

開課科別	課程名稱	課程簡介
廣設科	繪畫藝術創作實作	<p>一、教學目標 對繪畫領域與分類之了解並能具備實質創作之進階能力。學生並具備運用繪畫理論於各種創作實作中，且能發現問題並解決問題。</p> <p>二、教學特色 實施分組教學教學重視實際繪畫創作實習課程，讓學生更有展現及發表的相互觀摩學習機會，並培養其對繪畫創作的興趣與未來的藝術志向。</p> <p>三、創作主題 風格以新藝術(人物+花卉)為創作主題，各組自行收尋資料及探討構圖形式，並以素描完整呈現輪廓線的描繪，設色採以多媒材素材，讓創作畫面更達藝術性的表現。</p>
	空間設計建模實務	<p>本課程是將美學、機能與技術結合的綜合實作歷程，旨在透過設計思維解決真實的空間問題。專題發展包含四大核心階段：首先是前期研究，聚焦特定社會或環境議題並定調設計概念；其次為空間規劃，著重人體工學、動線配置與機能需求；接著利用數位工具進行3D建模與視覺模擬，精準呈現光影氛圍與材質肌理；最後為成果展現，透過視覺排版與實體模型傳達設計理念。現代專題不僅追求視覺美化，更強調永續發展與社會責任，常融入SDGs指標與親自然設計。這是一套將抽象概念化為具體空間，充分展現設計者實務技術與邏輯思維的完整訓練。</p>
	影像展示設計實務	<p>本課程著重各式攝影主題探討與時拍應用，針對各式流行的拍攝技巧與手法進行研究與練習，從根本攝影原理、相機操作到攝影師風格與相關未來工作之應用。讓同學有機會接觸未來產業需求，以達到學以致用，並拓展攝影實務之能力，讓攝影的興趣 成為你未來工作最好的能力！</p>
	創意產業設計實務	<p>(一)探討全臺灣區域性的產業文化與脈絡，重新詮釋和定義文化產業的品牌定位，以及推動文創商品的發展。</p> <p>(二)課程以專題報告書撰寫能力和企劃提案為主軸，鼓勵跨科合作、並邀請專家演講以促進學術交流。</p> <p>(三)建立文化產業的主視覺設計，促進文創商品與載體結合，提升參賽經驗和技優、推甄機會。</p> <p>(四)製作方向包括手冊編排印刷、宣傳海報、宣傳DM等媒體，引起更多關注，期待有興趣者參與探討。</p> <p>(五)提供作品集製作和口試面試題庫演練，歡迎對課程感興趣的同學加入參與。</p>
多媒科	數位插畫設計實務	<p>以電腦繪圖插畫技法呈現，關懷台灣本土文化和環保意識等議題所表現之繪本及插畫或漫畫作品。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>將所繪製之造型主題及插畫角色運用融入文創產業周邊商品。</li> <li>結合插畫主題，融入絹印、熱轉印潮T潮袋等製作等，將這些製作技巧應用於文創商品設計，以上實務製作與業界接軌有助流行設計的概念提升。</li> <li>專題設計企劃，可以跨科或跨組合作來呈現，作品集或學習歷程檔案編輯作等升學單元。</li> <li>聘請業界或科大講師協助參加國內專題競賽及國內外插畫漫畫比賽，增強專題論文寫作及國際化設計繪畫能力，歡迎對插畫產業充滿熱情的同學加入！</li> </ol>
	動畫電影製作實務	<p>本課程以培養學生影像敘事與數位創作能力為核心，強調「做中學」的教學理念，透過實際拍攝與剪輯操作，使學生熟悉影視製作流程，並理解鏡頭運用、構圖與節奏等影像語言。課程不僅重視技術學習，更強調影像作為溝通與表達工具，引導學生透過作品傳達想法與情感，培養創意思考能力。</p>