 上 | |
| | 應用 | TMU NEXT品牌策展學 | XC300017 | 選 | 2 | 跨領域學院 | 上下 | |
| 敘事創作領域 | 基礎 | 媒體識讀 | 00000325 | 選 | 2 | 通識教育中心 | 上下 | |
| | 基礎 | 城市與醫療：現代醫療的城市起源 | 00000667 | 選 | 2 | 通識教育中心 | 上下 | 刪除 |
| | 基礎 | 視頻遊戲的故事與敘事發展 Story and Narrative Development for Video Games | | 選 | 1 | 數位自學課程 | 上下 | |
| | 基礎 | 跨媒體講故事：敘事世界， 新興技術和全球讀者 Transmedia Storytelling: Narrative worlds, emerging technologies, and global audiences | | 選 | 2 | 數位自學課程 | 上下 | |
| | 核心 | 信義區地方誌與敘事媒體 | XC200005 | 選 | 2 | 跨領域學院 | 上 | |
| | 核心 | 健康促進與敘事 | XC200006 | 選 | 1 | 跨領域學院 | 上 | 停開 |
| | 核心 | 醫用台語與敘事媒體 | XC300011 | 選 | 2 | 跨領域學院 | 上 | 停開 |
| | 應用 | 數位內容策展：行動博物館 | XC300003 | 選 | 2 | 跨領域學院 | 上 | |
| | 應用 | TMU NEXT品牌策展學 | XC300017 | 選 | 2 | 跨領域學院 | 上下 | |
| 體感科技領域 | 基礎 | 電腦圖學 | | 選 | 2 | 數位自學課程 | | |
| | 基礎 | 虛擬實境概論 | | 選 | 1 | 數位自學課程 | | |
| | 基礎 | 行動載具的使用者經驗設計 | | 選 | 1 | 數位自學課程 | | |
| | 基礎 | 遊戲設計 | | 選 | 2 | 數位自學課程 | | |
| | 核心 | 3D創作實境與應用 | XC300006 | 選 | 2 | 跨領域學院 | 上 | |
| | 應用 | 體感科技實作 | XC300021 | 選 | 2 | 跨領域學院 | 下 | |
| | 應用 | 現代遊戲開發 | | 選 | 1 | 數位自學課程 | | |

| | | | | | | | | |
|--|----|-------------|--|---|---|--------|--|--|
| | 應用 | 體感3D建模 | | 選 | 1 | 數位自學課程 | | |
| | 應用 | 虛擬實境與環景影片製作 | | 選 | 1 | 數位自學課程 | | |

待討論：

1. PSBH國際問題解決松新增在通識，認列至_____微學程中，基礎/核心/應用?學分?
2. 跟著網紅學直播 新增在跨領域，屬_____微學程中，基礎/核心/應用?學分?
- 3.簡報路演教戰 新增在跨領域，屬_____微學程中，基礎/核心/應用?學分?
- 4全球媒體流行文化議題 確認移除?
- 5.通識敘事力課程採入微學程? 屬_____微學程中，基礎/核心/應用?學分?