

國立彰化師範大學數位內容科技與管理碩士班 106 學年度入學學生課程架構
最低畢業學分數 35 學分

學年		第一學年		第二學年				
		學分	學時	學分	學時			
修別	核心課程	上學期	行動與電子商務專題	3	3	數位學習專題	3	3
		下學期	數位設計美學與創意專題 高等遊戲設計專題	3 3	3 3			
	其他	上學期	研究方法 數位內容科技與管理專題(一)	3 1	3 2	論文指導(一) 數位內容科技與管理專題(三)	3 1	0 2
		下學期	數位內容科技與管理專題(二)	1	2	論文指導(二) 論文 數位內容科技與管理專題(四)	3 0 1	0 0 2
選修專業課程	管理類(至少兩門)	不分年級彈性選修	生產管理資訊系統	3	3	行動與電子商務專題	3	3
			企業資源規劃	3	3	虛擬社群專題	3	3
			投資學專題	3	3	資訊服務產業專題	3	3
			系統動力學專題	3	3	資訊科技專案管理專題	3	3
			供應鏈管理專題	3	3	資訊科技與組織	3	3
			物流管理專題	3	3	資訊與投資決策專題	3	3
			知識管理專題	3	3	電子化企業專題	3	3
			財務管理專題	3	3	電子金融商品與服務專題	3	3
			創新與科技管理專題	3	3	網路行銷專題	3	3
			資訊與投資管理專題	3	3	網路金融投資專題	3	3
			電子商務專題	3	3	數位課程體建構專題	3	3
	設計類(至少兩門)		人機互動與介面設計	3	3	設計企劃專題	3	3
			跨媒體設計專題 視覺語言設計 高等動畫設計 3D 動畫設計專題	3 3 3 3	3 3 3 3	設計管理與實務專題 故事創意發展專題 遊戲與動畫設計專題 設計樣版與程式設計	3 3 3 3	3 3 3 3
與運算	多媒體通訊協定專題 資訊網路專題 資訊視覺化與網路傳播 資訊安全專題	3 3 3 3	3 3 3 3	手持式設備專題 網路服務開發專題 網站整合應用專題 平行處理技術與應用專題	3 3 3 3	3 3 3 3		
與遊戲動畫	機器學習與數位遊戲 電子遊戲模擬平台專題 多媒體內容展現技術專題 企業遊戲化應用專題	3 3 3 3	3 3 3 3	遊戲引擎專題 高等網路專題 電腦圖形與互動技術	3 3 3	3 3 3		
其他	科技與管理英文(全英文) 電腦視覺	3 3	3 3	數位教學設計專題 智慧型代理人 擴充實境在數位遊戲之應用	3 3 3	3 3 3		

國立彰化師範大學數位內容科技與管理研究所畢業條件 (106 學年度入學學生適用)

106 年 3 月 31 日院務會議通過

畢業
條件

- 一、本所最低畢業學分為 35 學分，包含必修 19 學分、選修 16 學分，不含教育學分及論文指導(一)(二)。
- 二、凡選修本所開設科目一律採認為本所畢業學分；修習外系開設科目，採認 6 學分為本所畢業學分。
- 三、凡註冊後應至少修習一門科目(含論文)，否則應辦理休學。已修畢最低畢業學分而論文尚在撰寫中者，次學年起每學期必須選修「論文」。
- 四、除數位內容科技與管理專題(一)、(二)、(三)、(四)(1 學分)及論文(0 學分)外，其餘每一科目均為 3 學分。
- 五、畢業學分之選修課程中「管理類」及「設計類」等兩類須至少各修習兩門。
- 六、大學或技術學院(或專四以上)未修過下列課程者，需補修資管系學士班以下所列課程(至少)兩門：
3D 動畫設計(一)(或 3D 電腦動畫(一))、3D 動畫設計(二)(或 3D 電腦動畫(二))、電腦圖學(或計算機圖學)、C++程式語言設計(一)、JAVA 程式語言設計(一)。
曾修過相關課程或具有相關證照，需經該科任課教師及系主任認可，方可抵免。
- 七、畢業需符合「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」之規定。
- 八、數科所及資管所其課程可相互承認為畢業學分。
- 九、畢業前需發表一篇研討會以上之論文或考取相關之專業證照。(研討會論文及證照由指導教授認定)
- 十、**研究生應於申請學位考試前修習通過於「臺灣學術倫理教育資源中心」(<https://ethics.nctu.edu.tw/>)網路教學平台之「學術研究倫理教育」課程等相關規定。**