

國立彰化師範大學資訊管理學系大學部 98 學年度入學學生課程架構

最低畢業學分數：非師培生 140 學分

壹、資訊管理組課程架構

學 年 修 別	第一學年		第二學年		第三學年		第四學年						
	學分	學時	學分	學時	學分	學時	學分	學時					
校 必 修 (28 學 分)	有關大學部共同課程，請參看本手冊之規定。												
系 必 修 專 業 課 程 (72 學 分)	資訊系統	上學期		系統分析與設計	3	3	管理資訊系統	3	3				
		下學期		資料庫	3	3	UNIX 系統與應用	3	3				
	資訊科技	上學期	計算機概論	3	3	資料結構 ◎JAVA 程式語言設計 (一) ◎C++ 程式語言設計 (一)	3 3 3	3 3 3	電腦網路	3	3		
		下學期			◎JAVA 程式語言設計 (二) ◎C++ 程式語言設計 (二)	3 3	3 3	Web 技術	3	3			
	法政科學	上學期	微積分(一)	3	3	統計學(一)	3	3					
		下學期	微積分(二)	3	3	統計學(二)	3	3					
	商管知識	上學期	會計學(一) 會計學實習 (一) 經濟學(一) 企業管理	3 0 3 3	3 2 3 3						企業經營實務	3	3
		下學期	經濟學(二)	3	3	財務管理	3	3	企業資源規劃	3	3	企業經營實務專題 創新與科技管 理	3 3

數位內容	互動式網頁設計	3	3	3D 電腦動畫(一)	3	3	虛擬實境	3	3	數位學習	3	3
	多媒體設計	3	3	多媒體系統設計	3	3	遊戲程式設計(一)	3	3	人機互動與介面設計	3	3
其他	美學			3D 電腦動畫(二)	3	3	JAVA 專題(一)	3	3	畢業專題製作	3	3
	多媒體導論	3	3	網頁視覺設計	3	3	遊戲媒體設計與開發(一)	3	3			
				行動遊戲程式設計	3	3	JAVA 專題(二)	3	3			
							遊戲程式設計(二)	3	3			
							遊戲媒體設計與開發(二)	3	3			
							英語聽力(一)	2	2			
							英語會話(一)	2	2			
							英語閱讀(一)	2	2			
							英語寫作(一)	2	2			
							英語聽力(二)	2	2			
							英語會話(二)	2	2			
							英語閱讀(二)	2	2			
							英語寫作(二)	2	2			

附註

- 1、「◆」表示六選一之必修科目。
- 2、「◎」表示二選一之必修科目。
- 3、系訂必修共須修習 72 學分。
- 4、系訂選修至少須修習 31 學分；其餘 9 學分至它系選修可採計為本系畢業學分數。
- 5、選修本系為輔系者至少須修完系訂必修 45 學分。
- 6、選修本系為雙主修學位之一者須修完系訂必修 75 學分。
- 7、最低畢業學分數：140（不含教育學分、體育、護理及軍訓學分、外語測驗檢定門檻）。
- 8、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。
- 9、凡選修本系開設科目（不限學期）一律可採認為本系畢業學分數。
- 10、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。
- 11、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」及本系之規定辦理。
- 12、JAVA 專題（一）、JAVA 專題（二）加強考取證照輔導。
- 13、大一學年成績達全班 30% 以內，始能申請選修教育學程，**並且全班申請人數不超過 15%**。
- 14、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」。
- 15、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：

先修課程	後修課程
會計學(一)	會計學(二)
經濟學(一)	經濟學(二)
微積分(一)	微積分(二)
統計學(一)	統計學(二)
企業管理	管理資訊系統
系統分析與設計	資料庫
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)

貳、數位內容組課程架構

學年 修別	第一學年		第二學年		第三學年		第四學年							
	學分	學時	學分	學時	學分	學時	學分	學時						
校必修 (28學分)	有關大學部共同課程，請參看本手冊之規定。													
系必修專業課程	基礎	上學期	微積分(一)	3	3	統計學(一)	3	3	管理資訊系統	3	3			
		下學期	微積分(二)	3	3	統計學(二)	3	3	UNIX 系統與應用	3	3			
	資訊科技	上學期	計算機概論 JAVA 程式語言設計(一)	3	3	資料結構 C++ 程式語言設計(一) 系統分析與設計	3	3	電腦網路	3	3	數位學習	3	3
		下學期	JAVA 程式語言設計(二)	3	3	C++ 程式語言設計(二) 資料庫	3	3	Web 技術	3	3			
	遊戲與動畫	上學期			3D 動畫設計(一)	3	3	遊戲程式設計(一) 電腦圖學	3	3				
		下學期			3D 動畫設計(二)	3	3	遊戲程式設計(二)	3	3				
	多媒體內容	上學期	數位影像處理	3	3	故事創意與腳本設計	3	3	數位音效設計	3	3	●電子與行動商務專題(二) ●數位學習專題(二) ●遊戲設計專題(二) ●多媒體動畫專題(二)	3	3
		下學期	多媒體設計概論 向量繪圖設計	3	3				●電子與行動商務專題(一) ●數位學習專題(一) ●遊戲設計專題(一) ●多媒體動畫專題(一)	3	3	畢業專題製作	3	3
	系選修專業課程 (至少16學分)	基礎			遊戲數學	3	3	電子商務 網路行銷 專案管理	3	3				

資訊科技						JAVA 專題(一) 資料庫實作 JAVA 專題(二)	3 3 3	3 3 3	行動運算與應用 人機互動與介面設計	3 3	3 3	
遊戲與動畫			行動遊戲程式設計 多媒體系統設計	3 3	3 3	虛擬實境 高階遊戲運算 式貼圖實務 遊戲媒體設計與開發(一) 遊戲互動設計 遊戲媒體設計與開發(二)	3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3	線上遊戲程式設計	3	3	
多媒體內容	互動式網頁設計 設計傳達與實務 多媒體設計美學	3 3 3	3 3 3	角色造型設計 網頁視覺設計	3 3	3 3	遊戲與動畫角色設計 遊戲創意設計 數位影音特效 進階網頁規劃與設計 3D 角色動畫 3D 遊戲實務製作專題(一)	3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3	3D 遊戲實務製作專題(二) 作品集設計	3 3	3 3
其他						英語聽力(一) 英語會話(一) 英語閱讀(一) 英語寫作(一) 英語聽力(二) 英語會話(二) 英語閱讀(二) 英語寫作(二)	2 2 2 2 2 2 2 2	2 2 2 2 2 2 2 2				

附註

- 1、「●」表示四選一之必修科目。
- 2、系訂必修共須修習 90 學分。
- 3、系訂選修至少須修習 16 學分；其餘 6 學分至它系選修可採計為本系畢業學分數。
- 4、選修本系為輔系者至少須修完系訂必修 45 學分。
- 5、選修本系為雙主修學位之一者須修完系訂必修 90 學分。
- 6、最低畢業學分數：140（不含教育學分、體育、護理及軍訓學分、外語測驗檢定門檻）。
- 7、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。
- 8、凡選修本系開設科目（不限學期）一律可採認為本系畢業學分數。
- 9、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。
- 10、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」及本系之規定辦理。
- 11、大一學年成績達全班 30% 以內，始能申請選修教育學程，**並且全班申請人數不超過 15%**。
- 12、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：

先修課程	後修課程
微積分(一)	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)