

國立彰化師範大學數位內容科技與管理研究所畢業條件(99學年度入學學生適用)

99.00.00 院務會議討論通過

學年		第一學年		第二學年					
		科目		學分	學時	學分	學時		
修別		科目		學分	學時	學分	學時		
系必修		行動與電子商務專題		3	3	數位學習專題		3	3
		數位設計美學與創意專題		3	3	論文指導(一)		3	0
		高等遊戲設計專題		3	3	數位內容科技與管理專題(三)		1	2
		研究方法		3	3	論文指導(二)		3	0
		數位內容科技與管理專題(一)		1	2	數位內容科技與管理專題(四)		1	2
		數位內容科技與管理專題(二)		1	2	論文		0	0
系選修	管理類(必選兩門)	創新與科技管理專題		3	3	電子金融商品與服務專題		3	3
		財務管理專題		3	3	虛擬社群專題		3	3
		投資學專題		3	3	知識管理專題		3	3
		系統動力學專題		3	3	供應鏈管理專題		3	3
		電子商務專題		3	3	電子化企業專題		3	3
	設計類(必選兩門)	人機互動與介面設計		3	3	設計企劃專題		3	3
		多媒體設計專題		3	3	設計管理與實務專題		3	3
		視覺語言設計		3	3	故事編導與企劃		3	3
	運動商務與 運算	網路行銷專題		3	3	手持式設備程式專題		3	3
		多媒體通訊協定與程式專題		3	3	網路服務開發與程式專題		3	3
		資訊網路專題		3	3	資訊安全專題		3	3
		資訊視覺化與網路傳播		3	3	網站整合應用專題		3	3
				平行處理技術與應用專題		3	3		
遊戲 動畫 與多 媒體	機器學習與數位遊戲		3	3	故事創意發展專題		3	3	
	電子遊戲模擬平台專題		3	3	遊戲引擎專題		3	3	
	高等動畫設計		3	3	高等網路程式專題		3	3	
	後製與特效設計		3	3	遊戲與動畫設計專題		3	3	
	多媒體內容展現技術與程式專題		3	3					
	3D 動畫設計專題		3	3					
其他	科技與管理英文		3	3	數位教學設計專題		3	3	
	數位內容技術專題		3	3	智慧型代理人		3	3	
					設計樣版與程式設計		3	3	
					擴充實境在數位遊戲之應用		3	3	

畢業條件

- 一、本所最低畢業學分為 40 學分，包含必修 19 學分、選修 21 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、畢業學分中，選修課程中「管理類」及「設計類」合計最多承認 12 學分。
- 六、大學或技術學院(或專四以上)沒有修過下列四門課程：JAVA 程式語言設計(一)、3D 動畫設計(一)、電腦圖學、多媒體設計概論，需至資管系大學部補修：
 - (1) JAVA 程式語言設計(一)
 - (2) 3D 動畫設計(一)、3D 電腦動畫(一)、遊戲媒體設計與開發(一)(三選一門)
 - (3) 電腦圖學(或計算機圖學)。
 - (4) 多媒體設計概論、多媒體設計美學、設計傳達與實務(三選一門)。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、每學期修課最高上限為 16 學分(含大學部補修學分，但不含軍訓及論文指導(一)(二)之學分)。若超過 16 學分外之學分數均不列入畢業學分。
- 十、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。