

國立彰化師範大學數位內容科技與管理碩士班 100 學年度入學學生課程架構
最低畢業學分數 40 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) 數位內容科技與管理專題(四) 論文	3 1 0	0 2 0
選修專業課程	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	
		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 故事創意發展專題	3 3	3 3		
行動商務與運算	網路行銷專題	3	3	手持式設備專題	3	3		
	多媒體通訊協定專題	3	3	網路服務開發專題	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 平行處理技術與應用專題	3 3	3 3		
遊戲動畫與多媒體	機器學習與數位遊戲	3	3	遊戲引擎專題	3	3		
	電子遊戲模擬平台專題	3	3	高等網路專題	3	3		
	高等動畫設計	3	3	遊戲與動畫設計專題	3	3		
	後製與特效設計	3	3					
	多媒體內容展現技術專題	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		
	電腦視覺	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		