

國立彰化師範大學資訊管理學系 資訊管理組 學士班畢業條件(100 學年度入學學生適用)

100.05.10 院務會議討論通過

<p>畢業條件</p>	<p>一、本系最低畢業學分為 132 學分，包含校必修 28 學分、系(組)必修 69 學分、選修 35 學分，不含教育學分、軍訓、體育及外語測驗檢定門檻、資訊能力檢定門檻。</p> <p>二、凡選修本系開設科目一律採認為本系畢業學分；修習系外開設科目，採認 9 學分為本系畢業學分。</p> <p>三、學生畢業前須通過外語檢定及資訊檢定測驗門檻：學生除應修滿學系應修學分外，同時須達本系所定「外語能力」及「資訊能力」之基本要求，方具備畢業資格。詳細內容請見本校「學士學生外語能力畢業門檻實施辦法」、「資訊能力檢定畢業門檻實施辦法」、本院「國立彰化師範大學管理學院大學及研究所學生英文能力畢業門檻及輔導、獎勵辦法」規定辦理。</p> <p>四、「◆」表示五選一之必修科目。</p> <p>五、「◎」表示二選一之必修科目。</p> <p>六、校必修科目請參閱學校通識、軍訓及體育課程架構，並依規定修習。</p> <p>七、大三、大四學生所修習之研究所學分，皆列入大學部選修學分。</p> <p>八、JAVA 專題(一)、JAVA 專題(二)加強考取證照輔導。</p> <p>九、修畢數位內容相關專業課達 30 學分，則頒發「數位內容學程證明書」。</p> <p>十、畢業前需利用暑假至企業實習。(至少需滿 30 天)。</p> <p>十一、本系規定之擋修課程(先修課程需修過後，才能修後修課程)如下：</p> <table border="1" data-bbox="156 721 912 1182"> <thead> <tr> <th>先修課程</th> <th>後修課程</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>會計學(一)</td> <td>會計學(二)</td> </tr> <tr> <td>經濟學(一)</td> <td>經濟學(二)</td> </tr> <tr> <td>商用微積分(一)</td> <td>商用微積分(二)</td> </tr> <tr> <td>統計學(一)</td> <td>統計學(二)</td> </tr> <tr> <td>企業概論</td> <td>管理資訊系統</td> </tr> <tr> <td>JAVA 程式語言設計(一)</td> <td>JAVA 程式語言設計(二)</td> </tr> <tr> <td>C++程式語言設計(一)</td> <td>C++程式語言設計(二)</td> </tr> <tr> <td>3D 電腦動畫(一)</td> <td>3D 電腦動畫(二)</td> </tr> <tr> <td>遊戲媒體設計與開發(一)</td> <td>遊戲媒體設計與開發(二)</td> </tr> <tr> <td>遊戲程式設計(一)</td> <td>遊戲程式設計(二)</td> </tr> <tr> <td>JAVA 專題(一)</td> <td>JAVA 專題(二)</td> </tr> </tbody> </table>	先修課程	後修課程	會計學(一)	會計學(二)	經濟學(一)	經濟學(二)	商用微積分(一)	商用微積分(二)	統計學(一)	統計學(二)	企業概論	管理資訊系統	JAVA 程式語言設計(一)	JAVA 程式語言設計(二)	C++程式語言設計(一)	C++程式語言設計(二)	3D 電腦動畫(一)	3D 電腦動畫(二)	遊戲媒體設計與開發(一)	遊戲媒體設計與開發(二)	遊戲程式設計(一)	遊戲程式設計(二)	JAVA 專題(一)	JAVA 專題(二)
先修課程	後修課程																								
會計學(一)	會計學(二)																								
經濟學(一)	經濟學(二)																								
商用微積分(一)	商用微積分(二)																								
統計學(一)	統計學(二)																								
企業概論	管理資訊系統																								
JAVA 程式語言設計(一)	JAVA 程式語言設計(二)																								
C++程式語言設計(一)	C++程式語言設計(二)																								
3D 電腦動畫(一)	3D 電腦動畫(二)																								
遊戲媒體設計與開發(一)	遊戲媒體設計與開發(二)																								
遊戲程式設計(一)	遊戲程式設計(二)																								
JAVA 專題(一)	JAVA 專題(二)																								
<p>輔系</p>	<p>選修本系為輔系者至少須修完系訂必修 45 學分。</p>																								
<p>雙主修</p>	<p>選修本系為雙主修學位之一者須修完系訂必修 69 學分。</p>																								

國立彰化師範大學資訊管理學系 數位內容科技與管理組 學士班畢業條件(100 學年度入學學生適用)

100.05.10 院務會議討論通過

<p>畢業條件</p>	<p>一、本系最低畢業學分為 132 學分，包含校必修 28 學分、系(組)必修 81 學分、選修 23 學分，不含教育學分、軍訓、體育及外語測驗檢定門檻、資訊能力檢定門檻。</p> <p>二、凡選修本系開設科目一律採認為本系畢業學分；修習系外開設科目，採認 6 學分為本系畢業學分。</p> <p>三、學生畢業前須通過外語檢定及資訊能力測驗門檻：學生除應修滿學系應修學分外，同時須達本系所定「外語能力」及「資訊能力」之基本要求，方具備畢業資格。詳細內容請見本校「學士學生外語能力畢業門檻實施辦法」、「資訊能力檢定畢業門檻實施辦法」、本院「國立彰化師範大學管理學院大學及研究所學生英文能力畢業門檻及輔導、獎勵辦法」規定辦理。</p> <p>四、「●」表示四選一之必修科目。</p> <p>五、校必修科目請參閱學校通識、軍訓及體育課程架構，並依規定修習。</p> <p>六、大三、大四學生所修習之研究所學分，皆列入大學部選修學分。</p> <p>七、畢業前需利用暑假至企業實習。(至少需滿 30 天)。</p> <p>八、本系規定之擋修課程(先修課程需修過後，才能修後修課程)如下：</p> <table border="1" data-bbox="156 611 914 958"> <thead> <tr> <th>先修課程</th> <th>後修課程</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>商用微積分(一)</td> <td>商用微積分(二)</td> </tr> <tr> <td>統計學(一)</td> <td>統計學(二)</td> </tr> <tr> <td>JAVA 程式語言設計(一)</td> <td>JAVA 程式語言設計(二)</td> </tr> <tr> <td>C++程式語言設計(一)</td> <td>C++程式語言設計(二)</td> </tr> <tr> <td>3D 動畫設計(一)</td> <td>3D 動畫設計(二)</td> </tr> <tr> <td>遊戲程式設計(一)</td> <td>遊戲程式設計(二)</td> </tr> <tr> <td>JAVA 專題(一)</td> <td>JAVA 專題(二)</td> </tr> <tr> <td>遊戲媒體設計與開發(一)</td> <td>遊戲媒體設計與開發(二)</td> </tr> </tbody> </table>	先修課程	後修課程	商用微積分(一)	商用微積分(二)	統計學(一)	統計學(二)	JAVA 程式語言設計(一)	JAVA 程式語言設計(二)	C++程式語言設計(一)	C++程式語言設計(二)	3D 動畫設計(一)	3D 動畫設計(二)	遊戲程式設計(一)	遊戲程式設計(二)	JAVA 專題(一)	JAVA 專題(二)	遊戲媒體設計與開發(一)	遊戲媒體設計與開發(二)
先修課程	後修課程																		
商用微積分(一)	商用微積分(二)																		
統計學(一)	統計學(二)																		
JAVA 程式語言設計(一)	JAVA 程式語言設計(二)																		
C++程式語言設計(一)	C++程式語言設計(二)																		
3D 動畫設計(一)	3D 動畫設計(二)																		
遊戲程式設計(一)	遊戲程式設計(二)																		
JAVA 專題(一)	JAVA 專題(二)																		
遊戲媒體設計與開發(一)	遊戲媒體設計與開發(二)																		
<p>輔修</p>	<p>選修本系為輔系者至少須修完系訂必修 45 學分。</p>																		
<p>雙主修</p>	<p>選修本系為雙主修學位之一者須修完系訂必修 81 學分。</p>																		