

佛光大學創意與科技學院

111 學年度第 2 次課程委員會會議 會議紀錄

時 間：中華民國 112 年 03 月 29 日(星期三)下午 14 時 30 分

地 點：雲慧樓 U106 會議室

主 席：謝院長元富

出席委員：高宜滂主任、徐明珠主任、蔡明志主任、羅榮華主任

教師代表：呂尹超老師、呂卓勳老師、張煜麟老師、陳柏全老師

學生代表：李苡郡委員、黃威凱委員、畢業生代表：黃珮瑄委員

請假委員：陸佑樺委員、鍾可欣委員、陳建宇委員

紀 錄：張嘉玲

壹、主席報告

本次會議主要審議本院碩士班各學組及學系 112 學年度課程架構訂定與開課事宜。

● 教務處通知事項：

因應預算委員會刪減兼任教師鐘點費，依 111 學年實際開課鐘點數刪減預算額度，各學院等比例下降。請各學院依議程[附件 1](#)所示之鐘點數上限，自行調整 112 學年度各開課單位的兼任教師鐘點數。

貳、上次會議執行情形報告：

項次	決議	執行情形
一	本院 111 學年度第 2 學期院學程課程開課案。 決議：照案通過。會後若有修訂，授權院長、系主任同意後作業。	已完成開課作業。
二	傳播學系 111 學年度學士班課程架構「流行音樂傳播與公關行銷學程」課程編號異動案。 決議：照案通過。	已提送校課程會議審議通過。

◎結論：上次會議決議予以確認，執行情況洽悉。

參、討論事項：

提案一

提案單位：創意與科技學院

案 由：本院學士班 112 學年度跨領域學程制訂案，提請討論。

說 明：本院 112 學年度學士班跨領域學程：科技創新與創意實踐學程如議程[附件 2](#)。
(與 111 學年度相同)

討 論：略。

決 議：照案通過。

提案二

提案單位：創意與科技學院

案 由：本院學士班 112 學年度科技創新與創意實踐學程課程開課案，提請討論。

說 明：本院學士班 112 學年度院學程開課規劃表如議程[附件 3](#)。

討 論：略。

決 議：照案通過。

提案三

提案單位：創意與科技學院

案由：本院碩士班 112 學年度各學組課程架構制定及課程開課案，提請討論。

說明：本院自 112 學年度起，各學系碩士班改以學院碩士班各學組招生，各學組課程架構、課號編制及課程大綱作業，說明如下：

- (1) 本院碩士班院訂必修課程共 2 門：「研究方法」、「創意與科技產業研究專題」（3 學分）。於各學組課程架構統一訂定課程名稱、學分數、課號，並共同制訂課程大綱（如議程附件 4）。
- (2) 112 學年度各學組課程架構及每門課程之課程大綱業經各學系課程委員會審議，112 學年度碩士班開課作業由各學組自行辦理。
- (3) 各學組課程架構及各課程大綱彙整如下：
 - 文化資產與創意學組課程架構表如議程附件 5（課程大綱如議程 5-1）；
 - 傳播學組課程架構表如議程附件 6（課程大綱如議程附件 6-1）；
 - 產品與媒體設計學組課程架構表如議程附件 7（課程大綱如議程 7-1）；
 - 資訊應用學組課程架構表如議程附件 8（課程大綱如議程附件 8-1）。

討論：略。

決議：修正後通過。

提案四

提案單位：文化資產與創意學系

案由：文化資產與創意學系 112 學年度學士班課程架構制訂案，提請討論。

說明：1. 本案業經傳播學系 112 年 3 月 1 日 111 學年度第 2 次系課程委員會通過。
2. 文化資產與創意學系學士班課程架構表如議程附件 9。

討論：略。

決議：照案通過

提案五

提案單位：傳播學系

案由：傳播學系 112 學年度學士班課程架構制訂案，提請討論。

說明：1. 本案業經傳播學系 112 年 3 月 8 日 111 學年度第 2 次系課程委員會通過。
2. 傳播學系學士班課程架構表如議程附件 10。

討論：略。

決議：照案通過。

提案六

提案單位：產品與媒體設計學系

案由：產品與媒體設計學系 112 學年度學士班課程架構制訂案，提請討論。

說明：1. 本案業經產品與媒體設計學系 112 年 3 月 9 日 111 學年度第 3 次系課程委員會通過。
2. 產品與媒體設計學系 112 學年度學士班課程架構，延續 111 學年度學士班課程架構，系領域專業學程為：商業媒體設計學程 24 學分、創意商品設計學程 24 學分，學程中課程不變。
3. 產品與媒體設計學系 112 學年度學士班課程架構如議程附件 11。

討論：略。

決 議：照案通過

提案七

提案單位：產品與媒體設計學系

案 由：產品與媒體設計學系 112 學年度「就業培力設計學程」規劃案，提請討論。

說 明：1. 本案業經產品與媒體設計學系 112 年 3 月 9 日 111 學年度第 3 次系課程委員會通過。
2. 產媒系規劃之「就業培力設計學程」24 學分，課程與 111 學年度相同，課程架構如議程附件 12。

討 論：略。

決 議：照案通過。

提案八

提案單位：資訊應用學系

案 由：資訊應用學系 112 學年度碩士在職專班課程架構制訂案，提請討論。

說 明：1. 本案業經資訊應用學系 112 年 3 月 1 日 111 學年度第 3 次系課程委員會通過。
2. 資訊應用學系碩士在職專班課程架構如附件 13。

討 論：略。

決 議：照案通過。

提案九

提案單位：資訊應用學系

案 由：資訊應用學系 112 學年度學士班課程架構制訂案，提請討論。

說 明：1. 本案業經資訊應用學系 112 年 3 月 15 日 111 學年度第 4 次系課程委員會通過。
2. 資訊應用學系學士班課程架構如附件 14。

討 論：略。

決 議：照案通過。

提案十

提案單位：資訊應用學系

案 由：資訊應用學系 112 學年度就業學程規劃案，提請討論。

說 明：1. 本案業經資訊應用學系 111 年 3 月 15 日 111 學年度第 4 次系課程委員會通過。
2. 資訊應用學系規劃之「資訊系統與智慧應用學程」24 學分，課程與 111 學年度相同，課程架構如附件 15。

討 論：略。

決 議：照案通過。

肆、臨時動議：無。

伍、散會（15：00）



創意與科技學院課程架構表

(111) 學年度跨領域學程課程架構

111.03.30 110 學年度第 3 次院課程委員會議通

一、本學院跨領域特色學程-科技創新與創意實踐學程 21 學分，完成本學程需修滿之學分數如下： (一)必修課程 15 學分 (二)選修課程 6 學分 二、各學程課程如下表：								
類 別	課 號	科目名稱	英文名稱	修 別	學分數	開課年級		備 註
						年 級	學 期	
創意與科技 學院 跨領域 學程	CT021	創意與科技產業概論	Introduction of Creative and Technological Industries	必修	3	全	全	核心 必修課群
	CT022	創意思考	Creative Thinking	必修	3		全	
	CT023	行銷企劃	Marketing Planning	必修	3		全	
	CT024	溝通與簡報技巧	Communication and Briefing Skills	必修	3		全	
	CT025	全球文創產業趨勢	Global Trend of Creative Industries	必修	3	年	全	跨域 應用選修 課群
	CT031	數位內容製作概論	Introduction to Digital Content Production	選修	3		全	
	CT032	行動裝置攝影與後製	Photography and post production on mobile device	選修	3		全	
	CT033	設計溝通與傳達	Design of communication and expression	選修	3		全	
	CT034	科技應用與文化創新	Technological Applications and Cultural Innovation	選修	3		全	

註：得視實際情況調整授課年級與學期。

佛光大學
Fo Guang University
課程大綱 Course Outline

課程中文名稱 Course Name in Chinese	研究方法			課號 Course Code	CT-T01
課程英文名稱 Course Name in English	Research Methods			起用學年/學期 Academic Year/Semester	112
開課單位 Course Offering Department	創意與科技學院碩士班			學制別 Degree	☐ 學士班 Undergraduate Program ☒ 碩士班 Master's Program ☐ 碩專班 Master's Program ☐ 博士班 PhD Program
學分數 Credits	3	每週授課時數 Weekly Hours of Instruction	3	修別 Type	☒ 必修 Required ☐ 選修 Elective
課/學程別 Program	☐ 學院跨領域特色學程 ☐ 學系領域核心學程 ☐ 學系領域專業學程 ☒ 研究所專業課程				
課程屬性 curriculum attribute	☒ 研究型課程：以學理訓練為導向之課程 ☐ 實務型課程：以實務訓練為導向之課程 ☐ 雙軌學習型課程：以學理與實務訓練為導向之課程				
先修課程 Prerequisites	無				
課程描述 Course Description					
本課程講授研究方法的基本概念、研究倫理、資料蒐集方法、文獻回顧以及質性研究與量化研究的常用方法，以培養碩士班研究生基本的獨立研究知能。					
課程目標 Course Objectives					
1	培養學生基本的獨立研究知能。				
2	培養學生能夠熟悉並運用所需的研究方法。				
3	培養學生進行研究時所必須遵循的學術倫理。				

課程綱要 Course Outline		
1. 研究的基本概念與倫理		
2. 資料蒐集方法		
3. 文獻回顧		
4. 質性研究方法		
5. 量化研究方法		
<u>院核心／系專業能力</u> Departmental Learning Outcomes		課程目標與 <u>院核心／系專業能力</u> 相關性 Correlation between Course Objectives and Learning Outcomes
A	具備文創產業基礎知識的能力。	◎
B	具備創新思考解決問題的能力。	★
C	具備運用科技工具增強專業發展的能力。	◎
D	具備溝通與行銷的能力。	★
圖示說明 (Illustration) : ★高度相關 (Highly correlated) ◎中度相關 (Moderately correlated)		
資源需求 (師資專長、儀器設備...等) Resources Required (e.g. instructor's qualifications, instruments, and equipment etc.)		
具獨立研究、博士論文或期刊論文撰寫經驗之教師		
教學方式之建議 Suggested Instructional Methods		
課堂講授／分組報告／場域教學／校外參訪		
其他 Other		
無		

填表說明 (Instructions) :

1. 請配合院、系課程架構擬定課程大綱，並經系或院課程委員會審核後公告；課程大綱若需修正，亦應經系或院課程委員會審核後修正。

Please draw up the course outline according to the college/department course structure and announce it after it is verified by the department/college course committee. Modification(s) of the course outline must also be verified by the department/college course committee.

2. 本課程大綱係提供各別開課教師了解如何描寫教學計畫表之用。

The course outline is offered to help individual lecturer write the syllabus.

3. 課程之修別若為領域選修，請勾選「選修」項目。

If the course is elective in a particular category, please check "Elective" for its type.

佛光大學
Fo Guang University
課程大綱 Course Outline

課程中文名稱 Course Name in Chinese	創意與科技產業研究專題			課號 Course Code	CT-T02
課程英文名稱 Course Name in English	Topics on Creative and Technology Industries			起用學年/學期 Academic Year/Semester	112
開課單位 Course Offering Department	創意與科技學院碩士班			學制別 Degree	☐ 學士班 Undergraduate Program ☒ 碩士班 Master's Program ☐ 碩專班 Master's Program ☐ 博士班 PhD Program
學分數 Credits	3	每週授課時數 Weekly Hours of Instruction	3	修別 Type	☒ 必修 Required ☐ 選修 Elective
課/學程別 Program	☐ 學院跨領域特色學程 ☐ 學系領域核心學程 ☐ 學系領域專業學程 ☒ 研究所專業課程				
課程屬性 curriculum attribute	☒ 研究型課程：以學理訓練為導向之課程 ☐ 實務型課程：以實務訓練為導向之課程 ☐ 雙軌學習型課程：以學理與實務訓練為導向之課程				
先修課程 Prerequisites	無				
課程描述 Course Description					
本課程主要從文化資產與創意、傳播、資訊應用、產品與媒體設計等不同面向切入，講授創意與科技產業相關領域的研究議題，並引導同學發展未來可資做為論文研究的研究議題與論文計畫。					
課程目標 Course Objectives					
1	培養學生認識創意與科技產業的相關研究議題。				
2	深化學生進行創意與科技產業相關研究所需的知識與經典研究。				
3	協助學生發展碩士論文研究計畫。				
4					
5					

課程綱要 Course Outline		
1. 文化產業議題解析		
2. 資訊科技產業議題解析		
3. 傳播產業議題解析		
4. 設計產業解析		
5. 產業跨域與創新議題解析		
<u>院核心／系專業能力</u> Departmental Learning Outcomes		課程目標與 <u>院核心／系專業能力</u> 相關性 Correlation between Course Objectives and Learning Outcomes
A	具備文創產業基礎知識的能力。	★
B	具備創新思考解決問題的能力。	★
C	具備運用科技工具增強專業發展的能力。	★
D	具備溝通與行銷的能力。	★
圖示說明 (Illustration) : ★高度相關 (Highly correlated) ◎中度相關 (Moderately correlated)		
資源需求 (師資專長、儀器設備...等) Resources Required (e.g. instructor's qualifications, instruments, and equipment etc.)		
具備創意與科技產業相關研究學理與經驗之教師		
教學方式之建議 Suggested Instructional Methods		
課堂講授／分組報告／場域教學／校外參訪		
其他 Other		
無		

填表說明 (Instructions) :

1. 請配合院、系課程架構擬定課程大綱，並經系或院課程委員會審核後公告；課程大綱若需修正，亦應經系或院課程委員會審核後修正。

Please draw up the course outline according to the college/department course structure and announce it after it is verified by the department/college course committee. Modification(s) of the course outline must also be verified by the department/college course committee.

2. 本課程大綱係提供各別開課教師了解如何描寫教學計畫表之用。

The course outline is offered to help individual lecturer write the syllabus.

3. 課程之修別若為領域選修，請勾選「選修」項目。

If the course is elective in a particular category, please check "Elective" for its type.



創意與科技學院碩士班 文化資產與創意學組 課程架構

(112) 學年度入學適用

112 年 3 月 1 日第 2 次文化資產與創意學系課程委員會議通過

112 年 3 月 29 日創科院第 2 次課程委員會議修訂通過

本組學生畢業時需修滿至少		30	學分 (含論文)	
(一) 專業必修		6	學分	
(二) 專業選修		18	學分 (含非本組課程選修至多 6 學分)	
(三) 論文		6	學分	
一年級必修課程				
課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分
CT-T01	研究方法	Research Methods	必	3
CT-T02	創意與科技產業研究專題	Topics on Creative and Technology Industries	必	3
選修課程				
CT-R01	建築文化資產再生專題	Topics on Regeneration of Architectural Heritage	選	3
CT-R02	臺灣傳統建築與聚落專題	Topics on Traditional Architecture and Settlements in Taiwan	選	3
CT-R03	臺灣近現代建築與都市	Modern Architecture and Urbanism in Taiwan	選	3
CT-R04	文化資產與城市發展	Cultural Heritage and City Development	選	3
CT-R05	產業遺產保存與活化	Preservation and Revitalization of Industrial Heritage	選	3
CT-R06	考古類文化資產應用專題	Topics on Applications for Archaeological Cultural Heritage	選	3
CT-R07	臺灣無形文化資產專題	Topics on Intangible Cultural Heritage in Taiwan	選	3
CT-R08	宗教文化資產專題	Topics on Religious Cultural Heritage	選	3
CT-R09	文化資產與教育專題	Topics on Cultural Heritage and Education	選	3
CT-R10	文化資產調查實務	Research and Investigation of Cultural Heritage	選	3
CT-R11	路上觀察學專題	Topics on Urban Observation Practice of Modernology	選	3
CT-R12	博物館與文化資產專題	Topics on Museums and Cultural Heritage	選	3
CT-R13	策展專題	Topics on Exhibition Planning	選	3
CT-R14	博物館建築專題	Topics on Museum Architecture	選	3
CT-R15	數位化文化資產專題	Topics on Digitalization and Cultural Heritage	選	3
CT-R16	延展實境與學習應用專題	Topics on XR and Learning Applications	選	3
CT-R17	博物館與地方社會專題	Topics on Museums and Local Society	選	3
CT-R18	宜蘭地方知識研究專題	Topics on Local Knowledge in Yilan	選	3
CT-R19	社區營造與地方創生專題	Topics on Community Building and Regional Revitalization	選	3
CT-R20	文化觀光專題	Topics on Cultural Tourism	選	3
CT-R21	文化創意研究專題	Topics on Cultural Reinvention	選	3
CT-R22	文創產業經營實務專題	Topics on Management of Cultural Creative Industries	選	3
CT-R23	文化美學專題	Topics on Cultural Aesthetics	選	3
CT-R24	音樂文化專題	Topics on Music and Culture	選	3



佛光大學創意與科技學院碩士班 傳播學組 課程架構

(112) 學年度入學適用

112 年 3 月 8 日 111 學年度第 2 次系課程委員會會議通過

112 年 3 月 29 日創科院第 2 次課程委員會會議修訂通過

本組學生畢業時需修滿至少 36 學分(含論文)

(一)專業必修	9	學分
(二)專業選修	21	學分 (含非本組課程選修至多 6 學分)
(三)論文	6	學分

課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分	備註
CT-T01	研究方法	Research Methods	必	3	
CT-T02	創意與科技產業研究專題	Topics on Creative and Technology Industries	必	3	
CT-C01	傳播理論	Communication Theories	必	3	
媒體傳播學群					
CT-C02	當代傳播議題	Issues of Contemporary Media	選修	3	
CT-C03	閱聽人研究	Audience Analysis	選修	3	
CT-C04	數位傳播	Digital Communication	選修	3	
CT-C05	質化研究	Qualitative Research	選修	3	
CT-C06	媒體素養教育專題	Media Literacy	選修	3	
CT-C07	內容分析法	Content Analysis	選修	3	
CT-C08	傳播科技	Communication Technologies	選修	3	
CT-C09	傳播統計與 SPSS 資料分析	Statistical Methods and SPSS for Data Analysis	選修	3	
CT-C10	文化研究	Cultural Studies	選修	3	
CT-C11	媒體與消費文化	Media and Consuming Culture	選修	3	
CT-C12	論文寫作	Research Paper Writing	選修	3	
CT-C13	書報討論	Literature Discussion	選修	3	
傳播產業與應用學群					
課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分	備註
CT-C14	新媒體研究	New Media Study	選修	3	
CT-C15	廣播電視產業專題	Topics of Television & Radio Industry	選修	3	
CT-C16	廣告產業專題	Topics of Advertising Industry	選修	3	
CT-C17	公共關係產業專題	Topics of Public Relations Industry	選修	3	
CT-C18	數位內容產業專題	Topics of Digital Content Industry	選修	3	
CT-C19	流行文化產業專題	Popular Culture Industry	選修	3	
CT-C20	傳播管理經營研究	Seminars of Communication Management	選修	3	
CT-C21	整合行銷傳播	Integrated Marketing Communication	選修	3	
CT-C22	中國大陸傳播專題	Topics of Mainland China Communication	選修	3	
CT-C23	族群傳播專題	Seminars of Race Communication	選修	3	

CT-C24	社區與生態傳播專題	Seminars of Community & Ecological Communication	選修	3	
CT-C25	傳播批判理論	Critical Communication Theories	選修	3	



創意與科技學院碩士班 產品與媒體設計學組 課程架構

(112) 學年度入學適用

112 年 3 月 9 日 111 學年度第 3 次產媒系課程委員會通過

112 年 3 月 29 日創科院第 2 次課程委員會會議修訂通過

本組學生畢業時需修滿至少	34	學分（含論文）			
（一）專業必修	13	學分			
（二）專業選修	15	學分（含非本組課程選修至多 6 學分）			
（三）論文	6	學分			
必修課程					
課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分	備註
CT-T01	研究方法	Research Methods	必	3	
CT-T02	創意與科技產業研究專題	Topics on Creative and Technology Industries	必	3	
CT-D 01	論文導讀(I)	Research Analysis(I)	必	2	一上
CT-D 02	論文導讀(II)	Research Analysis (II)	必	2	一下
CT-D 03	設計研究	Design Research	必	3	一上
選修課程					
CT-D 11	設計企劃與調查	Design Business Planning and Investigation	選	3	
CT-D 13	產品創新設計	Product Innovation	選	3	
CT-D 15	創意理論與實務	Creative Theory and Design Workshop	選	3	
CT-D 17	通用設計	Universal Design	選	3	
CT-D 19	設計表現技法研究	Advanced Design Sketching	選	3	
CT-D 21	設計文獻評論	Design Literature Critique	選	3	
CT-D 23	數位設計實務	Digital Design Workshop	選	3	
CT-D 25	高階整合設計實務	Advanced Design Integration	選	3	
CT-D 27	消費者行為與體驗設計	Consumer Research and Experience Design	選	3	
CT-D 29	品牌設計行銷	Brand Design Marketing	選	3	
CT-D 31	人因設計特論	Human Factor Design Theory	選	3	
CT-D 33	互動設計	Interactive Design	選	3	
CT-D 35	App 應用軟體設計	Application Software Design	選	3	
CT-D 37	產品穩健設計	Product Robust Design	選	3	
CT-D 39	網站規劃與程式設計	Website Plan and Program Design	選	3	
CT-D 41	視覺風格與設計文化	Visual Style and Design Culture	選	3	
CT-D 43	視覺符號研究	Visual Mark Research	選	3	
CT-D 45	資料庫設計與管理	Database Design and Management	選	3	
CT-D 47	介面設計	Interface Design	選	3	
CT-D 49	設計方法理論與實務	Design Method Theory and Practice	選	3	
CT-D 51	創意商品設計特論	Creative Product Design Special Topics	選	3	
CT-D 53	生活型態設計特論	Special Topics in lifestyle design	選	3	
CT-D 55	福祉設計特論	Special Issues on Welfare Design	選	3	
CT-D 57	永續設計特論	The well-being of the design special theory	選	3	
CT-D 59	文化創意產業研究	Creative Culture Industries	選	3	
CT-D 61	創意產業體驗與企畫實踐	Creative industry experience and Planning practice	選	3	
CT-D 63	創業實務專論	Venture Practice monograph	選	3	
CT-D 65	創意服務設計	Creative Services Design	選	3	
CT-D 67	創意產業研究	Creative Industries	選	3	
CT-D 71	媒體運算	Media computing	選	3	

CT-D 73	視覺規劃與實務分析	Visual planning and Practices Analysis	選	3	
CT-D 75	視覺創意與產業行銷	Visual creativity and industry marketing	選	3	
CT-D 77	情意互動設計	Affective Interaction Design	選	3	
CT-D 79	文創互動設計特論	Cultural and creative interactive design Special Topics	選	3	
CT-D 81	宗教設計研究特論	Religion Design Special Topics	選	3	



創意與科技學院碩士班 資訊應用學組 課程架構表

(112) 學年度入學適用

112.03.15 111 學年度第 4 次系課程委員會會議通過

112 年 3 月 29 日創科院第 2 次課程委員會會議修訂通過

一、本組學生畢業時需修滿至少 **30 學分(含論文)**

(一)專業必修 **6 學分**

(二)領域選修 **0 學分**

(三)專業選修 **18 學分** (含非本組課程選修至多 3 學分)

(四)論文 **6 學分**

全年級					
課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分	備註
CT-T01	研究方法	Research Methods	必修	3	
CT-T02	創意與科技產業研究專題	Topics on Creative and Technology Industries	必修	3	
CT AD0	數位學習導論	Foundations of E-Learning	選修	3	※數位學習研究領域 【原資應所 CS 5G0】
CT AD1	學習與數位科技導論	Foundations of Learning and Digital Technology	選修	3	※數位學習研究領域 【原學數系 LD 553】【原資應所 CS 5E7】
CT AD2	網路資源利用	Utilization of Internet Resources	選修	3	※數位學習研究領域 【原資應所 CS 5G1】
CT AD3	資訊融入教學理論與應用	Technology Integration in Education: Theory and Applications	選修	3	※數位學習研究領域 【原學數系 LD 536】【原資應所 CS 5E6】
CT AD4	學習動機與數位科技	Motivation and Digital Technology	選修	3	※數位學習研究領域 【原資應所 CS 5H1】
CT AD5	數位內容評鑑研究	Research on Evaluation of Digital Content	選修	3	※數位學習研究領域 【原資應所 CS 6A9】
CT AD6	教育統計學	Applied Statistics in Education	選修	3	※數位學習研究領域 【原學數系 LD 511】【原資應所 CS 5F2】
CT AD7	教學多媒體設計與製作	Design and Development of Instructional Multimedia	選修	3	※數位學習研究領域 【原學數系 LD 538】【原資應所 CS 5E8】
CT AD8	教學動畫製作	Production of Educational Animation	選修	3	※數位學習研究領域 【原資應所 CS 5H0】
CT AD9	設計本位研究方法	Design based research in Education	選修	3	※數位學習研究領域
CT AM0	影像處理	Image Processing	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應系 CS 546】【原資應所 CS 5D4】
CT AM1	數位影像處理	Digital Image Processing	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應所 CS 5I2】
CT AM2	多媒體檢索	Multimedia Retrieval	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應所 CS 5I3】
CT AM3	進階動畫製作	Animation Scripting	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應所 CS 5I4】

CT AM4	互動多媒體創作研究	Interactive Multimedia Application Development Research	選修	3	※多媒體技術研究領域
CT AM5	使用者經驗研究	User Experience Research	選修	3	※多媒體技術研究領域
CT AM6	虛擬與擴增實境應用研究	VR/AR Application Research	選修	3	※多媒體技術研究領域
CT AM7	人工智慧應用研究	Artificial Intelligence Application Research	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應所 CS 5I4】
CT AA0	資料工程	Data Engineering	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 508】【原資應所 CS 5A3】
CT AA1	資料模式與知識探索	Data Modeling & Knowledge Discovery	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 509】【原資應所 CS 5C4】
CT AA2	智慧型決策支援系統	Intelligent Decision Support Systems	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 520】【原資應所 CS 5C7】
CT AA3	管理資訊系統專題	Topics in Management Information Systems	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 512】【原資應所 CS 5D7】
CT AA4	高等資料庫	Advanced Database	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 503】【原資應所 CS 5C2】
CT AA5	物件導向技術	Object-Oriented Technique	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應所 CS 5G5】
CT AA6	軟體工程實務	Software Engineering Practice	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應所 CS 5G6】
CT AA7	軟體評估模式	Models for Software Evaluation	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 507】【原資應所 CS 5A2】
CT AA8	行動裝置程式設計技術	Mobile Device Programming Technique	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應所 CS 5H7】
CT AA9	網頁開發技術	Web development technique	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應所 CS 6B3】
CT AAA	類神經網路及深度學習	Artificial Neural Networks & Deep Learning	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應所 CS 5I5】
CT AAB	資料科學專題	Topics in Data Science	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應所 CS 5I6】
CT AW0	點對點網路	Peer-to-Peer Networks	選修	3	※創新網路研究領域 【原資應所 CS 5G7】
CT AW1	網路管理技術	Network Management	選修	3	※創新網路研究領域 【原資應所 CS 5G8】
CT AW2	網路安全技術	Network Security	選修	3	※創新網路研究領域 【原資應所 CS 5H8】
CT AW3	無線網路技術	Wireless Networks	選修	3	※創新網路研究領域 【原資應所 CS 5H9】
CT AW4	下一代網際網路技術	Next Generation Networks	選修	3	※創新網路研究領域 【原資應所 CS 5I1】
CT AW5	平行與分散式系統	Parallel & Distributed Systems	選修	3	※創新網路研究領域 【原資應系 CS 537】【原資應所 CS 5D0】
CT AE0	知識管理	Knowledge Management	選修	3	※電子化政府研究領域 【原資應所 CS 5G3】
CT AE1	資訊策略規劃	Strategic Information Planning	選修	3	※電子化政府研究領域 【原資應所 CS 5G4】

CT AE2	資訊專案管理	Information Technology Project Management	選修	3	※電子化政府研究領域 【原資應所 CS 5H2】
CT AE3	資訊整合	Information Integration	選修	3	※電子化政府研究領域 【原資應所 CS 5H3】
CT AE4	資訊安全	Information Security	選修	3	※電子化政府研究領域 【原資應所 CS 5H4】
CT AE5	電子化政府	Electronic Government	選修	3	※電子化政府研究領域 【原資應所 CS 6B0】
CT AE6	電子商務專題	Topics in Electronic Commerce	選修	3	※電子化政府研究領域 【原資應所原 CS 5B0】

註：1. 得視實際情況調整授課年級與學期。

佛光大學 文化資產與創意學系課程架構表

(112) 學年度入學新生適用

112 年 3 月 1 日第 2 次系課程委員會議備查

112 年 3 月 29 日創科院第 2 次課程委員會議修訂通過

一、本系學士班學生畢業學分數 128 學分

二、通識教育課程 32 學分

三、(院)跨領域特色學程(一選一)

(一) 科技創新與創意實踐學程 21 學分

四、本系學士班主修領域學分數 64 學分，由以下二個學程組成：

(一) 文創內容開發與創新學程(系)領域核心學程 39 學分

(二) 本系學士班領域專業學程(一選一)

五、本系學士班領域專業學程

(一) 文創產業實務學程 25 學分

六、本系各學程課程如下表：

類別	課號	科目名稱	英文名稱	修別	學分數	開課年級		備註
						年級	學期	
(系)領域核心學程	CA102	文化資產概論	Introduction to Cultural Anthropology	必	3	一	上	
	CA115	田野調查與創用實務	Fieldwork and Creative Commons' Practicum	必	5	一	上	
	CA116	文化圖像與視覺傳達	Cultural Images and Visual Communication	必	5	一	下	
	CA210	文化觀光與地方創生	Cultural Tourism and Regional Revitalization	必	4	二	上	
	CA229	創意策展與文化節慶	Creative Curation and Cultural festival	必	5	二	下	
	CA409	畢業實務專題與實習	Project and Internship of Graduation	必	4	四	下	
	CA230	臺灣宗教文化創意	Taiwan Religion Culture and Reinvention	選	2	全	全	
	CA456	中醫與傳統文化	Chinese medicine and traditional culture	選	2	全	全	
	CA137	文化內容創意轉譯應用-微學分	Micro-credit course of Creative Translation of Cultural Content	選	2	全	全	
	CA266	專案計畫撰寫實務	Project proposal writing	選	3	全	全	
	CA234	文化創意概論	Introduction to Cultural Reinvention	選	2	全	全	
	CA117	考古學與文化資產	Archaeology and Cultural Assets	選	2	全	全	
	CA455	藝術概論	Study of Refined Culture	選	2	全	全	
	CA235	生活美學與創意	Everyday Aesthetics and Creativity	選	2	全	全	
	CA236	影像臺灣	Taiwan photo	選	2	全	全	
	CA237	宜蘭地方文化與創意	Yilan Local Culture and Reinvention	選	2	全	全	
	CA227	世界文化遺產觀光	World Cultural Heritage Tourism	選	2	全	全	
	CA253	區域考古學	Area Archaeology	選	2	全	全	
	CA238	博物館與創意學習	Museum and Creative Learning	選	2	全	全	
	CA239	創意生活產業實務	Creative Life Industries Practice	選	2	全	全	

	CA240	博物館學概論與實務	Introduction to Museology	選	3	全	全	
	CA246	文化政策與藝術管理	Cultural Policy and Arts Management	選	2	全	全	
	CA247	數位文化內容策展	Digital Cultural Exhibition	選	2	全	全	
	CA248	臺灣民俗文化與節慶	Taiwanese Folklore Culture and Festivals	選	3	全	全	
(系) 領域專業學程	文創產業實務學程	CA101	文化人類學概論	必	3	一	下	
		CA308	文創產業經營實務	必	5	三	上	
		CA309	文創空間經營實務	必	5	三	下	
		CA118	考古學概論	選	2	全	全	
		CA249	世界遺產概論	選	2	全	全	
		CA327	針灸與經絡	選	2	全	全	
		CA250	民俗調理	選	2	全	全	
		CA256	創意與遊戲	選	2	全	全	
		CA257	數位文化資產與遊戲	選	2	全	全	
		CA258	文化節慶與藝術實踐-微學分	選	2	全	全	
		CA259	文創經典案例分析	選	3	全	全	
		CA328	電影與文化資產	選	3	全	全	
		CA260	動漫與文化資產	選	2	全	全	
		CA261	養生文創	選	2	全	全	
		CA262	世界生活美學與創意設計	選	2	全	全	
		CA355	環境空間與文化資產	選	2	全	全	
		CA263	文化資產與創意城市	選	2	全	全	
		CA264	專業博物館	選	2	全	全	
		CA265	台灣飲食文化與創意	選	2	全	全	
		CA353	另類醫療	選	2	全	全	

- 註：1. 學系課架毋須呈現院跨領域特色學程
2. 得視實際情況調整授課年級與學期。

佛光大學 傳播學系課程架構表

(112) 學年度入學新生適用

112 年 3 月 8 日 111 學年度第 2 次系課程委員會會議通過

112 年 3 月 29 日創科院第 2 次課程委員會會議修訂通過

一、本系學士班學生畢業學分數 128 學分

二、通識教育課程 32 學分

三、(院)跨領域特色學程(一選一)

(一) 科技創新與創意實踐學程 21 學分

四、本系學士班主修領域學分數 53 學分，由以下二個學程組成：

(一) (系) 領域核心學程 32 學分

(二) 本系學士班領域專業學程 21 學分(數位媒體與廣告學程、流行音樂傳播與公關行銷學程，二擇一)

五、自由學程 22 學分

六、本系領域專業學程課程如下表：

類別	課號	科目名稱	英文名稱	修別	學分數	開課年級		備註
						年級	學期	
(系) 領域核心學程	CN155	媒體寫作	Media Writing	必修	3	一	上	
	CN302	廣告學	Advertising	必修	3	一	上	
	CN126	國語正音與口語表達	Mandarin pronunciation and oral expression	必修	3	一	下	
	CN156	影音製作	Video Production	必修	3	一	下	
	CN224	傳播英文 I	Communication English I	必修	3	二	上	
	CN201	傳播理論	Communication Theories	必修	3	二	上	
	CN254	傳播研究方法	Communication Research Methods	選修	3	二	下	二選一
	CN231	傳播統計學	Communication Statistics	選修	3	二	下	
	CN253	傳播英文 II	Communication English II	選修	3	二	下	
	CN225	性別與傳播	Gender & Communication	選修	3	二	下	三選一
	CN255	媒體識讀教育	Media Literacy	選修	3	二	下	
	CN353	傳播倫理與法規	Communication Ethics and Law	選修	3	三	上	
	CN423	閱聽行為調查與分析	The Survey and Analysis of Audience Behavior	選修	3	三	上	四選一
	CN116	傳播新科技	New Communication Technologies	選修	3	三	上	
	CN345	媒介經營與管理	Media Management	選修	3	三	上	
	CN426	畢業實習	Graduation Internship	必修	1	四	上	
	CN429	畢業製作 I	Graduation Project	必修	2	四	上	
	CN428	畢業製作 II	Graduation Project	必修	2	四	下	
(系) 領域專業學程	數位媒體與廣告學程	CN115	攝影原理與實務	必修	3	一	上	
		CN157	新聞學	必修	3	一	下	
		CN370	媒介實務	必修	3	三	上	
		CN356	網路創意與傳播	必修	3	三	下	
		CN256	採訪寫作	選修	3	二	上	
		CN257	影視編導與製作	選修	3	二	下	
		CN357	電視節目製作	選修	3	三	下	
		CN213	電腦多媒體製作	選修	3	二	上	
		CN258	數位影像製作	選修	3	二	下	
		CN337	深度報導與個案討論	選修	3	二	下	

		CN131	圖像敘事與傳播	Image Narration and Communication	選修	3	三	上	
		CN232	數位行銷	Digital Marketing	選修	3	二	上	
		CN229	廣告企劃與策略	Advertising Planning and Strategy	選修	3	二	上	
流行音樂傳播與公關行銷學程	CN304	公共關係學	Introduction to Public Relations	必修	3	一	上		
	CN135	流行音樂在媒體之運用	Pop Music in Mass Media	必修	3	一	上		
	CN359	網路行銷企劃與策略	Internet Marketing Planning and Strategy	必修	3	三	下		
	CN371	廣播頻道經營策略 I	Radio Management and Strategy I	必修	3	三	上		
	CN230	公關企劃與策略	Public Relations Planning and Strategy	選修	3	二	下		
	CN369	大數據分析與應用	Big Data Analytics and Its Applications	選修	3	三	上		
	CN360	品牌形象企畫與製作	Branding Planning	選修	3	三	下		
	CN159	流行音樂專題	Topics of Pop Music	選修	3	一	下		
	CN265	數位音樂	Media Music	選修	3	二	上		
	CN263	流行產業文案	Popular industry copy	選修	3	二	下		
	CN372	廣播頻道經營策略 II	Radio Management and Strategy II	選修	3	三	下		
	CN366	流行音樂策展	Pop Music Concert Curation	選修	3	三	下		
	CN365	流行音樂影像創作	Music Video Creation	選修	3	三	下		

佛光大學 產品與媒體設計學系課程架構表

(112) 學年度入學新生適用

112 年 3 月 9 日 111 學年度第 3 次系課程委員會議通過

112 年 3 月 29 日創科院第 2 次課程委員會議修訂通過

一、本系學士班學生畢業學分數 128 學分

二、通識教育課程 32 學分

三、學院跨領域特色學程 21 學分

四、本系學士班主修領域學分數 63 學分，由以下二個學程組成：

(一) (系) 領域核心學程 39 學分

(二) 本系學士班領域專業學程 (配合領域核心學程規劃)

五、本系學士班領域專業學程

(一) 商業媒體設計學程 24 學分

(二) 創意商品設計學程 24 學分

六、就業學程：就業培力設計學程 24 學分

七、本系各學程課程如下表：

類別	課號	科目名稱	英文名稱	修別	學分數	開課年級		備註
						年級	學期	
(系) 領域核心學程	PM101	設計基礎(一)	Design Basis(I)	必修	3	一	上	
	PM102	設計基礎(二)	Design Basis(II)	必修	3	一	下	
	PM230	設計表現技法	Design Presentation Techniques	必修	3	一	下	
	PM203	產品與媒體設計(一)	Product and Media Design (I)	必修	3	二	上	
	PM204	產品與媒體設計(二)	Product and Media Design (II)	必修	3	二	下	
	PM332	設計講座	Seminar on design topics	必修	2	二	下	
	PM232	創意表達技法實務	Creative expression techniques Practice	必修	3	二	上	
	PM357	產品與媒體設計(三)	Product and Media Design (III)	必修	3	三	上	
	PM358	產品與媒體設計(四)	Product and Media Design (IV)	必修	3	三	下	
	PM301	設計實務	Design Project	必修	2	三	下	
	PM427	作品集	Portfolio	必修	3	三	下	
	PM407	設計專題(一)	Thesis for Design Group(I)	必修	4	四	上	
	PM410	設計專題(二)	Thesis for Design	必修	4	四	下	

				Group(II)					
(系) 領域專業學程	商業媒體設計學程	PM127	數位影像設計	Digital Image Design	必修	3	一	下	
		PM236	基礎動畫設計	Animation Fundamentals	必修	3	二	上	
		PM221	商業攝影	Commercial Photography	必修	3	二	下	先修科目： 攝影學
		PM320	UI/UX 介面設計	Interface Design	必修	3	三	上	
		PM253	網頁設計	Web Design	選修	3	二	上	
		PM272	腳本設計	Scenario Design	選修	3	二	上	
		PM431	設計企劃與行銷	Design and marketing planning	選修	3	二	下	
		PM269	數位音效設計	Digital Sound Effect	選修	3	二	下	
		PM259	網路媒體設計	Internet media design	選修	3	二	下	
		PM317	品牌設計	Brand Design	選修	3	三	上	
		PM362	設計空間與應用	Space Design	選修	3	三	上	
		PM367	數位音效設計實務	Digital Sound Effect Practice	選修	3	三	上	
		PM326	商品市場規劃	Product market planning	選修	3	三	下	
		PM433	跨媒體整合行銷設計	Cross-media integration marketing design	選修	3	三	下	
		PM432	展示設計	Display design	選修	3	四	下	
	創意商品設計學程	PM126	模型製作(一)	Model-making Workshop(I)	必修	3	一	上	
		PM251	電腦輔助設計(一)	Computer-aided design(I)	必修	3	二	上	
		PM221	商業攝影	Commercial Photography	必修	3	二	下	先修科目： 攝影學
		PM366	人因設計	Human Factors Design	必修	3	三	上	
		PM124	模型製作(二)	Model-making Workshop(II)	選修	3	一	下	
		PM270	未來設計	Futures Design	選修	3	二	上	
		PM131	造型設計	modeling shape design	選修	3	二	上	
		PM273	創意機構設計	Creative Design for	選修	3	二	上	

				Mechanism					
		PM271	商品設計案例研討	Product Design Case Study	選修	3	二	下	
		PM252	電腦輔助設計(二)	Computer-aided design(II)	選修	3	二	下	
		PM374	宗教多元設計	Religious multiple Design	選修	3	三	上	
		PM313	包裝設計	packaging design	選修	3	三	上	
		PM370	蘭陽文創設計	Cultural Creative Design of Yilan	選修	3	三	下	
		PM375	國際樂活設計	International LOHAS Design	選修	3	三	下	
		PM361	智慧財產權與管理	Intellectual Property And Management	選修	3	四	上	
就業學程	就業培力設計學程	PM128	電腦繪圖	Computer Illustration	必修	3	一	上	
		PM220	攝影學	Fundamentals of Photography	必修	3	二	上	
		PM254	圖文設計	Graphic Design	必修	3	二	下	
		PM320	UI/UX 介面設計	Interface Design	必修	3	三	上	
		PM329	材質體驗設計	Material Experience Design	必修	3	三	下	
		PM132	設計素描	Design Sketching	選修	2	一	上	
		PM133	設計製圖	Design Drafting	選修	2	一	上	
		PM115	色彩計劃與應用	Principles of Color Design	選修	3	一	下	
		PM260	設計心理	Form Psychology	選修	3	二	上	
		PM256	敘事設計	Narrative design	選修	3	二	上	
		PM365	視覺造型設計	Vision Molding Design	選修	3	二	下	
		PM356	視覺傳達設計	Visual Arts and Design	選修	3	三	上	
		PM373	數位插畫與繪本設計	Digital Illustration and Picture Book Design	選修	3	三	下	
		PM325	通用關懷設計	Universal and Caring Design	選修	3	三	上	
		PM213	識別系統設計	Identity System Design	選修	3	四	上	

註：1. 學系課架毋須呈現院跨領域特色學程 2. 得視實際情況調整授課年級與學期。

「就業培力設計學程」課程架構表

一、產業學院-就業培力設計學程 24 學分，完成本學程需修滿之學分數如下：

(一)必修課程 15 學分

(二)選修課程 9 學分

二、各學程課程如下表：

類 別	課號	科目名稱	英文名稱	修別	學分數	開課學期	備 註
產業學院－就業培力設計學程	PM128	電腦繪圖	Computer Illustration	必修	3	上	
	PM220	攝影學	Fundamentals of Photography	必修	3	上	
	PM254	圖文設計	Graphic Design	必修	3	下	
	PM320	UI/UX 介面設計	Interface Design	必修	3	上	
	PM329	材質體驗設計	Material Experience Design	必修	3	下	
	PM132	設計素描	Design Sketching	選修	2	上	
	PM133	設計製圖	Design Drafting	選修	2	上	
	PM115	色彩計劃與應用	Principles of Color Design	選修	3	下	
	PM260	設計心理	Form Psychology	選修	3	上	
	PM256	敘事設計	Narrative design	選修	3	上	
	PM365	視覺造型設計	Vision Molding Design	選修	3	下	
	PM356	視覺傳達設計	Visual Arts and Design	選修	3	上	
	PM373	數位插畫與繪本設計	Digital Illustration and Picture Book Design	選修	3	上	
	PM325	通用關懷設計	Universal and Caring Design	選修	3	上	
	PM213	識別系統設計	Identity System Design	選修	3	上	

註：得視實際情況調整授課年級與學期。

佛光大學 創意與科技學院 資訊應用學系

碩士在職專班 課程架構表

(112) 學年度入學新生適用

112.03.01 111 學年度第 3 次系課程委員會會議通過
112 年 3 月 29 日創科院第 2 次課程委員會會議修訂通過

一、本所學生畢業時需修滿至少 26 學分(不含論文 6 學分) (一)專業必修 2 學分 (在校期間至少修讀四次) (二)領域選修 0 學分 (三)專業選修 24 學分 (本系專業選修科目至少 18 學分) (四)論文 6 學分 說明： 本系碩士班研究生應修滿 32 學分，其中包括學位論文 6 學分、資訊學專題討論課程 2 學分，再依研究方向選修至少 24 學分的基礎課程與應用課程 (本系專業選修科目至少 18 學分)。畢業學分可包含本院院級開設之課程。					
一年級上學期					
課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分	備註
CS 5N0	資訊應用專題討論	Graduate Seminar of Applied Informatics	必修	2	在校期間至少修讀四次。倘若情況特殊，如學生可於二年內畢業時，得減修「資訊應用專題討論」次數。 系訂專業必修課程 【原資應系 CS 501】
CS 5S9	數位學習導論	Foundations of E-Learning	選修	3	※數位學習研究領域
CS 5O7	研究方法	Research Methods	選修	3	※數位學習研究領域 【原學數系 LD 537】
CS 5R8	學習理論與教學設計	Learning Theories and Instructional Design	選修	3	※數位學習研究領域 【原學數系 LD 507】
CS 5T0	網路資源利用	Utilization of Internet Resources	選修	3	※數位學習研究領域
CS 5T1	組織績效	Organizational Performance	選修	3	※電子化政府研究領域
CS 5T2	知識管理	Knowledge Management	選修	3	※電子化政府研究領域
CS 5T3	資訊策略規劃	Strategic Information Planning	選修	3	※電子化政府研究領域
CS 5N3	資料工程	Data Engineering	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 506】
CS 5P5	資料模式與知識探索	Data Models & Knowledge Discovery	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 515】
CS 5P8	智慧型決策支援系統	Intelligent Decision Support Systems	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 520】
CS 5R1	人工智慧專題	Topics in Artificial Intelligence	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 514】
CS 5T4	物件導向技術	Object-Oriented Technique	選修	3	※資訊系統開發與應用研究領域
CS 5T5	軟體工程實務	Software Engineering Practice	選修	3	※資訊系統開發與應用研究領域
CS 5N2	軟體評估模式	Models for Software Evaluation	選修	3	※資訊系統開發與應用研究領域 【原資應系 CS 519】

CS 501	電子商務專題	Topics in Electronic Commerce	選修	3	※資訊系統開發與應用研究領域 【原資應系 CS 505】
CS 504	網路效能分析與模擬	Network Performance Analysis and Simulation	選修	3	※創新網路研究領域 【原資應系 CS 564】
CS 5T6	點對點網路	Peer-to-Peer Networks	選修	3	※創新網路研究領域
CS 5T7	網路管理技術	Network Management	選修	3	※創新網路研究領域
CS 5Q1	平行與分散式系統	Parallel and Distributed Systems	選修	3	※創新網路研究領域 【原資應系 CS 535】
CS 5P4	高等演算法	Advanced Algorithm	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應系 CS 507】
CS 5R3	影像顯示訊號處理	Signal Processing for Image Display Technology	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應系 CS 559】
CS 5N5	電腦視覺系統	Computer Vision	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應系 CS 522】
CS 5Q5	影像處理	Image Processing	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應系 CS 546】
一年級下學期					
課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分	備註
CS 5N0	資訊應用專題討論	Graduate Seminar of Applied Informatics	必修	2	在校期間至少修讀四次。倘若情況特殊，如學生可於二年內畢業時，得減修「資訊應用專題討論」次數。 系訂專業必修課程 【原資應系 CS 501】
CS 5T8	學習與認知	Learning and Cognition	選修	3	※數位學習研究領域
CS 5R7	資訊融入教學理論與應用	Technology Integration in Education: Theory and Applications	選修	3	※數位學習研究領域 【原學數系 LD 536】
CS 5T9	教學動畫製作	Production of Educational Animation	選修	3	※數位學習研究領域
CS 5U0	學習動機與數位科技	Motivation and Digital Technology	選修	3	※數位學習研究領域
CS 5U1	資訊專案管理	Information Technology Project Management	選修	3	※電子化政府研究領域
CS 5U2	資訊整合	Information Integration	選修	3	※電子化政府研究領域
CS 5U3	資訊安全	Information Security	選修	3	※電子化政府研究領域
CS 5Q3	群集智慧	Swarm Intelligence	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 542】
CS 5P3	高等資料庫	Advanced Database Systems	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 503】
CS 5O0	財務運算	Financial computing	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 549】
CS 5U4	網頁擷取程式設計	Wrapper Development	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域
CS 5U5	行動裝置程式設計技術	Mobile Device Programming Technique	選修	3	※資訊系統開發與應用研究領域
CS 5S8	劇本式程式語言	Scripting Languages	選修	3	※資訊系統開發與應用研究領域
CS 5F8	人機互動系統	Human-Computer Interaction System	選修	3	※資訊系統開發與應用研究領域
CS 5U6	網路安全技術	Network Security	選修	3	※創新網路研究領域
CS 5U7	無線網路技術	Wireless Networks	選修	3	※創新網路研究領域
CS 5U8	雲端網路技術	Cloud Networks	選修	3	※創新網路研究領域
CS 5U9	下一代網際網路技術	Next Generation Networks	選修	3	※創新網路研究領域

CS 5Q7	圖像辨識	Pattern Recognition	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應系 CS 555】
CS 5V0	數位影像處理	Digital Image Processing	選修	3	※多媒體技術研究領域
CS 5V1	多媒體檢索	Multimedia Retrieval	選修	3	※多媒體技術研究領域
CS 5V2	進階動畫製作	Animation Scripting	選修	3	※多媒體技術研究領域

二年級上學期					
課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分	備註
CS 5N0	資訊應用專題討論	Graduate Seminar of Applied Informatics	必修	2	在校期間至少修讀四次。倘若情況特殊，如學生可於二年內畢業時，得減修「資訊應用專題討論」次數。 系訂專業必修課程 【原資應系 CS 501】
CS 6N9	數位內容評鑑研究	Research on Evaluation of Digital Content	選修	3	※數位學習研究領域
CS 5S3	教育統計學	Educational Statistics	選修	3	※數位學習研究領域 【原學數系 LD 511】
CS 5R9	教學多媒體設計與製作	Design and Development of Educational Multimedia	選修	3	※數位學習研究領域 【原學數系 LD 538】
CS 6O0	電子化政府	Electronic Government	選修	3	※電子化政府研究領域
CS 6O1	人力資源管理		選修	3	※電子化政府研究領域
CS 5N3	管理資訊系統專題	Topics in Management Information Systems	選修	3	※智慧型資訊應用研究領域 【原資應系 CS 512】
CS 5P5	進階 Java 程式設計議題	Advanced Java Programming	選修	3	※資訊系統開發與應用研究領域
CS 5P8	網頁開發技術	Web development technique	選修	3	※資訊系統開發與應用研究領域
CS 5R1	高速網路專題	Topics in High Speed Networks	選修	3	※創新網路研究領域
CS 6O5	分散式系統專題	Topics in Distributed Systems	選修	3	※創新網路研究領域
CS 6N0	影像監控系統專題	Topics in Video Surveillance	選修	3	※多媒體技術研究領域 【原資應系 CS 601】
CS 6O6	智慧型系統設計專題	Topics in Intelligent System design	選修	3	※多媒體技術研究領域
二年級下學期					
課號	中文名稱	英文名稱	修別	學分	備註
CS 5N0	資訊應用專題討論	Graduate Seminar of Applied Informatics	必修	2	在校期間至少修讀四次。倘若情況特殊，如學生可於二年內畢業時，得減修「資訊應用專題討論」次數。 系訂專業必修課程 【原資應系 CS 501】

註：1. 得視實際情況調整授課年級與學期。

2. 必修科目表以五年修訂一次為原則，學生因故無法照原訂必修科目選讀，而致影響畢業者，得以其他科目相當之課程替代。

3. 選修科目隨新訂必修科目表訂定，並可以依實際需要循程序增/修訂選修科目表。

數位學習研究領域

附件-研究說明

專業核心能力

1. 說明數位學習重要理論
2. 執行數位學習相關研究
3. 應用數位學習相關設計與製作原則

學習成效指標

領域	課號	課名	學習成效指標	備註
數位學習研究領域	CS 5S9	數位學習導論	1, 2	
	CS 5O7	研究方法	1, 2	
	CS 5R8	學習理論與教學設計	1, 3	
	CS 5T0	網路資源利用	1, 2	
	CS 5T8	學習與認知	1, 2	
	CS 5R7	資訊融入教學理論與應用	1, 2, 3	
	CS 5U0	學習動機與數位科技	1, 2	
	CS 6N9	數位內容評鑑研究	1, 2	
	CS 5S3	教育統計學	1, 2	
	CS 5R9	教學多媒體設計與製作	1, 3	
	CS 5T9	教學動畫製作	3	

課號	中文課名	英文課名	學分	年級	學期
CS 5S9	數位學習導論	Foundations of E-Learning	3	一	上、下
本課程旨在幫助學生對數位學習領域與其研究議題有一概略性的認識。課程探討的主題包括：領域之定義、歷史沿革、領域著名學者、相關學會與重要期刊、數位素養、行動學習以及數位內容設計等。					
CS 5O7	研究方法	Research Methods	3	一	上、下
本課程旨在培養學生進行數位學習相關研究的能力與態度，課程除了介紹從事研究的程序和過程、常用的研究方法、以及回顧文獻和詮釋結果的技巧外，亦包括專題研究的實作練習。					
CS 5R8	學習理論與教學設計	Learning Theories and Instructional Design	3	一	上、下
學習理論是教學理論和策略的基礎，本課程主要目的在探討不同派別的學習理論和與其相互呼應的教學設計方式，期使同學能兼備學習理論素養與應用不同的教學設計模式之實務能力。					

CS 5T0	網路資源利用	Utilization of Internet Resources	3	一	上、下
本課程探討高效能的網路搜尋策略、網路資源管理工具之應用及圖書館資源與服務等議題，以培養學生對網路資訊品質的評估能力並掌握網路資訊利用與管理的技巧。					
CS 5T8	學習與認知	Learning and Cognition	3	一	上、下
透過對學習、認知和認知發展不同理論觀點之介紹與探討，本課程旨在幫助學生瞭解適用於不同的學習與教學場域之方法和工具。					

CS 5R7	資訊融入教學理論與應用	Technology Integration in Education: Theory and Applications	3	一	上、下
透過相關理論與模式以及數位學習工具之介紹，並配合實作練習，本課程旨在增進學生將資訊科技融入，不同學科領域之知識與技能。					
CS 5U0	學習動機與數位科技	Motivation and Digital Technology	3	二	上、下
本課程旨在介紹動機相關理論與議題，並探討如何運用不同的科技方法（例如：繪本、悅趣式學習、適性化環境等）提升學習者之學習動機。					
CS 6N9	數位內容評鑑研究	Research on Evaluation of Digital Content	3	二	上、下
本課程之目的在培養學生具備規劃與評量數位內容的能力，課程內容除探究國內外數位內容評鑑機構所制定的評鑑標準與方式外，亦包括數位內容評鑑實務之個案討論。					
CS 5S3	教育統計學	Educational Statistics	3	二	上、下
本課程旨在介紹量化研究中所需的統計技巧及相關實驗設計的注意事項。課程內容除講授統計原理與原則外，亦有統計軟體操作課程。					
CS 5R9	教學多媒體設計與製作	Design and Development of Educational Multimedia	3	二	上、下
本課程旨在介紹在發展各類媒體教材時，可以應用的原理與原則，並透過學習簡報軟體、html 或 2-D 動畫等技術，實踐媒體教材之製作。					
CS 5T9	教學動畫製作	Production of Educational Animation	3	一	上、下
數位化教學動畫兼具使教學內容更易於理解，及易於與教學網站整合，進一步擴充為智慧型教學媒體之優點。本課程以介紹動畫製作的基礎技術為主，並輔以教學動畫從構思、設計到製作的整個進行過程，以及文獻中對於教學媒體設計的建議。最後，透過教學動畫製作專題，使同學掌握動畫製作的技術，並建立對教學動畫製作品質的洞察力。					

電子化政府研究領域

專業核心能力

1. 統合資訊系統與管理知識技術之能力。
2. 資訊系統設計開發與管理之能力。
3. 批判性思考與創新研發之能力。

學習成效指標

領域	課號	課名	學習成效指標	備註
電子化政府研究領域	CS 5T1	組織績效	1,3	
	CS 5T2	知識管理	1,3	
	CS 5T3	資訊策略規劃	1,2	
	CS 5U1	資訊專案管理	1,2	
	CS 5U2	資訊整合	1,2	
	CS 5U3	資訊安全	1,2	
	CS 6O0	電子化政府	1,2,3	
	CS 6O1	人力資源管理	1,2,3	

課號	中文課名	英文課名	學分	年級	學期
CS 5T1	組織績效	Organizational Performance	3	一	上、下
本課程主要目的在探討組織績效的意義與評鑑模式，同時特別著重教育訓練與組織績效的關係，培養學生具備規劃以組織績效為主的教育訓練系統能力。					
CS 5T2	知識管理	Knowledge Management	3	一	上、下
透過知識管理的主要理論觀點、架構模式、工具及方法的介紹，本課程旨在增進學生具備建構平衡知識管理的能力。					
CS 5T3	資訊策略規劃	Strategic Information Planning	3	一	上、下
本課程旨在探討資訊系統發展的策略性規劃方法，使之能夠符合組織的發展需求，並特別著重實際案例研討，培養學生具備相關能力。					
CS 5U1	資訊專案管理	Information Technology Project Management	3	一	上、下
本課程旨在探討資訊系統建置專案的管理方法，並透過實際案例研討，培養學生具備管理資訊專案的能力。					
CS 5U2	資訊整合	Information Integration	3	一	上、下
本課程旨在探討資訊系統整合的構建方法與技術，同時以實際案例研討，培養學生具備相關能力。					
CS 5U3	資訊安全	Information Security	3	一	上、下
本課程旨在探討資訊安全技術與相關重要議題，配合實際案例研討，培養學生具備資訊安全規劃與管理的能力。					
CS 6O0	電子化政府	Electronic Government	3	二	上、下
本課程旨在探討電子化政府發展相關重要議題，並透過實際案例研討，培養學生具備規劃資訊應用提升政府施政效能的能力。					
CS 6O1	人力資源管理		3	二	上、下

智慧型資訊應用研究領域

專業核心能力

1. 統合資訊系統與管理知識技術之能力。
2. 資訊系統設計開發與管理之能力。
3. 批判性思考與創新研發之能力。

學習成效指標

領域	課號	課名	學習成效指標	備註
智慧型資訊應用研究領域	CS 5N3	資料工程	1,2,3	
	CS 5P5	資料模式與知識探索	1,2,3	
	CS 5P8	智慧型決策支援系統	1,2,3	
	CS 5R1	人工智慧專題	1,2,3	
	CS 5N3	管理資訊系統專題	1,2,3	
	CS 5Q3	群集智慧	1,2,3	
	CS 5P3	高等資料庫	1,2,3	
	CS 5O0	財務運算	1,2,3	
	CS 5U4	網頁擷取程式設計	2	

課號	中文課名	英文課名	學分	年級	學期
CS 5N3	資料工程	Data Engineering	3	一	上、下
文字資訊擷取及檢索、多媒體資訊檢索為目前資訊領域的熱門主題，本課程將以文字資訊擷取原理為基礎，進一步拓展至多媒體資訊檢索的應用，並瞭解資訊擷取(information retrieval)的基本概念，包含布林檢索、片語查詢、逆向索引建構、向量空間模型、機率模型、語言模型建構、關聯性回饋、擴增查詢、資訊擷取效能評估、文字分類模型、向量空間分類、支援向量機與機器學習、平坦與階層式叢集方法、多媒體檢索等。					
CS 5P5	資料模式與知識探索	Data Models & Knowledge Discovery	3	一	上、下
介紹資料採礦(Data Mining)技術中常用模式之的基本原理、運作方式、資料處理與模式建置流程以及應用實例等。讓同學們對於來自統計、資料庫操作及人工智慧等各種領域之進階資料分析技術與實際應用有全面性的認識與瞭解，藉以奠定進一步探討「智慧型資料分析」、「資料採礦」和「知識工程」等相關研究的能力。					
CS 5P8	智慧型決策支援系統	Intelligent Decision Support Systems	3	一	上、下
本課程為智慧型資訊系統相關領域的進階課程，在修課同學已具備「專家系統」、「類神經網路」、「決策支援系統」、「資料探勘」等的基本技術和方法後，本課程除介紹大型資料庫運作技術、人工智慧(AI)及近年來發展出的運算式智慧(CI)等之外，更強調如何整合應用這些資訊科技來建置能實際創造、提供並應用商業智慧(Business Intelligence, BI)的智慧型決策支援系統系統。					
CS 5R1	人工智慧專題	Topics in Artificial Intelligence	3	一	上、下
介紹類神經網路、模糊理論、基因演算法、蟻群演算法等人工智慧主要方法與適用領域，本課程介紹人工智慧方法的工具程式與實際操作體驗，以培養應用於網頁、遊戲、資料分析諸多領域的能力。					

CS 5N3	管理資訊系統專題	Topics in Management Information Systems	3	一	上、下
從企業e化的角度來探討資訊管理，融合理論、實務及個案，使學生有實際的感受，著重討論台灣企業應用管理資訊系統之挑戰。					
CS 5Q3	群集智慧	Swarm Intelligence	3	一	上、下
「群集智慧」(SI)是一種模仿自然界中如螞蟻、蜜蜂等群居生物的活動/行為模式而開發的人工智慧技術。由於其在最佳化規劃問題的求解效能頗佳，使得SI 在20 世紀末起倍受重視。本課程的主旨在於以排程、排班、資源分配等各種最佳化規劃/決策分析問題為例，讓同學們學習包括：演化式計算(EC)、蟻群最佳化演算法(ACO)、粒子群集最佳化演算法(PSO)等主要群集智慧的基本概念、原理、模式與實際運用方法。					
CS 5P3	高等資料庫	Advanced Database Systems	3	一	上、下
本課程為‘資料庫系統’的進階課程。課程主要著重在關聯式資料庫 (relational databases) 之外的其它資料庫模型與應用發展，如Big Data趨勢的應對。預期同學在課程進行中會閱讀相關文獻，分享報告，並參與課堂討論。					
CS 5O0	財務運算	Financial computing	3	一	上、下
財務運算專注於利用資訊的理論和技巧，解決財務金融領域的問題，包括衍生性金融產品的設計、評價、避險， 本課程介紹財務金融產品的常識和評價模型、操作策略。					
CS 5U4	網頁擷取程式設計	Wrapper Development	3	一	上、下
網際網路上存在著巨量的有用資訊，然而大多數的資訊均是以 HTML 網頁的形式呈現；HTML 網頁適合用於給人類瀏覽，卻不適合直接交由機器處理。如欲對此巨量資訊的其中一部份，作進一步的加值處理，如文字探勘、情資蒐集與萃取，便需要進行網頁擷取程式的設計。本課程將網頁擷取程式的設計，分為如何透過 HTTP 協定取得網頁資料，以及對於 HTML 網頁進行剖析(parsing)與萃取(extraction)兩大部份來介紹。					

資訊系統開發與應用研究領域

專業核心能力

1. 統合資訊系統與管理知識技術之能力。
2. 資訊系統設計開發與管理之能力。
3. 批判性思考與創新研發之能力。

學習成效指標

領域	課號	課名	學習成效指標	備註
資訊系統開發與應用研究領域	CS 5T4	物件導向技術	1,2,3	
	CS 5T5	軟體工程實務	1,2,3	
	CS 5N2	軟體評估模式	1,3	
	CS 5U5	行動裝置程式設計技術	1,2,3	
	CS 5S8	劇本式程式語言		
	CS 5F8	人機互動系統	1,2,3	
	CS 5P5	進階 Java 程式設計議題	1,2	
	CS 5P8	網頁開發技術	1,2,3	

課號	中文課名	英文課名	學分	年級	學期
CS 5T4	物件導向技術	Object-Oriented Technique	3	1	上、下
介紹解說物件導向相關知識與技術，讓學生學習到 UML 物件導向技術，以及對應到 Java 程式設計的方法，教學內容領域包含物件導向分析與設計哲學、物件導向軟體工程簡介、UML 塑模方法、Design Pattern、Java 程式語言、UML 與 Java 技術整合。					
CS 5T5	軟體工程實務	Software Engineering Practice	3	1	上、下
本課程以軟體最佳實務開始，逐一介紹軟體人員能力、軟體團隊組織與專業化、軟體專案與品質管理，以及需求分析、系統設計、發展乃至於產品整合、測試以及維護等重要之流程。另針對物件導向與網際網路應用軟體所需的開發與測試技術，以實際物件導向和網際網路應用軟體個案來探討可能遭遇的測試問題，說明如何設計有效的測試案例，和如何利用免費且功能強大的自由軟體測試工具，如 Junit、Eclipse 等，進行不同階段的測試和管理測試結果，以減輕測試的負擔，並確保物件導向及網際網路應用軟體的品質。也將說明網際服務與服務導向架構的概念、標準與技術，包含 SOAP、WSDL、UDDI 及 BPEL 等標準，並介紹 web service service-oriented architecture、Java Script、AJAX、XML、SON and Facebook API 等技術。以實務角度詳細說明如何使用課堂介紹之網際服務標準與技術實作與建置網際服務軟體系統。					
CS 5N2	軟體評估模式	Models for Software Evaluation	3	1	上、下
由於人們對於軟體品質的重視程度越來越高，故本課程授課內容將涵蓋軟體品質的度量與評估，開發過程生產力的度量評估，與投入資源效率評估，預測開發的成本，途程安排與專案的度量與管理等課題。以期在軟體生命週期各個階段合理地選擇恰當的測試技術與測試工具，確保最終開發出高品質、高可靠性的軟體。研究議題有：國內外著名軟體工程期刊文獻討論及報告、軟體可靠度、軟體度量、系統可用性等模型介紹與應					

用。					
CS 5U5	行動裝置程式設計技術	Mobile Device Programming Technique	3	一	上、下
本課程介紹最新的行動裝置程式設計技術。本課程以 Android 及 iOS 系統為目標，教導同學自行撰寫行動裝置程式。本課程的內容包括：介面設計、系統介接、資料庫整合、系統分析與設計、設計樣式等高階程式設計技術。					
CS 5S8	劇本式程式語言	Scripting Languages	3	一	上、下
本課程藉由對劇本式語言 (scripting languages) 的介紹，讓同學可以認識更多元的系統開發／問題解決工具。課程目標預期同學在課程結束後可以因接觸，入門至少一種劇本式語言，而習慣針對不同的問題需求自行選擇適合的開發工具或語言。					
CS 5F8	人機互動系統	Human-Computer Interaction System	3	1	上、下
介紹 Kinect 人機互動系統開發技巧，讓文創內容以簡易、生動、多元的影音方式呈現。利用 Kinect 體感互動系統，把影像、聲音、語言、文字等內容，用於教育、廣告、娛樂、簡報等多種領域。					
CS 5P5	進階 Java 程式設計議題	Advanced Java Programming	3	一	上、下
在使用 Java 程式語言為主要開發語言，進行資訊系統的架構設計時，往往需要運用一些較為進階的語言工具；例如增進系統平行運算能力的多執行緒(Multi-threads)、增進類別化設計彈性的泛型(Generic types)、訊息與介面的國際化與在地化(I18N)、以及在許多現有框架(framework)中被使用的旁註(Annotation)與反射機制(Reflection)等。掌握這些語言工具將可促進系統架構師作出較為精良的系統設計，以增進資訊系統的對於需求變化的應對能力。此為本課程介紹之重點內容。					
CS 5P8	網頁開發技術	Web development technique	3	一	上、下
HTML 與 CSS 是世界上目前最為廣泛應用的資訊表達技術，無論是網際網路程式、企業內部系統、甚至連現在最夯的 App 開發，都能看到它的應用。HTML5 與 CSS3 是下一代網頁技術的延伸，可以直接在網頁上進行影音應用、UI 控制設計與本地資料儲存等應用，對於開發網站應用程式可以說是一個非常棒的解決方案，讓網站開發者可以用最少的時間將現有系統推進未來服務。本課程以實務開發方式，內容包括 CentOS 服務架設與管理、HTML5、CSS、Javascript、jQuery、jQuery Mobile、PhoneGap 等。					

創新網路研究領域

專業核心能力

1. 統合網路與多媒體知識技術之能力。
2. 網路與多媒體系統設計開發之能力。
3. 批判性思考與創新研發之能力。

學習成效指標

領域	課號	課名	學習成效指標	備註
創新 網路 研究 領域	CS 5O4	網路效能分析與模擬	1	
	CS 5T6	點對點網路	1,2	
	CS 5R1	高速網路專題	1,3	
	CS 5T7	網路管理技術	1,2	
	CS 5U6	網路安全技術	1,3	
	CS 5U7	無線網路技術	1,3	
	CS 5U8	雲端網路技術	1,3	
	CS 5U9	下一代網際網路技術	1,3	
	CS 5Q1	平行與分散式系統	1,3	
	CS 6O5	分散式系統專題	1,2,3	

課號	中文課名	英文課名	學分	年級	學期
CS 5O4	網路效能分析與模擬	Network Performance Analysis and Simulation	3	一	上、下
本課程為研究所中網路相關議題的基礎課程。本課程的內容包括排隊理論、馬可夫鍊、簡單排隊系統的分析、複雜排隊系統的模擬。本課程將藉由數學推導及程式模擬，探討現實生活中的排隊問題。					
CS 5T6	點對點網路	Peer-to-Peer Networks	3	一	上、下
點對點網路為目前在網際網路上分享資訊最重要的技術之一，本課程將教授點對點網路上的相關檔案分享機制。本課程的內容包括：簡介、檔案分享機制、隨選視訊（VoD）分享機制以及直播串流（Live Streaming）分享機制。本課程除了教科書之外，另會配合最新之學術論文以介紹最新之點對點技術。					
CS 5R1	高速網路專題	Topics in High Speed Networks	3	一	上、下
本課程討論目前光纖網路上最新的議題，藉由教師的講解及論文的介紹，讓同學可以理解光纖網路上最新的研究議題資訊。本課程預計討論的議題包括：Routing and Wavelength Assignment、Traffic Grooming、Survivability、Security、Optical Burst Switching 以及 Multimedia Networks。					
CS 5T7	網路管理技術	Network Management	3	一	上、下
本課程旨在使學習者能夠了解電腦網路的基本概念與運作的原理，進而認知電腦網路的發展趨勢與相關應用的領域，期能使學生能夠深入探討網際網路發展所關切的議題，涵蓋智慧家庭、物聯網、電子商務、行動商務、行動學習、雲端運算服務…等相關議題。					
CS 5U6	網路安全技術	Network Security	3	一	上、下
本課程旨在讓使用者瞭解在電腦系統和網路環境上的資訊和網路相關之安全技術，包含 TCP/IP 通訊協定原理及網路封包分析實務；入侵防禦系統理論及應用；新興電子商務安全議題；駭客攻擊手法剖析…等相關議題。					

CS 5U7	無線網路技術	Wireless Networks	3	一	上、下
本課程旨在介紹無線網路基本架構(architecture)及協定(protocols)，使初學者 對於無線通訊網路各元件以及如何將它們連接起來運作有一基本概念。並使學生了解在此架構下無線網路上常用的技術、法則及應用等。					
CS 5U8	雲端網路技術	Cloud Networks	3	一	上、下
本課程旨在介紹雲端運算的基本概念和雲端運算的技術，包括硬體和公共建設、雲端的存取、雲端的儲存、還有業界的標準。另外還會包含雲端運算的服務介紹，如 Infrastructure as a Service (IaaS)，Platform as a Service (PaaS)，Software as a Service (SaaS)。此課程可以讓學生了解雲端運算的基本架構和應用。					
CS 5U9	下一代網際網路技術	Next Generation Networks	3	一	上、下
本課程旨在介紹介紹下一代網際網路的發展及其通訊協定, 以及下一代網際網路的發展現況及未來藍圖, 進而瞭解 IPv4/IPv6 網路應用及互通演進和 IPv6 安全性…等相關議題					
CS 5Q1	平行與分散式系統	Parallel and Distributed Systems	3	一	上，下
這門課定位為分散式系統的入門課程。課程內容將以介紹並討論分散式系統的定義，系統架構，議題與挑戰等為主。參與課程的同學除被預期參與課程討論外，也會被要求閱讀相關文獻並在課程進行中與大家報告分享。					
CS 6O5	分散式系統專題	Topics in Distributed Systems	3	一	上、下
這門課定位為‘平行與分散式系統’課程的進階課程。在對分散式系統有了基本認識之後，這門課程主要延續在議題探索與問題挑戰方面作進一步的發展。參與同學預期選擇一個分散式系統相關的研究議題，收集資料，閱讀文獻並在課堂上報告分享，參與討論。					

多媒體技術研究領域

專業核心能力

1. 統合網路與多媒體知識技術之能力。
2. 網路與多媒體系統設計開發之能力。
3. 批判性思考與創新研發之能力。

學習成效指標

領域	課號	課名	學習成效指標	備註
多媒體技術研究領域	CS 5P4	高等演算法	1,2	
	CS 5R3	影像顯示訊號處理	1,2	
	CS 5N5	電腦視覺系統	1,2	
	CS 5Q5	影像處理	1,2	
	CS 5Q7	圖像辨識	1,2	
	CS 6N0	影像監控系統專題	1,2	
	CS 6O6	智慧型系統設計專題	1,2,3	
	CS 5V0	數位影像處理	1,2	
	CS 5V1	多媒體檢索	1,2	
	CS 5V2	進階動畫製作	2	

課號	中文課名	英文課名	學分	年級	學期
CS 5P4	高等演算法	Advanced Algorithm	3	1	上、下
本課程介紹演算法分析策略及分析方法，包含了：Divide & Conquer，Dynamic Programming, Greedy Strategy, Backtracking 等著名的分析方法，並簡單的回顧演算法中所使用的數學符號與資料結構，最後針對計算理論做一廣泛的探討。					
CS 5R3	影像顯示訊號處理	Signal Processing for Image Display Technology	3	1	上、下
本課程針對影像以及視訊訊號處理演算法進行探討，首先以基礎訊號處理進行介紹，包含離時訊號與系統，傅立葉轉換，小波轉換，濾波器設計，取樣及數位類比轉換，頻譜分析等，其次針對彩色影像及視訊之顯示原理，高畫質視訊，色彩及解析度提升，JPEG、MPEG壓縮原理進行介紹。					
CS 5N5	電腦視覺系統	Computer Vision	3	1	上、下
本課程利用機器學習的方法處理電腦所擷取的影像及視訊，將處理後的內容調整為更適合人類瞭解及更容易進行機器檢測的資料。內容包含攝影機校正技術、圖像識別、圖像分析、自動追蹤目標、影像強化和復原、音訊/影像及視訊壓縮、3D空間模式和物體重建等。					
CS 5Q5	影像處理	Image Processing	3	1	上、下
網路的發展，科技的進步，數位化的竄紅，了解數位影像技術已成為一種高報酬的知識投資。本課程從基礎的數位影像處理開始說起，逐步介紹空間域、頻率域、壓縮域、影像視覺系統、影像載體與偽裝、影像品質評估與分析、影像智慧權、影像與浮水印工具…等主題。					
CS 5Q7	圖像辨識	Pattern Recognition	3	1	上、下
使用模式識別技術解決機器視覺問題是本課程的重點。主題包括：機器視覺和模式分類問題概覽、圖像的構成和處理、圖像中的特徵提取、生物目標識別、貝葉斯決策論					

和聚類。本課程的應用：物體偵測和識別、變形模型、追蹤手勢識別。					
CS 6N0	影像監控系統專題	Topics in Video Surveillance	3	1	上、下
傳統的閉路電視監視系統，僅僅能提供錄影存證，無法採取主動監控，與偵測異常事件，僅提供了嚇阻，以及事後存證的功能。近年來，安全監控市場蓬勃發展，許多監控設備推陳出新，因此整合目前監控設備，並以電腦輔助，提供影像處理技術，加強安全監控的主動性。					
CS 6O6	智慧型系統設計專題	Topics in Intelligent System design	3	1	上、下
近年來由於監視系統設備日益進步，影像品質也越來越好。監視器搭配儲存裝置可以日夜記錄著所監控的區域以供日後查詢。但是，他也僅提供查詢，並沒辦法去作有效的處理。本課程主要是教導如何將監控的影像經由一些特殊的處理使電腦可以正確的判斷畫面中有何事件發生（例如：車輛計數、車輛判斷、車牌辨識、人臉辨識等等）					
CS 5V1	多媒體檢索	Multimedia Retrieval	3	1	上、下
面對網路上大量的多媒體資料，如何讓使用者快速且有效率地搜尋出所需要的資料是非常重要的技術，此課程主要在教授如何利用各資料(包含圖形、影音)的特徵來快速的在網路上找尋所需要的資料。					
CS 5V0	數位影像處理	Digital Image Processing	3	1	上、下
數位影像處理是利用電腦來處理數位化後的影像，以達到特殊應用的需求，目前已經廣泛應用在我們的生活當中，尤其是影像壓縮和影像辨識都必須使用影像處理的各種技巧，去掉較無用的資訊，使電腦專注在少量但有用的資訊上，大量降低計算時間。本課程主要是介紹一些影像處理的原理以及應用，內容包括影像強化、影像壓縮、影像表示、小波理論、影像分割、彩色影像處理、等等。每種影像處理的方法都將透過Matlab實做的過程，讓同學更能深入體會影像處理的精髓。					
CS 5V2	進階動畫製作	Animation Scripting	3	一	上、下
動畫應用程式已日益普及，而建立動畫應用程式不可或缺的基礎能力就是動畫程式寫作。本課程透過動畫腳本語言的介紹，以及重要核心類別以及組件的運用，來奠定同學建立動畫應用程式之基礎能力。					

佛光大學 創意與科技學院 資訊應用學系

學士班 課程架構表

(112) 學年度以後入學新生適用

112.03.15 111 學年度第 4 次系課程委員會會議通過
112 年 3 月 29 日創科院第 2 次課程委員會會議修訂通過

- 一、本系學士班學生畢業學分數 **128** 學分
- 二、通識教育課程 (**另列**)
- 三、本系學士班 **主修領域** 學分數 **63** 學分，由以下 **三** 個學程組成：
- (一) 跨領域特色學程 **21** 學分 (**另列**)
- (二) 資訊應用學系核心學程 **39** 學分
- (三) 本系學士班專業選修學程 (三選一) **24** 學分
- 四、本系學士班專業選修學程
- (一) 數位遊戲開發學程 **24** 學分
- (二) 動畫與數位內容學程 **24** 學分
- 五、就業學程：資訊系統與智慧應用學程 **24** 學分
- 六、各學程課程如下表：

系 核 心 學 程 (39)	CS 10F	程式設計	Programming Languages	必	3	一	上	資訊應用學系-系核心學程規劃如下，共開設 63 學分，其中 27 學分為系核心學程必修學分，另外學生至少再選修 4 門課共 12 學分本核心學程共採計 39 學分。
	CS 10I	計算機概論	Introduction to Computer Science	必	3	一	上	
	CS 10J	微積分	Calculus	選	3	一	上	
	CS20C	物件導向程式設計	Object-Oriented Programming	選	3	一	下	
	CS 21C	資料結構	Data Structures	必	3	二	上	
	CS 21D	離散數學	Discrete Mathematics	必	3	二	上	
	CS 20H	互動式網頁製作	Dynamic Web Development	選	3	二	上	
	CS21S	劇本式程式語言	Scripting Languages	選	3	二	上	
	CS 21E	資料庫系統	Database Systems	必	3	二	下	
	CS 20Z	遊戲開發與腳本實作	Game Development and Storytelling	選	3	二	下	
	CS 20Q	多媒體系統	Multimedia Systems and Applications	選	3	二	下	
	CS 20M	演算法	Algorithms	選	3	二	下	
	CS 21O	基礎專題實作	Project Design and Implementation	選	3	二	下	
	CS 31G	資料通訊與電腦網路	Fundamentals of Data Communication and Computer Networks	必	3	三	上	
	CS 20P	作業系統	Operating Systems	選	3	三	上	
	CS31F	系統分析與設計	Systems Analysis and Design	必	3	三	上	
	CS31M	使用者經驗設計	User Experience Design	選	3	三	上	
	CS 30N	專題實作 1	Advanced Project Design and Implementation (I)	必	3	三	上	
	CS 40A	專題實作 2	Advanced Project Design and Implementation (II)	必	3	三	下	
	CS 40F	實務實習 1	Practicum (I)	選	3	四	上	
	CS40G	實務實習 2	Practicum (II)	選	3	四	下	

就業學程	數位遊戲開發學程 (24)	CS21L	圖像繪製與編輯	Image Drawing and Editing	選	3	一	上	與動畫組合開
		CS10Q	C# 程式設計	C# Programming	必	3	一	下	
		CS21P	3D 動畫設計與製作	Design and Development of 3D Animation	必	3	一	上	
		CS10R	UI/UX 設計實務	UI/UX design practices	選	3	一	下	
		CS 21R	3D 遊戲程式設計	3D Game Programming	必	3	二	上	
		CS21X	2D 遊戲程式設計	2D Game Programming	必	3	二	上	
		CS 20T	行動裝置程式設計	Mobile Device Programming	選	3	二	上	與系統組合開
		CS 20F	網頁程式設計	Web Programming	選	3	二	下	
		CS 30H	人工智慧概論	Introduction to Artificial Intelligence	選	3	三	上	與系統組合開
		CS 30X	3D 遊戲製作	3D Game Development	選	3	二	下	
		CS21Y	虛擬實境與擴增實境	Virtual Reality and Augmented Reality	選	3	二	下	
		CS31O	網路遊戲程式設計	Online game programming	選	3	三	上	
		CS31P	遊戲介面設計	Game interface design	選	3	三	上	
		CS 31K	跨平台程式設計	Cross-platform Programming	選	3	三	下	與系統組合開
		CS 31H	遊戲特效設計與製作	Design and Production of Special Effect for Video Game	選	3	三	下	
		CS 40D	手機遊戲設計	Mobile Game Design	選	3	三	下	
	動畫與數位內容學程 (24)	CS21V	圖像繪製與編輯	Image Drawing and Editing	必	3	一	上	與遊戲組合開
		CS21B	數位出版實作	Digital Publishing Implementation	選	3	一	下	
		CS20I	數位影音編輯	Digital Video Editing	選	3	一	下	
		CS10L	2D 動畫製作	2D Animation Development	必	3	二	上	
		CS21T	角色與場景製作	Character Design and animation background layout	選	3	二	上	
		CS21A	多媒體企劃與腳本實作	Multimedia Design and Writing	選	3	二	上	
		CS21P	3D 動畫設計與製作	Design and Development of 3D Animation	必	3	二	下	
		CS21M	2D 動畫企劃與實作	2D Animation Workshop	選	3	二	下	
		CS20J	數位學習概論	Introduction to E-learning	選	3	二	下	
		CS31I	數位內容設計	Digital Content Design	必	3	三	上	
		CS21N	3D 動畫企劃與實作	3D Animation Workshop	選	3	三	上	
		CS31C	2D 動畫程式設計	2D Animation Programming	選	3	三	下	
		CS31J	進階 3D 動畫製作	Advanced 3D Animation Production	選	3	三	下	
就業學程	資訊系統與智慧應用學程 (24)	CS 10M	視窗程式設計	Windows Programming	必	3	一	下	
		CS 21W	網頁程式設計	Web Programming	必	3	二	上	
		CS 20E	影像處理概論	Introduction to Image Processing	選	3	二	上	

	CS 20T	行動裝置程式設計	Mobile Device Programming	選	3	二	上	與遊戲組合開
	CS21U	演算法	Algorithms	必	3	二	下	
	CS20Q	多媒體系統	Multimedia Systems and Applications	選	3	二	下	與系核心合開
	CS 30Q	智慧型代理人	Intelligent Agents	選	3	二	下	
	CS 31B	進階網頁程式設計	Advanced Web Programming	選	3	二	下	
	CS 31N	人工智慧概論	Introduction to Artificial Intelligence	必	3	三	上	與遊戲組合開
	CS 20P	作業系統	Operating Systems	選	3	三	上	
	CS31M	使用者經驗設計	User Experience Design	選	3	三	上	
	CS 30E	管理資訊系統	Management Information Systems	選	3	三	下	
	CS 31K	跨平台程式設計	Cross-platform Programming	選	3	三	下	與遊戲組合開
	CS31L	機器學習實作	Implementation of Machine Learning Algorithms	選	3	三	下	
	CS 40H	智慧物聯網應用	Applications of AIoT	選	3	四	上	
	CS31Q	資訊安全概論	Introduction to Information Security	選	3	四	下	

註：1. 得視實際情況調整授課年級與學期。

「資訊系統與智慧應用學程」課程架構表

一、產業學院-資訊系統與智慧應用學程 24 學分，完成本學程需修滿之學分數如下：

(一)必修課程 12 學分

(二)選修課程 12 學分

二、各學程課程如下表：

類 別	課 號	科目名稱	英文名稱	修 別	學分數	開課學期	備 註
產業學院 — 資訊系統與智慧應用學程	CS 10M	視窗程式設計	Windows Programming	必修	3	一下	
	CS 21W	網頁程式設計	Web Programming	必修	3	二上	
	CS 20E	影像處理概論	Introduction to Image Processing	選修	3	二上	
	CS 20T	行動裝置程式設計	Mobile Device Programming	選修	3	二上	
	CS21U	演算法	Algorithms	必修	3	二下	
	Cs20Q	多媒體系統	Multimedia Systems and Applications	選修	3	二下	
	CS 30Q	智慧型代理人	Intelligent Agents	選修	3	二下	
	CS 31B	進階網頁程式設計	Advanced Web Programming	選修	3	二下	
	CS 31N	人工智慧概論	Introduction to Artificial Intelligence	必修	3	三上	
	CS 20P	作業系統	Operating Systems	選修	3	三上	
	CS31M	使用者經驗設計	User Experience Design	選修	3	三上	
	CS 30E	管理資訊系統	Management Information Systems	選修	3	三下	
	CS 31K	跨平台程式設計	Cross-platform Programming	選修	3	三下	
	CS31L	機器學習實作	Implementation of Machine Learning Algorithms	選修	3	三下	
	CS 40H	智慧物聯網應用	Applications of AIoT	選修	3	四全	
	CS31Q	資訊安全概論	Introduction to Information Security	選修	3	四下	

註：得視實際情況調整授課年級與學期。