

國立臺中教育大學數位內容科技學系

102 學年度

大學部手冊

數位內容科技學系 印製

102 年九月

# 目次

## 壹、簡介

國立臺中教育大學數位內容科技學系大學部概況 .....	5
國立臺中教育大學數位內容科技學系大學部教育目標與能力指標 .....	10
國立臺中教育大學數位內容科技學系所概要 .....	11
國立臺中教育大學數位內容科技學系大學部課程地圖 .....	13
國立臺中教育大學數位內容科技學系 102 學年度大學部課程架構表 .....	30
國立臺中教育大學數位內容科技學系 102 學年度大學部課程目標與內容大綱 .....	34

## 貳、法規及相關規定

國立臺中教育大學數位內容科技學系專題製作實施要點 .....	47
國立臺中教育大學數位內容科技系大四專題企畫書格式(數位學習與資訊應用類) .....	50
國立臺中教育大學數位內容科技系大四專題報告格式(設計類組) .....	52
國立臺中教育大學數位內容科技學系大學部畢業門檻 .....	56
國立臺中教育大學數位內容科技學系校外假期實習要點 .....	57
國立臺中教育大學數位內容科技學系假期實習實施程序 .....	58
國立臺中教育大學數位內容科技學系假期實習流程(SOP) .....	59
國立臺中教育大學數位內容科技學系鄭俊智獎助學金要點 .....	60
國立臺中教育大學數位內容科技學系數位媒體設計專長增能學程設置要點 .....	61
國立臺中教育大學數位內容科技學系多媒體應用專長增能學程設置要點 .....	62
國立臺中教育大學數位內容科技學系網頁設計專長增能學程設置要點 .....	63
國立臺中教育大學數位內容科技學系大圖輸出機使用及收費要點 .....	64
國立臺中教育大學數位內容科技學系學生借用教室、設備、圖書管理要點 .....	65
國立臺中教育大學大學部學生選課須知 .....	66
國立臺中教育大學學生成績優異提前畢業辦法 .....	68
國立臺中教育大學輔系暨雙主修修讀流程及申請規定 .....	69
國立臺中教育大學學士班修讀輔系暨雙主修辦法 .....	70
國立臺中教育大學學生抵免學分要點 .....	72

## 參、各項相關表格

表 1 國立臺中教育大學數位內容科技學系學生實習申請表 .....	74
表 1-1 國立臺中教育大學數位內容科技學系實習考核表 .....	76
表 1-2 國立臺中教育大學數位內容科技學系【學生假期實習週誌】 .....	78
表 1-3 國立臺中教育大學數位內容科技學系學生假期實習時數統計表 .....	79

表 1-4	國立臺中教育大學數位內容科技學系實習證明書.....	80
表 2	國立臺中教育大學 數位內容科技學系專題指導同意書.....	81
表 2-1	國立臺中教育大學數位內容科技學系更換專題指導教授同意書.....	82
表 2-2	國立臺中教育大學數位內容科技學系畢業專題事務申請單.....	83
表 3	預選課程無法正式選修報告書.....	84
表 4	國立臺中教育大學學生休(退)學申請書暨離校手續程序單.....	85
表 5	國立臺中教育大學大學生辦理離校手續程序單.....	86
表 6	國立臺中教育大學學生成績優異提前畢業申請書.....	87
表 7	國立臺中教育大學 復學申請書.....	88
表 8	國立臺中教育大學 學生各項文件申請書.....	89
表 9	國立臺中教育大學數位內容科技學系優秀清寒學生助學金申請表.....	90
表 10	數位內容科技學系數位媒體設計專長增能學程就讀申請表.....	91
表 10-1	數位內容科技學系數位媒體設計專長增能學程認證申請表.....	92
表 10-2	數位內容科技學系多媒體應用專長增能學程就讀申請表.....	93
表 10-3	數位內容科技學系多媒體應用專長增能學程認證申請表.....	94
表 10-4	數位內容科技學系網頁設計專長增能學程就讀申請表.....	95
表 10-5	數位內容科技學系網頁設計專長增能學程認證申請表.....	96

# 壹、簡介

# 數位內容科技學系大學部概況

## 一、概況

### ◎簡介：

本系成立於民國九十四年八月一日，並結合教學科技研究所，系所合一。九十六年八月一日成立碩士在職專班。主要為配合學校中長程校務發展計畫及國家整體建設發展中，培養產業所需具整合資訊、設計及數位學習能力的人才。

本系現有專任師資 9 名，皆具有博士或副教授以上資格。專任教師在認知心理、資訊工程、視覺設計、數位學習、課程教學、資訊教育、人機介面、教學科技等學術理論與實務上，均學有專精，頗負盛名。

本系發展的重點主要為配合國家整體建設及社會發展政策，並配合學校中長程校務發展計畫，協助學校轉型綜合大學，同時結合產官學研各界，配合地方產業升級需求，以培養相關產業人才，提供相關人才進修管道。

### ◎特色

本系之人才培育，整合資訊、設計與數位學習課程，理論與實務兼具，技術與實作並重，強調將資訊科技落實於數位內容、數位學習系統、教材製作與系統開發。注重學生自我導向學習，強化產學合作，同時重視學生實作實習，並整合四年學習技能，完成專題製作，以提升專業競爭力，因應未來生涯規劃。

### ◎研究方向：

本系課程之規劃以分析、設計、發展、評估、與整合(Analysis、Design、Development、Evaluation、Practice, ADDEP)之系列課程為主軸，培養學生具備多媒體設計、數位出版、2D/3D 動畫、電腦遊戲、以及數位學習系統規劃與設計能力。

### ◎殊榮

本系大學部畢業生配合生涯規劃，欲持續進修者皆能進入國立優良大學研究所就讀，欲進入職場就業者，畢業生就業率平均高達 87% 以上，成果豐碩。碩士班畢業生除進入國立優良大學博士班就讀外，同時亦進入專業職場，貢獻所學，獲得肯定。本系師生並持續於學術論文發表、國內外證照考試、以及各項國內外競賽，均頗有所成，表現優異。

### ◎課程規劃

#### 大學部：

本系大學部學生至少應需修習 128 學分。其中普通課程 28 學分、專門課程 100 學分，修業期間必須至數位內容相關機構進行至少三週假期實習，畢業前需完成專題製作以及全民英檢中級或相等能力檢定。

## 二、未來發展

本系學生未來升學或就業發展如下：

### 1. 升學

國內外大專院校之資訊與數位科技相關研究所，如資訊管理研究所、資訊傳播研究所、資訊工程研究所、資訊科學研究所、傳播科技研究所、玩具與遊戲設計研究所、多媒體動畫藝術研究所等，可供畢業生進修深造。

### 2. 就業

本系主要在培養數位內容之未來專才；具有分科與整合性專長，學生未來出路如下：

1. 整合類：專案管理、企劃或文化創意經理人。
2. 學習類：數位教材研發、學習網站經營與管理、數位軟硬體講師、訓練師。
3. 資訊類：網路服務工程師、資料庫管理技術師、互動遊戲發展技術師、網站管理與規劃技術師。
4. 設計類：多媒體、網頁、動畫、公仔造型、數位影片、互動設計、文化創意商品、數位科技藝術等設計師。

### 3. 考試：可報考之專業證照/國家考試

CCNA、CCNP、CCIE、CCDA、CCDP、MCP、MCSE、MCSA、MCSA、OCT、OIDOCT、OIAD、OCP、Sun 昇陽認證 Java、Sun 昇陽認證 Solaris、Linux 認證 RHCE、Linux 認證 LPIC、高考資訊技師、其它資訊或數位內容相關證照、TQC—多媒體。

# Department of Digital Content and Technology

## I. Background:

The Department of Digital Content and Technology was established on August 1, 2005 offering bachelor's and master's programs. Since August 1, 2007, the Department began to offer an in-service master's degree to people who have already been employed in related fields. This is to match up the medium-long term development plan of the University and the government's development plan. The main mission of the Department is to develop abilities of integrating information science, design, and e-learning for relevant industries.

In the Department, there is nine full-time teaching staff; they all have PhD qualifications, some of which are qualified as associate professors. Their expertise includes cognitive psychology, information engineering, visual design, e-learning, curriculum instruction, information education, human-machine interface, instructional technology, to name but a few. All teaching staff in the Department is competent in both theory and practice of their respective research fields.

The Department was set up to meet the needs of the technological development and the overall technology policy devised by the government. Its establishment is meant to assist the University to transform from a teacher-training college to a comprehensive university as part of the University's medium-long term objectives. Additionally, the Department aims to respond to what relevant industries, academia and policymakers want. As a result, the local industry structure can be upgraded, and continuing professional development opportunities can be offered to those who have been working in relevant industries.

### (i) Features

Our curriculum emphasizes on the integration of information science, art design, and e-learning, with equal weight in theory and practice. The curriculum structure aims to help to weave information technology into digital content, e-learning, teaching material development, and system development. The Department regards students' self-directed learning, placement experiences and final-year projects as imperative. With four years of trainings that combines academics with the industry, our graduates are well-equipped and highly competitive in the future labor market.

### (ii) Syllabus

The core of our curriculum lies with Analysis, Design, Development, Evaluation, and Practice (ADDEP). It aims to develop students' skills in multimedia design, digital publishing, 2D/3D

animation, computer games, and e-learning systems planning and design.

### (iii) Achievements

Graduates that have planned to pursue further studies have been able to do so, all of which have got admissions from prestigious national universities. For those who have planned to enter the job market, they have secured employment. In particular, the employment rates for the graduated students of average-graduation is higher than 87%. Those who have received master's degrees from our Department have either entered doctoral programs at prestigious national universities or secured employment. The teaching staff and students at the Department continue publishing papers on academic-oriented journals, obtaining national and international-recognized professional certificates, and performing well in both national and international competitions.

### (iii) Curriculum

#### 1. Undergraduate Program

To graduate, students must: (1) obtain at least 128 credits, including 28 credits from general modules and 100 credits from specialized modules, (2) complete at least three weeks of work placement in digital-content-relevant industries during university vacation periods, and (3) complete a final-year project and pass the high-intermediate level of the General English Proficiency Test (GEPT) in Taiwan or equivalent level of other international test system.

#### 2. Graduate Program

The syllabus contains core modules and specialized modules. To graduate, students must obtain at least 32 credits, and publish one conference or journal paper, complete a thesis and pass qualification exams.

(1) Compulsory modules: 9 credits

(2) Independent study: 2 credits

(3) Elective modules: 21 credits

(4) Length of study: 2 to 4 years

To equip students with skills in information design, digital design, e-learning and other relevant subject areas, we offer the following compulsory modules: cognitive psychology, research methods, e-learning, database systems, multimedia design, computer and Internet studies, marketing creative



industry, etc

## II Future Career

### (i) Further Studies

Graduates of the Department can choose to study at graduate institutes that are specialized in information science or digital content. Possible institutes include those offering information management, information and communication, information and computer engineering, information science, communication technology, toy and gaming design, multimedia animation arts, etc.

### (ii) Employment

The Department aims to develop professionals that are specialized in digital content. The following list maps out potential employment opportunities:

1. Integration-related: case managers, project managers, and managers in the creative industry.
2. Learning-related: e-learning material developers, administrators for educational websites, and instructors on various software and hardware.
3. Information-related: network service engineers, database management technicians, interactive games developers, and website management and planning technicians.
4. Design-related: designers for multimedia, websites, animation, doll/figures, digital video, interactive programs, products from the creative industry, and digital art.

### (iii) Professional Certificate and Government Exams

In addition to the information technicians qualification recognized by the central government, there are numerous qualifications also acknowledged by the industry: CCNA, CCNP, CCIE, CCDA, CCDP, MCP, MCSE, MCSA, MCSD, MCDBA, MCSA, OCT, OIDOCT, OIAD, OCP, Java (assessed by Sun Corp.), Solaris (assessed by Sun Corp.), RHCE (assessed by Linux Corp.), LPIC (assessed by Linux Corp.), TQC—multimedia, and other certificates associated with digital content.

## 二、國立臺中教育大學數位內容科技學系教育目標與能力指標

	教育目標	能力指標
數位內容 科技學系 大學部	A. 培養資訊科技的理論與實務能力 B. 培養整合設計的理論與實務能力 C. 培養數位學習的理論與實務能力 D. 培養團隊合作與開闊胸襟之態度 與專業能力	A1 具有計算機基本理論與概念能力 A2 具有多媒體系統應用與整合能力 B1 具有藝術與設計暨美學趨勢之理論基礎 B2 具有數位內容產業設計及行銷能力 B3 具有設計整合與設計溝通之實務執行能力 C1 具有數位學習基本概念能力 C2 具有數位學習課程腳本設計能力 D1 具有團隊專案規劃設計與執行能力 D2 具有團隊合作與互助關懷之態度

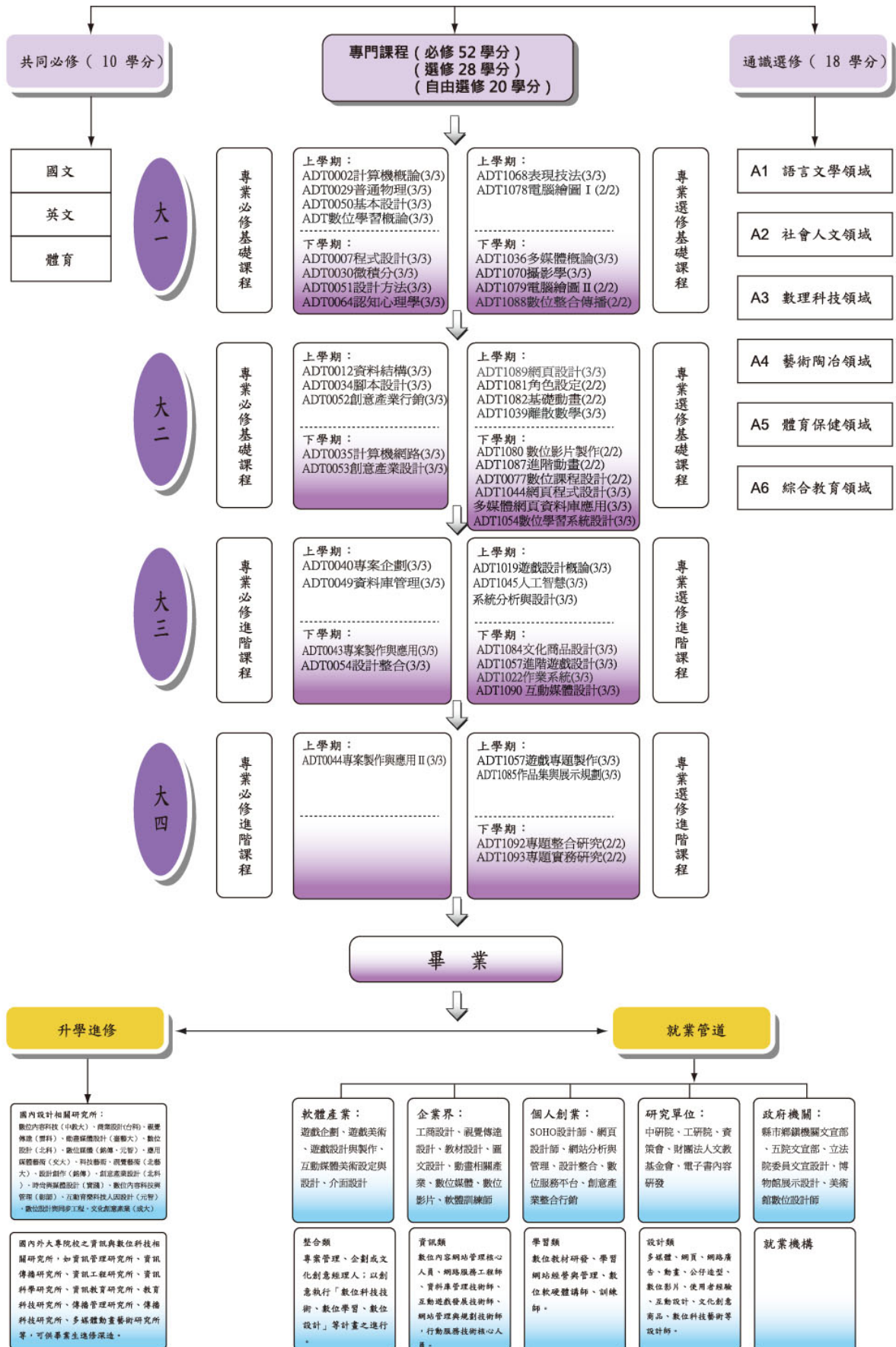
### 三、國立臺中教育大學數位內容科技學系所概要

系所概要			
系所名稱	數位內容科技學系		
班別	學士班		
學系簡介	<p>本校於民國 93 年成立教學科技研究所，94 年成立數位內容科技學系，並於 95 年系所合一，96 學年度成立夜間碩士在職專班。本系之設立係配合國家整體建設、社會發展政策及地方產業升級需求，結合產官學研各界，以培養數位內容相關產業人才及提供相關人才進修管道為宗旨。以培養學生具備多媒體、數位出版、數位典藏、2D/3D 動畫、電腦遊戲、數位學習及培訓數位學習師資之分析、設計、發展、整合、評鑑及行銷經營之能力。</p>		
課程規劃理念及運作機制	<p>本系課程整合科技、設計與數位學習，理論與實務兼具，技術與實作並重。強調將資訊科技與設計專業落實於數位內容、教材製作與數位學習系統開發。課程架構採分析 (Analyzing)、設計 (Designing)、發展 (Developing)、整合 (Integrating)、評鑑 (Evaluating) 與行銷 (Marketing) 之 ADDIEM 為設計主軸。</p> <p>運作機制—每學期定期召開系課程委員會議，委員會成員為本系教師、產官學界專業人士、畢業生代表、在校生代表，共同研議課程規劃、修訂，課程規劃修訂採三級三審委員會制度。</p>		
修業歷程簡述 (包括修業年限與學分規定)	<p>本系大學部學生修業四年，學生至少應需修習 128 學分，其中普通課程 28 學分、專門課程 100 學分。</p> <p>學生在畢業前需完成畢業專題製作，成績及格。</p> <p>97 學年度入學學生在校期間需完成至少三星期假期實習。</p>		
教育目標	編號	項目內容	
	A	培養資訊科技的理論與實務能力	
	B	培養整合設計的理論與實務能力	
	C	培養數位學習的理論與實務能力	
	D	培養團隊合作與開闊胸襟之態度與專業能力	
學生核心能力 (基本能力指標)	編號	項目內容	對應之教育目標編號
	A1	具有計算機基本理論與概念能力	A
	A2	具有多媒體系統應用與整合能力	A
	B1	具有藝術與設計暨美學趨勢之理論基礎	B

	B2	具有數位內容產業設計及行銷能力	B
	B3	具有設計整合與設計溝通之實務執行能力	B
	C1	具有數位學習基本概念能力	C
	C2	具有數位學習課程腳本設計能力	C
	D1	具有團隊專案規劃設計與執行能力	D
	D2	具有團隊合作與互助關懷之態度	D

# 四、課程地圖

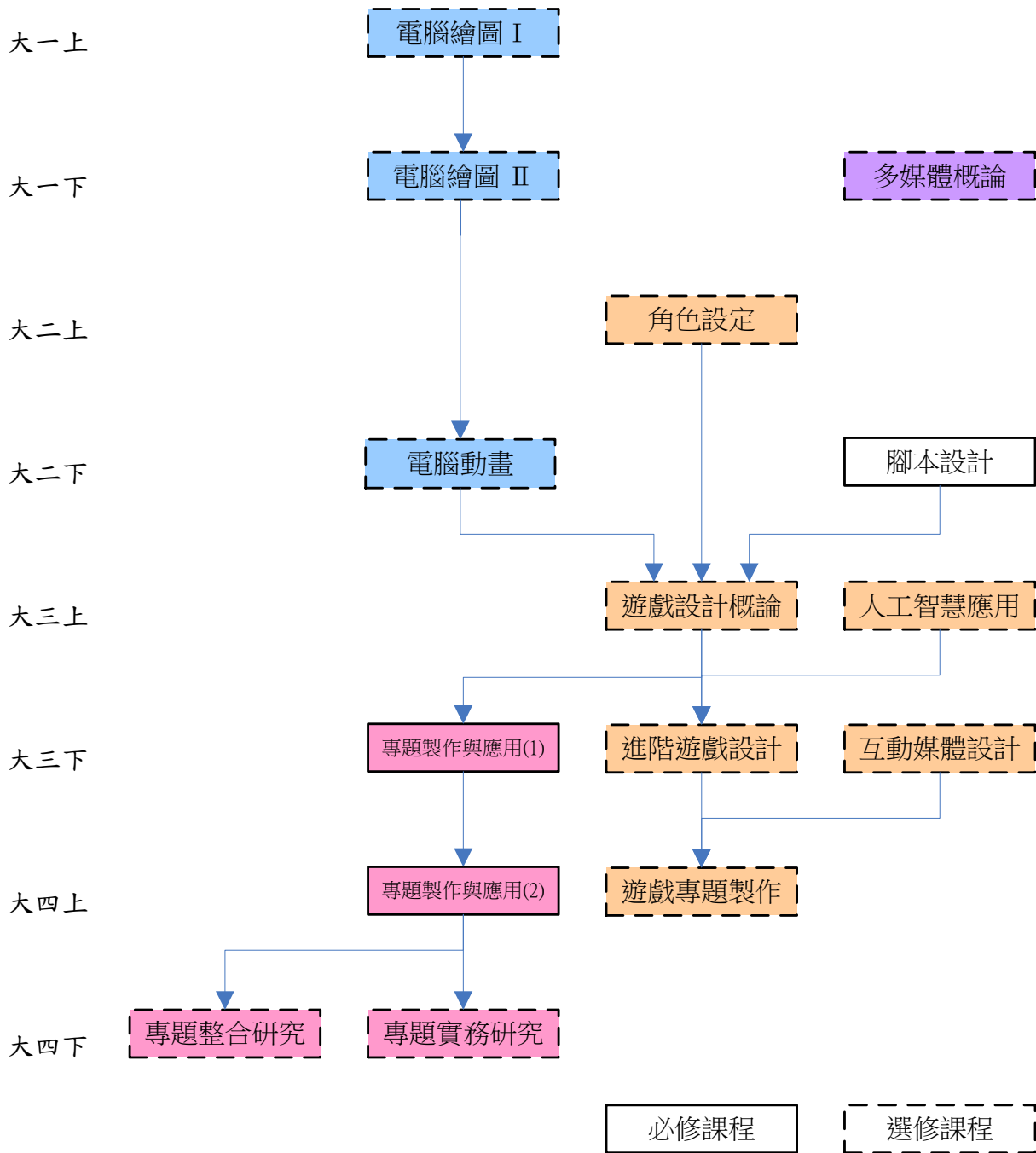
## 102 學年度數位內容科技學系 -- 大學部相關課程地圖



## 五、課程群組

### (一) 互動遊戲設計

● 課程地圖：



## ●培養核心能力：

- 1-1 具有計算機基本理論與應用能力
- 1-2 具有多媒體系統應用與整合能力
- 2-1 具有藝術與設計暨美學趨勢之理論研究基礎
- 3-2 具有數位學習課程腳本設計能力
- 4-1 具有團隊專案規劃設計與執行能力
- 4-2 具有團隊合作與互助關懷之態度

## ●檢核方式：

於”進階遊戲設計”進行分組遊戲設計與”遊戲專題製作”進行分組大型遊戲專案開發，並整合發布於課程成果網頁。

## ●專業證照：

- ACA 國際證照(2D 設計)－分為 Flash、Photoshop、Dreamweaver 三個考科
- 3DMax 國際證照(3D 設計)
- ITE 數位內容遊戲企劃專業人員/數位內容遊戲美術專業人員(遊戲設計)

## ●升學進修：

依據專長屬性可分為程式設計、3D 動畫設計、遊戲應用三大類，同學可依據自己的興趣選擇適合的所別。

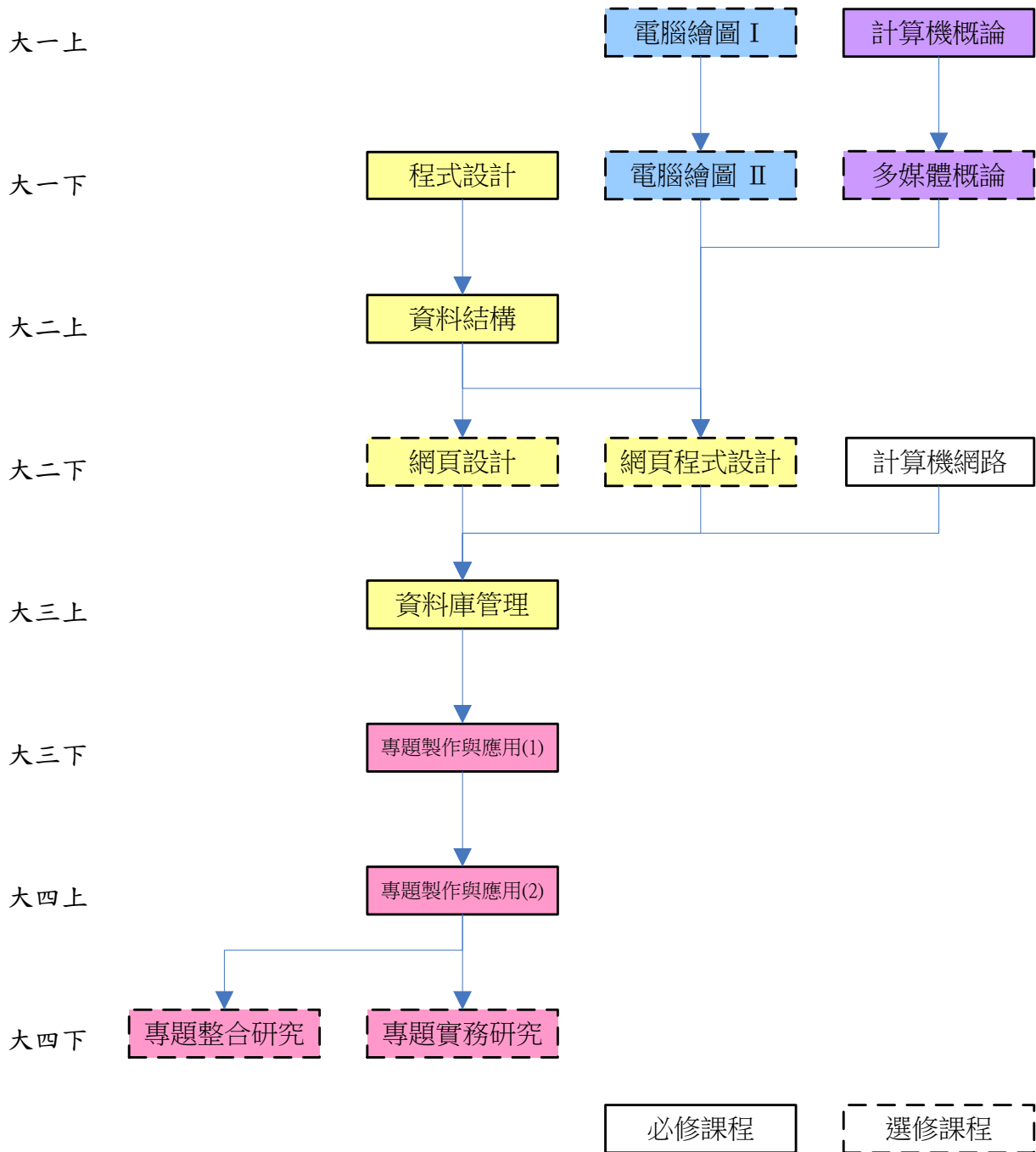
資訊工程所、資訊傳播所、多媒體設計研究所、數位內容設計研究所、北教大玩具與遊戲設計研究所、雲科大設計運算研究所

## ●就業發展：

- 電腦遊戲產業－遊戲企劃師、遊戲設計師、遊戲動畫師、美術設計師
- 互動設計產業－互動介面設計師、互動程式設計師

## (二) 互動網頁設計

### ●課程地圖：



### ●培養核心能力：

- 1-1 具有計算機基本理論與應用能力
- 1-2 具有多媒體系統應用與整合能力
- 4-1 具有團隊專案規劃設計與執行能力
- 4-2 具有團隊合作與互助關懷之態度

### ●專業證照：

- ACA 國際證照
- CISCO、SCJP、Oracle、SQL Server、網頁設計丙級、TQC



● **升學進修：**

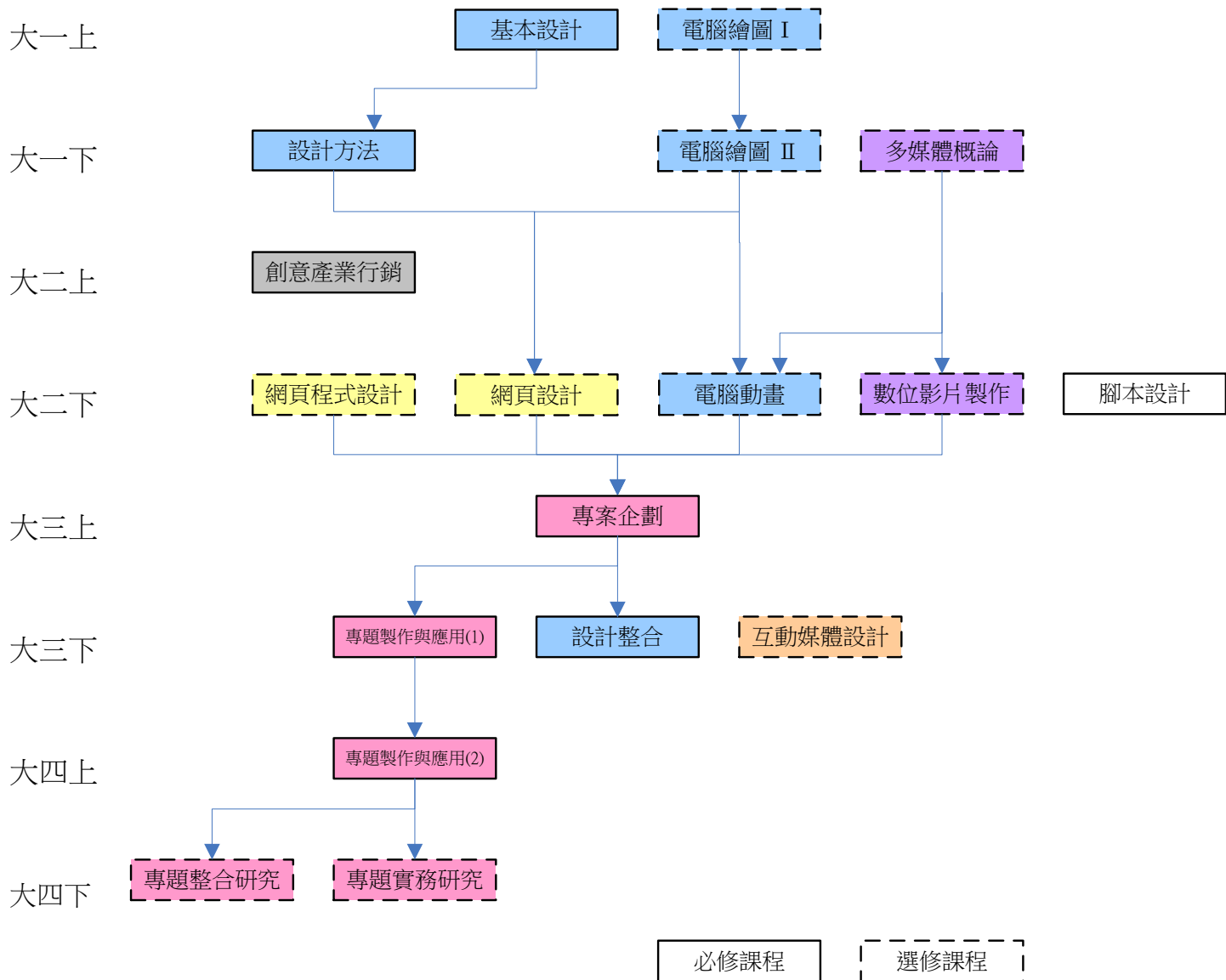
資訊工程所、資訊傳播所、資訊管理研究所、多媒體研究所、數位內容研究所

● **就業發展：**

網頁設計師、網頁工程師、互動程式設計師、網路工程師、資料庫管理師

### (三) 多媒體暨網頁設計 (設計取向為主)

● 課程地圖：



## ●培養核心能力：

- 1-1 具有計算機基本理論與應用能力
- 1-2 具有多媒體系統應用與整合能力
- 2-1 具有藝術與設計暨美學趨勢之理論研究基礎
- 2-2 具有數位內容產業設計與行銷能力
- 2-3 具有設計整合與設計溝通之實務執行能力
- 4-1 具有團隊專案規劃設計與執行能力
- 4-2 具有團隊合作與互助關懷之態度

## ●專業證照：

1. ADOBE 公司：Adobe Certified Flash Designer 國際認證
2. Adobe & Certiport：Adobe Certified Associate(ACA)分為 Photoshop、Flash、Dreamweaver
3. Autodesk 公司：Maya 原廠證書（分為：建模、骨架設定、燈光材質、特效等數種證照）

## ●升學進修：

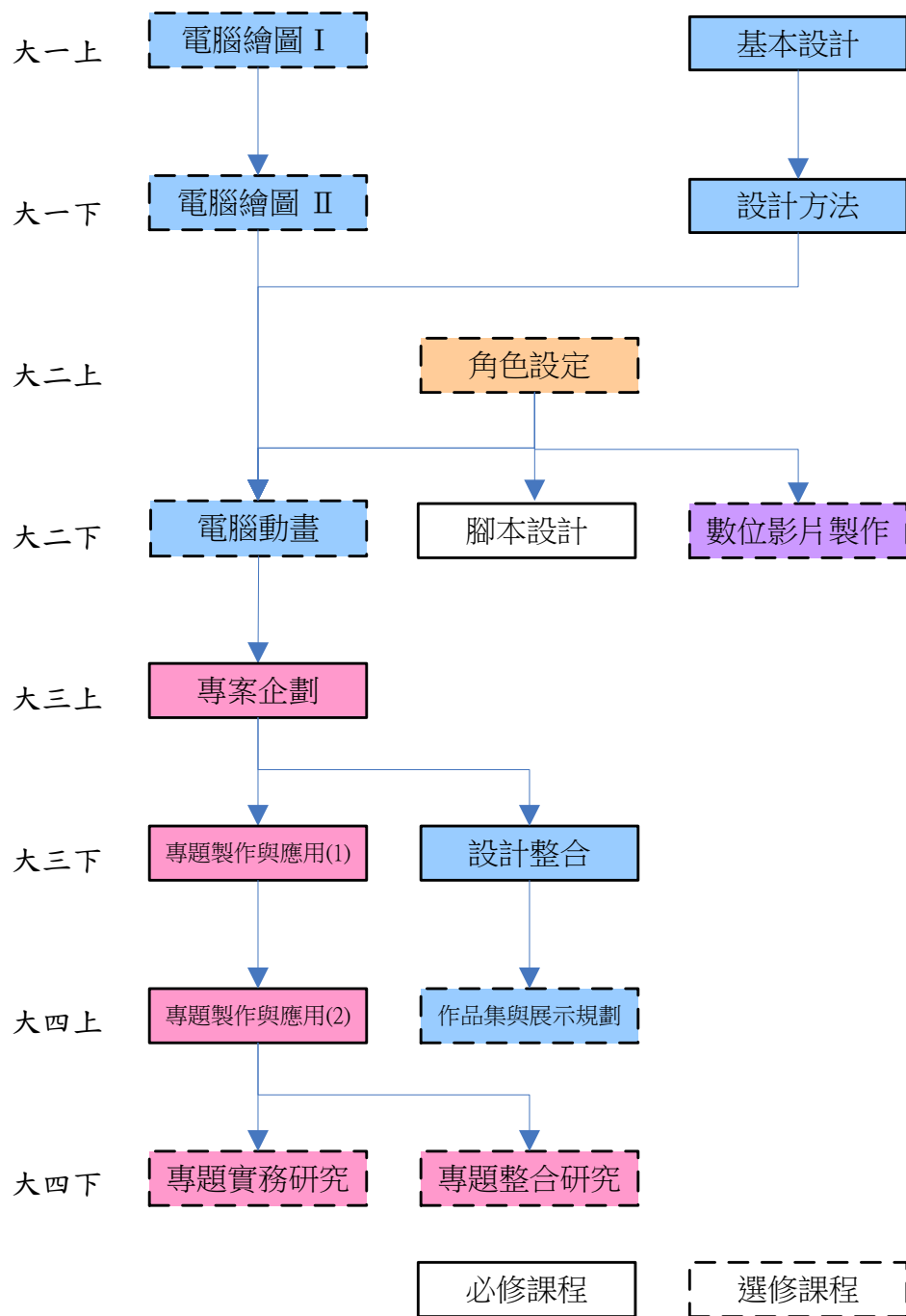
1. 台灣國立研究所：交大應用藝術研究所、雲科大設計運算研究所、台科大工商設計碩士（丙組：動畫、數位媒體）、國台灣多媒體動畫藝術系暨研究所、臺南大動畫媒體設計研究所、南藝大音像動畫研究所、成功創意產業設計研究所（乙組：媒體與互動設計）、北藝大學新媒體藝術學系碩士班、中教大數位內容科技學系碩士班（數位設計考科）、中技多媒體設計（設計組）、竹教大數位學習科技
2. 台灣私立研究所：實踐媒體傳達設計學系碩士班、亞洲數位媒體設計學系碩士班數位媒體組、銘傳（數位媒體設計所、商業設計所創作組）、大同工業設計（媒體設計組）、崑山媒體藝術研究所、南台科大（數位內容與動畫設計、多媒體與電腦娛樂科學）、元智資訊傳播學研究所（數位媒體設計組）、嶺東數位媒體設計研究所。
3. 國外研究所：美國加州藝術學院 California Institute of Arts、舊金山藝術大學 Academy of Art University (AAU)、Art Center 以及動漫產業發達的日本地區大學如藝術大學、日本大學、武藏野、筑波大學、千葉大學等。

## ●就業發展：

1. 數位內容產業：企劃師、管理師、電子輸出版設計
2. 設計師：多媒體設計、互動設計、介面設計、網頁設計、網頁動畫師、平面設計、裝置藝術
3. 文教類：訓練師、講師、研究助理、文史工作研究員、社區發展研究員、社區行銷與包裝

## (四) 動畫設計

### ● 課程地圖：



## ●培養核心能力：

- 1-2 具有多媒體系統應用與整合能力
- 2-1 具有藝術與設計暨美學趨勢之理論研究基礎
- 2-2 具有數位內容產業設計與行銷能力
- 2-3 具有設計整合與設計溝通之實務執行能力
- 4-1 具有團隊專案規劃設計與執行能力
- 4-2 具有團隊合作與互助關懷之態度

## ●專業證照：

1. ADOBE 公司：Adobe Certified Flash Designer 國際認證
2. Autodesk 公司：3DS Max 國際認證、Maya 原廠證書（分為：建模、骨架設定、燈光材質、特效等數種證照）
3. Softimage|XSI 3D 遊戲動畫證照、Softimage|XSI 201 原廠全球證照、SOFTIMAGE 3D 動畫證照
4. 經濟部資訊專業人員鑑定：3D 動畫科技藝術-模型製作與材質設定專業人員（IT Expert-The 3 D animation techno-arts-model manufacture and material enactment）、3D 動畫科技藝術-燈光設計專業人員、3D 動畫科技藝術-動畫製作專業人員

## ●升學進修：

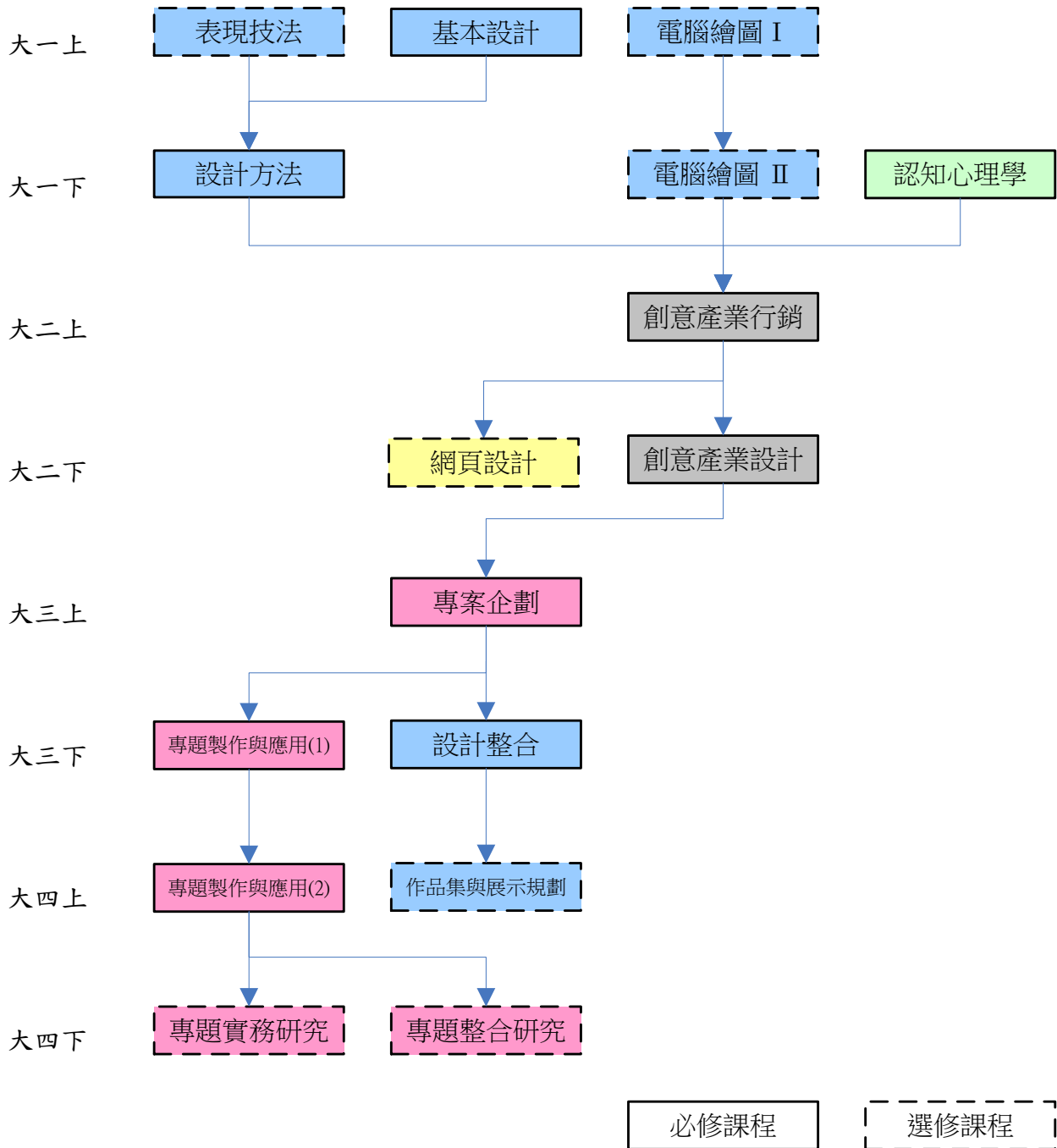
1. 台灣國立研究所：交大應用藝術研究所、雲科大設計運算研究所、台科大工商設計碩士（丙組：動畫、數位媒體）、國台灣多媒體動畫藝術系暨研究所、臺南大動畫媒體設計研究所、南藝大音像動畫研究所（動畫藝術組）、成功創意產業設計研究所（乙組：媒體與互動設計）、北教大數位科技設計學系玩具與遊戲設計碩士班、北藝大學新媒體藝術學系碩士班、中教大數位內容科技學系碩士班（數位設計考科）、中技多媒體設計（設計組）、竹教大數位學習科技
2. 台灣私立研究所：實踐媒體傳達設計學系碩士班、亞洲數位媒體設計學系碩士班數位媒體組、銘傳（數位媒體設計所、商業設計所創作組）、大同工業設計（媒體設計組）、崑山媒體藝術研究所、南台科大（數位內容與動畫設計、多媒體與電腦娛樂科學）、元智資訊傳播學研究所（數位媒體設計組）、嶺東數位媒體設計研究所。
3. 國外研究所：美國加州藝術學院 California Institute of Arts、舊金山藝術大學 Academy of Art University (AAU)、Art Center、加拿大 Van arts、USA SCAD 以及動漫產業發達的日本地區大學如藝術大學、日本大學、武藏野、筑波大學、千葉大學等。

## ●就業發展：

1. 前製作：動畫電影或遊戲之故事創意、文字腳本、分鏡腳本、美術設定（角色造形、場景美術）等企劃、劇作、導演、管理或設計師。
2. 後製作：動畫電影或遊戲之原畫師、表演動作設定、動畫師、燈光師、材質設定、動畫程式、動畫配樂、特效製作。
3. 動漫產業：獨立製片、導演、漫畫家
4. 設計師：廣告動畫影片、電視台動畫師、網頁動畫師、展示設計
5. 教育類：訓練師、講師

## (五) 商品設計

### ●課程地圖：



### ●培養核心能力：

- 1-2 具有多媒體系統應用與整合能力
- 2-1 具有藝術與設計暨美學趨勢之理論研究基礎
- 2-2 具有數位內容產業設計與行銷能力
- 2-3 具有設計整合與設計溝通之實務執行能力
- 4-1 具有團隊專案規劃設計與執行能力
- 4-2 具有團隊合作與互助關懷之態度

● **專業證照：**

SolidWorks CSWA 國際證照

● **升學進修：**

工業設計研究所、產品設計研究所、創新設計研究所、商品設計所

● **就業發展：**

工業設計師、產品設計師、藝飾設計師

## (六) 社群網路應用

### ● 課程地圖：

大一上



大一下

大二上

大二下

大三上

大三下

大四上

大四下



### ● 培養核心能力：

- 1-1 具有計算機基本理論與應用能力
- 1-2 具有多媒體系統應用與整合能力
- 4-1 具有團隊專案規劃設計與執行能力
- 4-2 具有團隊合作與互助關懷之態度

### ● 專業證照：

- ACA 國際證照
- CISCO、SCJP、Oracle、SQL Server、網頁設計丙級、TQC



●**升學進修：**

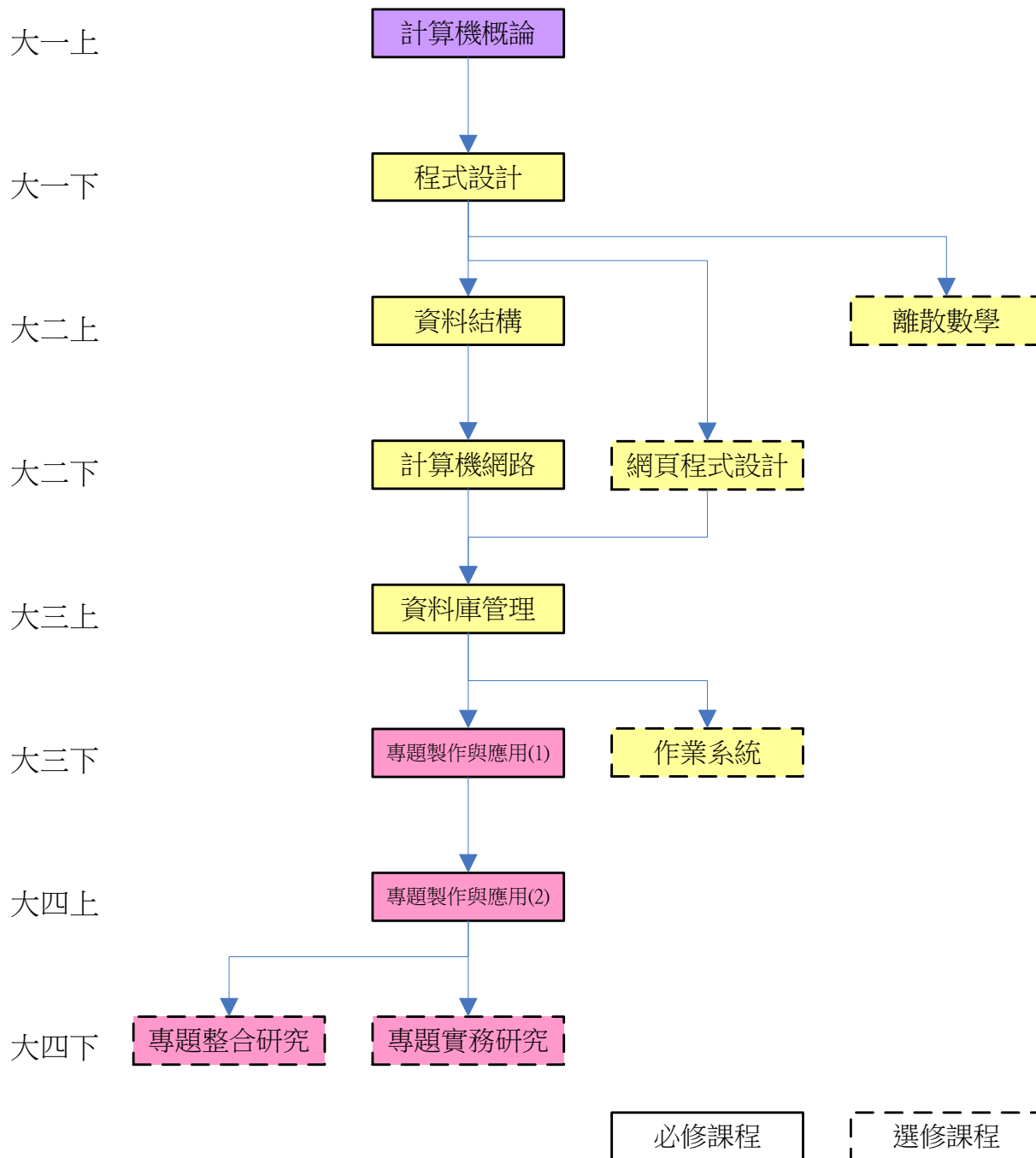
資訊工程所、資訊傳播所、資訊管理研究所、多媒體研究所、數位內容研究所

●**就業發展：**

社群網站管理師、網路工程師、資料庫管理師、網頁設計師、網頁工程師、互動程式設計師

## (七)資訊科技

### ●課程地圖：



### ●培養核心能力：

- 1-1 具有計算機基本理論與應用能力
- 1-2 具有多媒體系統應用與整合能力
- 4-1 具有團隊專案規劃設計與執行能力
- 4-2 具有團隊合作與互助關懷之態度

● **專業證照：**

資訊技師、SCJP、SQL Server

● **升學進修：**

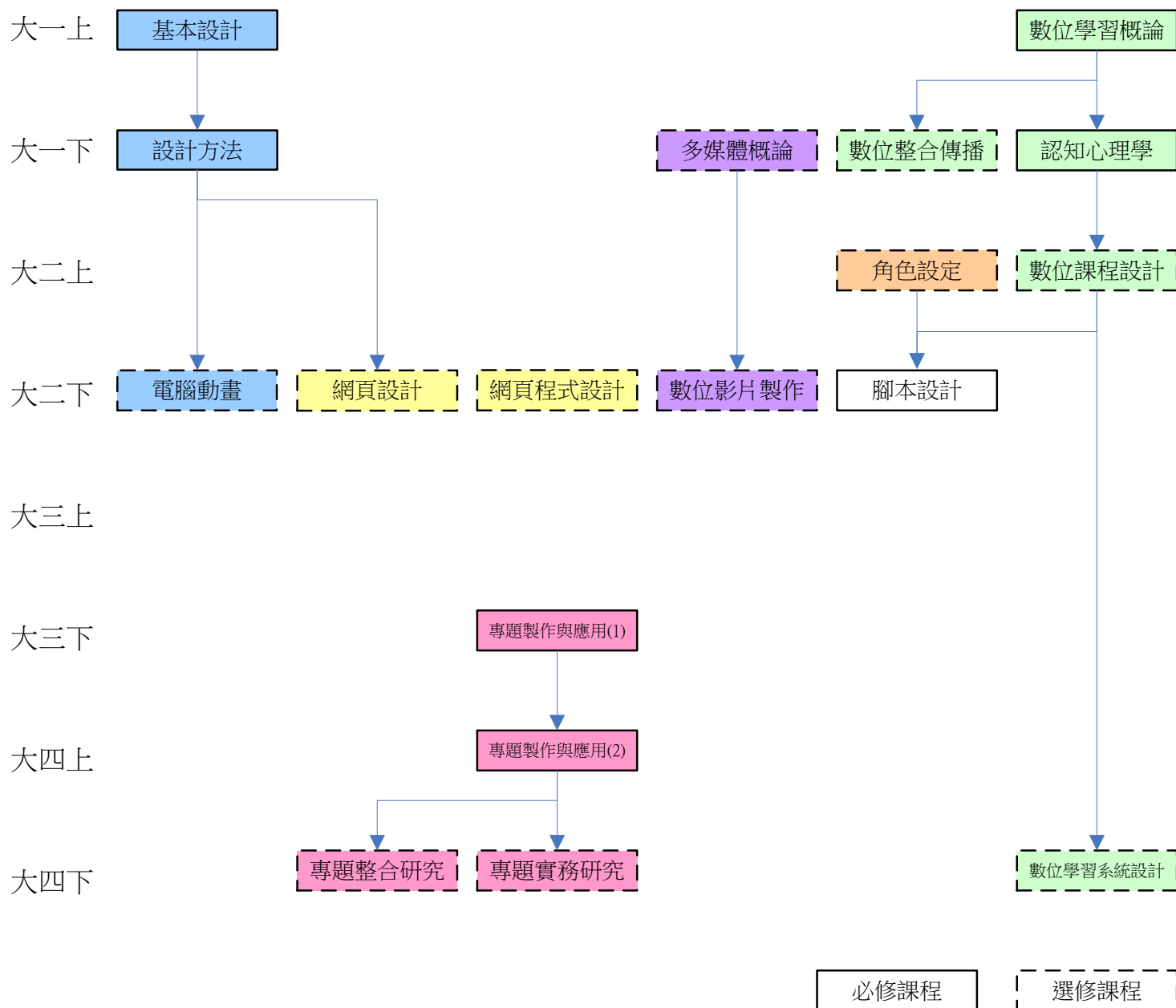
資訊工程所、資訊工程所、資訊管理所、數位內容研究所

● **就業發展：**

程式設計師、系統分析師、網頁程式工程師、網路工程師、資料庫管理師

## (八)數位學習

### ●課程地圖：



### ●培養核心能力：

- 1-1 具有計算機基本理論與應用能力
- 1-2 具有多媒體系統應用與整合能力
- 3-1 具有數位學習基本概念能力
- 3-2 具有數位學習課程腳本設計能力
- 4-1 具有團隊專案規劃設計與執行能力
- 4-2 具有團隊合作與互助關懷之態度

### ●檢核方式：

通過修習各相關課程之學習評鑑

## ●專業證照：

1. IET 資訊人員檢定：數位學習類-數位教學設計專業人員  
數位學習類-數位教學設計鑑定規範下載(PDF)

<http://www.itest.org.tw/PDF/ALL-%E6%8A%80%E8%83%BD%E8%A6%8F%E7%AF%84/EL/EL-%E6%95%B8%E4%BD%8D%E6%95%99%E5%AD%B8%E8%A8%AD%E8%A8%88.pdf>

2. IET 資訊人員檢定：數位學習類-線上課程帶領專業人員  
數位學習類-線上課程鑑定規範下載(PDF)

<http://www.itest.org.tw/PDF/ALL-%E6%8A%80%E8%83%BD%E8%A6%8F%E7%AF%84/EL/EL-%E7%B7%9A%E4%B8%8A%E5%B8%B6%E9%A0%98.pdf>

## ●升學進修：

教育科技相關研究所、網路學習研究所、多媒體設計研究所、數位內容設計研究所等相關系所。

## ●就業發展：

1. 數位教學設計專業人員：分析培訓需求、設計課程及教材、發展教材、實施與評鑑

2 線上課程帶領專業人員：研擬線上課程帶領策略、進行線上課程帶領活動、完成線上課程帶領總結

## 六、課程架構表與課程大綱

### 數位內容科技學系課程架構表（102）

課程類別		學分別		適用類別及說明
		必修	選修	非師資培育
通識教育課程	共同必修課程	10	0	10
	通識選修課程	0	18	18
院共同課程	院訂必修課程	12	0	12
專門課程	必修課程	40	0	40
	選修課程	0	28	28
	自由選修課程	0	20	20
合 計				128

說明：

- 一、本系為非師資培育學系。
- 二、專門課程中之自由選修課程 20 學分，可自由修讀本系、外系或他校之專門課程、專長增能學程課程、學程課程或師資培育課程及本院共同課程。

## 理學院共同課程

一、必修課程						
科目代碼	科目名稱 Courses Name	修別	學分	時數	開課學期	備註
ZCS0004	微積分 Calculus	必	3	3	一下	
ZCS0008	普通物理學 General Physics	必	3	3	一上	
ZCS0009	計算機概論 Introduction to Computer Science	必	3	3	一上	
ZCS0012	數位學習概論 Introduction to Digital Learning	必	3	3	一上	
二、選修課程						
ZCS0013	跨領域專題製作 Interdisciplinary Project	選	3	3	三上	
ZCS0014	專業服務學習 Professional Service Learning	選	3	3	三下	

## 數位內容科技學系專門課程

一、必修課程 Department-wide Required Courses						
科目代碼	科目名稱 Courses Name	修別	學分	時數	開課學期	備註
ADT0050	基本設計 Basic Design	必	3	3	一上	
ADT0007	程式設計 Programming	必	3	3	一下	
ADT0051	設計方法 Design Method	必	3	3	一下	
ADT0046	認知心理學 Cognitive Psychology	必	3	3	一下	
ADT0012	資料結構 Data Structure	必	3	3	二上	
ADT0052	創意產業行銷 Creative Industry Marketing	必	3	3	二上	
ADT0034	腳本設計 Script Writing	必	3	3	二下	
ADT0035	計算機網路 Computer network	必	3	3	二下	
ADT0053	創意產業設計 Creative Industry Design	必	3	3	二下	
ADT0049	資料庫管理 Database Management	必	3	3	三上	
ADT0040	專案企劃 Project Planning	必	3	3	三上	

ADT0043	專題製作與應用 ( I ) Project Production and Application ( I )	必	2	2	三下	
ADT0054	設計整合 Design Practice	必	3	3	三下	
ADT0044	專題製作與應用 ( II ) Project Production and Application ( II )	必	2	2	四上	
二、選修課程 Department Elective Courses						
科目代碼	科目名稱 Courses Name	修別	學分	時數	開課學期	
ADT1102	電腦繪圖 I Computer Graphics I	選	3	3	一上	
ADT1099	網際網路與應用 Internet and Application	選	3	3	一上	
ADT1036	多媒體概論 Introduction to Multimedia	選	3	3	一下	
ADT1103	電腦繪圖 II Computer Graphics II	選	3	3	一下	
ADT1104	數位整合傳播 Digital Integrated Communication	選	3	3	一下	
ADT1100	社群網路分析與應用 Social Network Analysis and Application	選	3	3	一下	
ADT1039	離散數學 Discrete Mathematic	選	3	3	二上	
ADT1105	角色設定 Character Design	選	3	3	二上	
ADT1106	數位課程設計 Digital Curriculum Design	選	3	3	二上	
ADT1107	數位影片製作 Digital Cinematics	選	3	3	二下	
ADT1089	網頁設計 Web Design	選	3	3	二下	
ADT1044	網頁程式設計 Web Programming Design	選	3	3	二下	
ADT1108	電腦動畫 Animation	選	3	3	二下	
ADT1095	遊戲設計概論 Introduction to Game Design	選	3	3	三上	
ADT1101	人工智慧應用 Artificial Intelligence Application	選	3	3	三上	
ADT1109	專題攝影 Integrated Project Photography	選	3	3	三上	
ADT1090	互動媒體設計 Interactive Media Design	選	3	3	三下	
ADT1022	作業系統 Operating System	選	3	3	三下	



ADT1097	進階遊戲設計 Advanced Game Design	選	3	3	三下	
ADT1085	作品集與展示規劃 Design Portfolio and Display	選	3	3	三下	
ADT1098	遊戲專題製作 Game Project	選	3	3	四上	
ADT1110	數位繪本 Digital Picture Book	選	3	3	四上	
ADT1092	專題整合研究 Integrated Project Research	選	2	2	四下	
ADT1093	專題實務研究 Practical Project Research	選	2	2	四下	
ADT1111	數位化整合設計 Computer Aided Design	選	3	3	四下	
ADT1054	數位學習系統設計 Digital Learning System Design	選	3	3	四下	

## ● 大學部課程目標與內容大綱

### (一) 必修課程

#### 計算機概論

##### 目標:

本課程目標是希望培養學生：1. 讓學生了解計算機的意義及目的；2. 讓學生認識電腦的硬體及軟體；3. 讓學生瞭解電腦網路相關知識。

##### 大綱:

1. 計算機簡介
2. 數位資料表示法
3. 計算機組織
4. 作業系統
5. 網際網路
6. 程式語言
7. 資料結構
8. 演算法
9. 軟體工程
10. 資料庫
11. 電子商務
12. 其他重要課題

#### 普通物理

本課程以大學普通物理內容作為課程基礎，課程以主題式方式設計課程，教授採授課與科學活動相輔進行。

修課完成同學期待能具備下列能力：

1. 能從物理學觀點觀察自然現象
2. 能根據觀察結果分析其物理原因
3. 能由觀察紀錄與分析結果

#### 基本設計

##### 目標:

本課程目標主要在培養學生具備「基礎設計能力」；著重在體驗並啟發同學對於設計所涉及的想法「造形、色彩、質感、大小」以及做法「位置、方向、空間、重心」等訓練。透過手做與電腦輔助的練習與操作，循序漸進的教導，使同學能正確的認識基本的造形思考方法與製作技巧。要點整理如下：

- 甲、基礎學理知識：認識「意義、發展、美感、應用」
- 乙、基礎設計能力：想法「造形、色彩、質感、大小」
- 丙、基礎設計能力：做法「位置、方向、空間、重心」
- 丁、基礎設計能力：製作「歷程、態度、成果、展示」

##### 大綱:

1. 認識基本設計的學習意義、基礎學理以及發展。
2. 建立點、線、面、體等要素的基本構成之概念。
3. 體驗單一、單純命題下，簡單材料的構成方法。

4. 分析、評鑑、提升”造形美感”以及應用可能。

## 數位學習概論

### 目標:

本課程主要教學目標是希望培養學生具有基本數位學習觀念,了解數位學習產業涵蓋的範疇,同時經由對數位學習議題的討論,能夠培養學生具有數位學習的分析與應用能力,誘發學生思考數位學習的未來發展,並具有評估數位學習系統的優劣能力..

### 大綱:

1. 能了解數位學習基本概念
2. 能應用數位學習基本軟體工具
3. 能了解數位學習軟硬體環境建置狀況
4. 能了解應用數位教材內容開發標準
5. 能進行與評估數位學習活動的基本設計

## 微積分

1. 建立學生對微分、積分的基本概念,並培養推理、思考與計算之能力。
2. 透過視覺化 MatLab 的功能,循序漸進的層次與實用例題演習,提高學生對微積分的學習興趣。
3. 藉此微積分的推理、思考與計算之能力,以解決有關專業實務問題,以作為修習更嚴謹、完備、高深數學之基礎,進而充實進修或就業所需之知識。

## 程式設計

### 目標:

本課程之主要目標在於傳授程式設計等相關基本知識,並教授同學使用 C 語言語法設計程式。

### 大綱:

基本資料型態  
格式化輸入輸出  
運算子, 運算式  
選擇性敘述  
迴圈  
函數  
陣列及字串  
結構  
指標  
檔案

## 設計方法

本課程主要在研習設計思考與創作的的方法,以及如何解決設計的問題;使學生正確認識設計的世界,如何以感性或理性的方法加以處理。教學目標如下:

1. 認識設計與進程
2. 設計思考與方法
3. 創作方法與應用

## 認知心理學

### 目標:

人可以將外界物理刺激經由處理形成有意義的訊息或經驗，透過學習可以儲存、組織這些有意識或無意識的經驗，產理解與語言，並能作推理與決策，解決我們所面臨的問題。發展超過半個世紀的認知心理學，便是在探討研究人類這些機制與歷程的學科。

#### 大綱:

1. 知悉認知心理學的緣起與歷史
2. 瞭解人類的注意力、型態辨認、記憶、語言、理解、推理、決策、以及問題解決等重要認知能力
3. 認識智力和人工智慧
4. 建構人類認知的相關概念

#### 資料結構

##### 目標:

本課程注重觀念之理解與程式之實作，在介紹各種資料結構作為解決問題之有效工具；同時，也希望能夠培養同學獨立思考、解決問題、以及評估演算法效率優劣的能力。並要求同學眼到手到，必須能夠把演算法以程式實作出來，以培養同學實作之能力。

##### 大綱:

有系統地介紹各種資料結構，內容包含陣列(Array)、堆疊(Stack)、佇列(Queue)、鏈結串列(Linked List)、樹(Tree)、圖(Graph)、以及搜尋法(searching)、排序法(Sorting)及雜湊(hash)等主題。

#### 創意產業行銷

##### 目標:

隨著各國政府創意產業發展白皮書的頒布與政策性推動，創意產業已儼然成為全球未來最具競爭的創新產業。本課程將針對創意產業的產品特性，顧客關係、價值創造，結合行銷學理進行深入的講授，以期讓學生了解創意產業之行銷的相關知識，建立完整概念。

##### 大綱:

1. 能了解創意產業界定範疇
2. 能了解現代數位行銷新趨勢。
3. 能了解創意產業與現代行銷之應用趨勢。
4. 了解時下成功典範創意產業個案之行銷創新應用學理。
5. 透過實際專案練習，強化與落實學生學習的成效。

#### 腳本設計

##### 目標:

本課程旨在讓學生從故事欣賞學習分析故事腳本，進而改寫腳本，最後創造腳本。本課程並與角色設定課程相結合，以動畫製作方式完成故事腳本之專題製作。

##### 大綱:

1. 分析故事腳本
2. 自行創作腳本
3. 應用相關數位多媒體應用軟體，呈現故事腳本

#### 計算機網路

##### 目標:

本課程目標是培養同學有系統地建立資訊能力，掌握學習之道，有效地利用電腦網路資源來增

進學習與進行研究。透過本課程的學習，同學可以：

1. 瞭解資料通訊網路運作原理。
2. 熟悉網路模型、網路協定與網路系統。
3. 發展網路相關應用程式。

大綱:

1. 瞭解通訊網路概觀與網路模型
2. 探討資料錯誤偵測與修正、資料鏈結控制與協定等議題
3. 分析網路定址與路由法則等議題
4. 網路實務軟體操作與網路相關應用程式發展。

## 創意產業設計

目標:

創意產業可視為源自於個體創意、技巧及才能的產業，通過知識產權的生成與利用，而有潛力創造財富和就業機會。其涵蓋範圍很廣：包括視覺藝術產業、音樂與表演藝術產業、文化展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、設計產業、數位休閒娛樂產業、設計品牌時尚產業、創意生活產業、建築設計產業等。因此，本課程將透過課堂講解與專題討論，讓學生了解創意、產業與設計的相關學理與彼此間的關聯。

大綱:

1. 能了解設計的意涵與流程。
2. 能了解創意產業的意義。
3. 能了解現代創意產業之發展趨勢。
4. 透過介紹經典創意產業設計分析與賞析，並進行設計實作，加深學生的學習成效。

## 資料庫管理

目標:

本課程目標是培養同學有系統地建立資料庫技術與應用能力，並經由教學資源網站，有效進行學習與研究。透過本課程的學習，同學可以：

1. 熟悉資料庫系統的架構與運作原理。
2. 瞭解資料模型、資料儲存與查詢、交易管理與回復機制。
3. 發展資料庫系統相關軟體應用系統。

大綱:

1. 瞭解資料庫概觀與資料模型
2. 探討關聯式模型、合併理論、結構化查詢語言等議題
3. 分析交易管理與回復機制等議題
4. 資料庫實務軟體操作與資料庫相關應用程式發展

## 專案企劃

目標:

本課程旨在讓學生對專案管理有完整的認知，並具備專案企劃、執行、控制的實務能力，冀其成為數位學習產業及企業之專案管理師或專案經理者。經由互動多媒體提案研討與實作的方式，讓學生瞭解與體驗一多媒體創作由企劃到執行的過程，進而具備創作實力。研究互動多媒體創作，經由學生報告研討專題內容，指導專題的製作與監管企劃執行進度。

大綱:

1. 互動多媒體創作提案報告
2. 專案企劃報告
3. 專案企劃設計報告與研討
4. 專案進度報告
5. 專案實作問題研討與解決方案
6. 專案作品展示

### 專題製作與應用 (I)

本課程教學目的在引導學生選定有創意的主題，主要以數位內容相關領域為主，輔導成立團隊、組織運作、創意動腦整合會議；使學生能學得團體分工、管理、企劃、創意、提案以及執行等。以提昇數位內容相關之專業技能，使學生能成為數位內容研究發展與產業所需的專業專才。

在專題主指導老師的指導下，本課程選定的主題，必須以本系教育宗旨和數位內容有關；能整合數位學習、設計與資訊科技等知識與技術尤佳，或至少兩種核心能力完成之專題作品。

### 設計整合

本課程指導學生由數位媒體設計產業專業技巧訓練進入團隊作業之領域，藉對實際案例的操作，建立學生對提案企畫、專案管理、時間掌控、困難排除的專業能力，訓練學生獨立完成一項完整的數位媒體設計創作。

### 專題製作與應用 (II)

本課程為專題製作與應用 (I) 之延續課程，下學期課程主要指導、輔導在學生具備數位學習內容之設計創意、整合與溝通，掌握時間、組織分工、團隊合作與關懷等專業能力。最後，籌備展覽、公開展出，並提交專題報告書等結案；以落實專題目的與目標，使能學得完整的職場專業思惟與實務技能，成為數位相關產業所需的專業人才。

## (二) 選修課程

### 電腦繪圖 I

#### 目標:

本課程將電腦從設計的輔助工具，進一步提昇成藝術和設計創作的工具；特別著重各種繪圖工具的運用，以及創作理念和技巧的啟發，以期學生能將其使用在視覺傳達與創意設計的各個領域上。

#### 大綱:

以平面向量繪圖為主要教學軟體，運用數位板搭配簡易徒手繪圖技巧，以個人創作為主要表現成果；藉由講述與實作，使學生正確掌握向量式繪圖的製作技巧，並養成學生將數位化圖案應用在設計上的能力；研習內容分階段如下：

1. 第一階段：向量繪圖原理與創作的作品面貌；認識向量本質與設計應用。
2. 第二階段：向量繪圖的設計概念、輔助工具；掌握圖案設計與製作技術。
3. 第三階段：向量繪圖專題製作的可能與表現；嘗試設計創作與展示成果。

### 網際網路與應用

#### 目標:

本課程注重觀念之理解及實務與操作，旨在介紹各種網路基礎知識；使得同學瞭解簡單之網路理論並熟悉重要之網路應用。

#### 大綱:

本課程先簡介紹網路原理、及相關網路操作及實務使同學能對網路有正確的認識、並透過目前流行的網際網路應用軟體的操作使同學能靈活使用網路功能。

1. 介紹各種網路基礎知識。
2. 瞭解網路理論並熟悉重要之網路應用。

## 多媒體概論

### 目標：

本課程著重多媒體概念的介紹。而且以理論與實務並重的方式，期望同學除了對多媒體的相關知識有一深入淺出的瞭解，並且能對目前常見的多媒體相關軟體能有一個初步認識。

### 大綱：

本課程之主要講授重點與範圍包括多媒體簡介、文字、聲音、影像、動畫、視訊、多媒體相關硬體、多媒體編輯工具、多媒體專案規畫設計及發佈等主題。

## 電腦繪圖 II

### 目標：

本課程目標在建立學生正確的數位影像繪圖創意、設計與製作方法；認識並學會基礎與進階之影像建構技法，將電腦軟體功能進一步提昇成藝術或設計創作的工具；本課程特別著重各種繪圖工具的運用，以及創作理念和技巧的啟發，以期學生能推廣、應用到設計或數位相關領域。本學期以向量繪圖軟體 Adobe PhotoShop 練習與操作為主要課題，能使同學具備基本的點陣式創意方法與製作技巧。要點整理如下：

- 戊、 影像學理知識：認識電腦繪圖「知識、發展、應用、價值」
- 己、 影像創造能力：啟發影像合成「造形、色彩、創意、美感」
- 庚、 基礎操作能力：熟悉影像軟體「功能、作用、操作、管理」
- 辛、 教學成果發表：學會電腦繪圖「輸出、裝裱、展示、發表」

### 大綱：

以平面向量繪圖為主要教學軟體；藉由講述與實作，使學生正確掌握向量式繪圖的製作技巧，並養成學生將數位化圖案應用在設計上的能力；研習內容分階段如下：

1. 第一階段：影像繪圖原理與創作的作品面貌；認識影像本質與設計應用。
2. 第二階段：影像繪圖的設計概念、輔助工具；掌握圖案設計與製作技術。
3. 第三階段：影像繪圖專題製作的可能與表現；嘗試設計創作與展示成果。

## 數位整合傳播

### 目標：

本課程主要教學目標是希望培養學生具有基本傳播理論觀念，了解傳播模式與相關傳播研究，同時經由傳播議題的討論，能夠培養學生分析大眾傳播現象的能力，誘發學生思考傳播，科技，社會與教育相關問題，並進一步將數位科技與傳播理論整合應用於專題研究上。

### 大綱：

1. 傳播理論探討
2. 數位傳播工具研究
3. 網路數位整合傳播議題探討
4. 數位整合傳播影響探討
5. 數位整合傳播應用

## 社群網路分析與應用

### 目標：

本課程希望能幫助同學有系統地建立社群網路分析技術與應用能力，並經由教學資源網站，有效進行學習與研究。透過本課程的學習，同學可以：

1. 熟悉社群網路的架構與運作原理。
2. 瞭解社群網路的開發技術與整合應用。
3. 培養學生具備社群網路分析與網路行銷應用的能力。

大綱:

1. 瞭解社群網路的概念與運作原理。
2. 探討社群網路應用程式開發等議題。
3. 瞭解社群網站分析與廣告行銷設計等議題。
4. 實作社群網站應用程式與資料庫連結的開發。

**離散數學**

目標:

本課程旨在連繫數學與計算機科學基礎，由抽象的數學概念，推導其在計算機科學上之應用。主要的內容包括數理邏輯、集合論、圖形(Graph)理論、代數結構、有限自動機 (Finite Automaton) 和形式語言(Formal Language)等等。

大綱:

- 集合與命題
- 排列、組合及離散機率
- 遞迴關係式及遞迴程序
- 關係及函數
- 圖形與平面圖形
- 樹
- 有限狀態機
- 離散數值函數及生成函數
- 群與環
- 布林代數

**角色設定**

目標:

角色設定位於動畫製作流程的最前端，一部成功的動畫，角色設定居於重要的關鍵位置。本課程將針對角色設定相關學理、設定方法與實務設計個案，進行詳細講解與示範說明。課程設計分為三個部分：1. 基本知識建立：教授角色設定基本概念、設計方法及流程說明；2. 角色設定應用探討：以實例案例應用來講解分析與論述；3. 實際建製演練：針對設定之主題，進行實際角色設定創作與繪製。

大綱:

1. 能了解角色設定的基本原理。



2. 能了解角色設定的設計方法與流程。
3. 能了解角色設定於動畫上的應用趨勢。
4. 透過實際專案練習，強化與落實學生學習的成效。

## 數位課程設計

### 目標：

本課程結合課程設計理論與數位學習的特性，經由內容講述以及課堂中的觀念溝通與澄清，讓學生瞭解相關的理論及其意涵。期中之後課程並安排學生以小組合作學習方式，對既有的數位課程進行評析的工作，並透過小組組間口頭報告分享意義，以期學生能培養對於數位課程評鑑分析的能力。

本課程希望學生在修習課程後能：

1. 瞭解課程設計的意涵
2. 知悉課程設計相關的原理原則
3. 認識 E-Learning 及其標準
4. 結合課程設計的概念與數位學習之特性進行數位課程設計
5. 評析數位課程設計

## 數位影片製作

### 目標：

本課程主要在使學生具備數位非線性剪輯之操作、應用以及短片之製作能力。運用 Avid, Premiere (視訊剪輯) 以及 AfterEffects (視訊特效製作) 等工具，以認識數位影片製作技法，用影片來表現自己的創意。

1. 認識數位影片製作；前製作與後製作
2. 非線性剪輯的工作環境與數位平台
3. 光與視覺構成；鏡頭語言
4. 影片企劃與專案實習

### 大綱：

透過本課程學生將可以認識影片剪輯、音效製作及特效運用等基本與中階技巧。

教學內容包括：製作視訊特效前的圖線前製、非線性剪輯系統軟體操作、子母畫面、特效合成、動態濾鏡、動態遮罩、標準檔案格式輸出、VCD 及 DVD 光碟的製作、音效配樂（成音製作）等。

## 網頁設計

### 目標：

本課程主要講介如何製作與設計網頁，學生可了解 HTML、CSS、FORM、JAVASCRIPT 等網頁製作的指令語法與使用方式，結合文字、圖片、聲音、影像等多媒體素材，製作出多媒體網頁。

### 大綱：

本課程主要講授重點包括：網頁伺服器架設、HTML 語法介紹、CSS 語法介紹、Javascript 語法介紹、FORM 語法介紹。

## 網頁程式設計

本課程主要在介紹如何開發網頁互動資料庫程式設計的環境、開發工具與程式設計語法。將分為四大部分來介紹：1. 相關伺服器之架設與管理，2. Xoops+OsCommerce 系統架設與管理。3. Dreamweaver CS 環境下開發 PHP 互動程式設計、PHP+AJAX 技術。學生修習完本課程之後，具有能夠開發出網頁資料庫程式的能力，以及接網頁設計工作的能力。計包含以下範圍：Apache Server + PHP + MySQL 環境架設；Web Server、FTP Server、MySQL 管理、SMTP Server 架設與規

劃；OsCommerce 架設與規劃；Dreamweaver CS。

## **電腦動畫**

### **目標：**

為培養學生對 3D 電腦動畫知能之認識。增進學生對於 3D 電腦動畫創作之技能。達到學生對動畫創作的高度熱誠。並輔導學生製作出 30 秒短動畫內容。

### **大綱：**

3D 建模基礎：3D 電腦動畫建模基礎理論

3D 電腦動畫：3D 電腦動畫之技術

3D 電腦動畫賞析：優秀 3D 電腦動畫之介紹

## **遊戲設計概論**

### **目標：**

遊戲設計是門跨領域的專業設計，需結合美工、程式、企畫、行銷、音效等專業技能，才能完成。本課程將針對遊戲設計相關專業：遊戲類別、遊戲企劃、程式設計、平面美術、3D 動畫、網路程式、音樂製作等，作深入淺出的介紹，學期後段並將透過 Flash ActionScript 教導學生製作簡易動畫專題，以期讓學生了解遊戲設計的相關知識，進而探究遊戲設計之美！

### **大綱：**

1. 能了解遊戲設計的基本概念。
2. 能了解各類電腦遊戲的類型與發展歷史。
3. 能了解各類電腦遊戲的設計特色與發展趨勢。
5. 透過實例專案練習，強化與落實學生對遊戲設計的學習成效。

## **人工智慧應用**

### **目標：**

本課程為人工智慧領域的入門課程，在本課程中使學生瞭解人工智慧的內容、歷史、相關技術，並學會如何使用人工智慧的相關工具與應用。並瞭解什麼是智慧系統辦得到及辦不到的事，實務上可用來解決的問題。課程並會介紹如何開發人工智慧概念之手機應用程式。

### **大綱：**

認識大腦：大腦如何改變

傑夫·霍金斯談大腦科學將如何改變電腦

人工智慧的原理

人工智慧的發展歷史

遊戲人工智慧 GAME AI 設計原理簡介

LEGO 機器人人工智慧

手機上人工智慧應用

手機應用程式開發

人工智慧的商業應用

人工智慧的軟體

## 專題攝影

### 目標：

認識專題攝影知識與技術；

1. 探討「專題攝影」本質；專題攝影的定義、知識與觀念，賞析名家風格與成就。
2. 熟悉「專題攝影」表現；影像創意、報導以及撰稿；編排的技巧、方法與應用。
3. 數位「專題攝影」展示；研習檔案管理，透過數位後製作，將數位內容再加值。以提升學生「專題攝影」之專業、知識與表現等能力；強化職場就業或升學競爭力。

### 大綱：

藉由講述與實作，使學生能掌握「專題攝影」學理與技術，內容如下：

1. 認識「專題攝影」本體性質、知識以及構思的方法
2. 掌握「專題攝影」的世界觀、影像魅力與編輯技巧
3. 學習「專題攝影」名家作品理念、技術與展演形式

## 互動媒體設計

### 目標：

本課程主要在介紹互動媒體設計的基本學理、硬體架構、相關軟體操作與實作技術等，教導學生認識互動式多媒體的觀念、知識、認知與溝通。如何企劃，並應用數位工具，完成具有互動功能和特色的互動專案設計；以提升學生企劃與創新設計的能力。針對業界慣用之工具軟體與程式語言進行教學指導，並透過期末專案實作之操作練習，使學生對互動媒體設計有完整之認識。

### 大綱：

藉由講述與實作，使學生對傳統影像的數位化有所認知，並養成學生將數位化影像應用在設計上的能力；研習內容分階段如下：

1. 第一階段：互動媒體理論、軟硬體、作品欣賞；台灣產業現況介紹。
2. 第二階段：互動媒體專案流程；專案企劃、腳本設計與提案報告。
3. 第三階段：互動媒體軟體操作與製作技術。
4. 第四階段：互動媒體內容設計；視覺元件製作、介面設計、內容編修。
5. 第五階段：互動媒體程式設計與控制。
6. 第六階段：互動媒體整合實習；光碟整合技術與作品展示

## 作業系統

### 目標：

1. 認識作業系統之結構原理。
2. 學習作業系統各部分的組成內容，包括處理單元管理、處理單元排程處理單元的同步、死結處理、主記憶體管理、虛擬記憶體、輸入/輸出管理

### 大綱：

1. 處理單元排程
2. 處理單元間的通信
3. 處理單元的同步
4. 死結處理
5. 記憶體管理
6. 主記憶體管理
7. 虛擬記憶體
8. 檔案系統介面
9. 檔案系統製作

10. 輸入/輸出管理

11. 分散式系統

### 進階遊戲設計

#### 目標:

本課程主要講解遊戲設計的發展歷史與最新趨勢，並且能將 2D/3D、聲音、影像等數位媒體素材整合，並使用 Virtools 來實作 3D 互動遊戲。

#### 大綱:

遊戲發展歷史、遊戲場景建置、Virtools 基本環境介紹、Virtools 互動設計、互動遊戲設計。

### 作品集與展示規劃

本課程主要的目的為協助學生如何以視覺方式展示其想法與意象之設計方法。透過作品集之設計，以窺知該設計師之創意思考、設計技巧及其設計品質之良窳。

本課程主要教導學生有關設計作品的整理與呈現手法，透過設計本身將四年所學之精華、具代表性的作品做適當的表現，並培養其空間展演規劃之能力。

### 遊戲專題製作

#### 目標:

本課程主要講解遊戲設計的專案管理與執行流程，並藉由一個小型的遊戲開發，讓同學實際進行分組的遊戲規劃、設計與開發，從過程中學習專案製作的方式與分工的重要。

#### 大綱:

本課程主要講授重點包括：互動遊戲技術原理實作、遊戲專案管理、物件導向系統開發。

### 數位繪本

課程著重於將兒童繪本的創作元素與觀念，系統化的整理與分析，並且藉由實務的創作經驗，與繪本大師的介紹，以深究繪本形式與內涵；並透過數位設計結合兒童繪本製作，使繪本能以更多元的數位商品科技形式呈現。並引導其藉由創作過程，從中探索數位繪本之圖像、媒材、影像的構圖與繪畫技巧，使學生了解繪本的特質與圖文設計的架構。

### 專題整合研究

#### 目標:

本課程為人工智慧領域的入門課程，在本課程中使學生瞭解人工智慧的內容、歷史、相關技術，並學會如何使用人工智慧的相關工具。並瞭解什麼是智慧系統辦得到及辦不到的事，實務上可用來解決的問題。

#### 大綱:

- 認識專題製作與應用概念
- 養成組織運作與團隊合作
- 掌握創意設計方法與執行

- 完成專題成果發表與報告

### 專題實務研究

#### 目標：

本課程為人工智慧領域的入門課程，在本課程中使學生瞭解人工智慧的內容、歷史、相關技術，並學會如何使用人工智慧的相關工具。並瞭解什麼是智慧系統辦得到及辦不到的事，實務上可用來解決的問題。

#### 大綱：

- 認識專題製作與應用概念
- 養成組織運作與團隊合作
- 掌握創意設計方法與執行
- 完成專題成果發表與報告

### 數位化整合設計

#### 目標：

本課程將先透過商品設計的形式與內涵介紹，讓學生了解創意商品的設計。進而導入電腦輔助設計 CAD、電腦輔助製造 CAM、快速模型製作 RP 等數位整合的技術與流程訓練，培養學生數位化整合設計的基本認知，與學生在設計創意商品或動畫遊戲數位模型時的專業能力的養成。

#### 大綱：

1. 能了解設計的意涵與流程。
2. 能培養學生在電腦輔助繪製 3D 數位模型之能力。
3. 能培養學生在電腦輔助製作模型之能力。
4. 透過介紹經典創意產業設計賞析，並進行設計實作，提升學生在創意產品設計與製作相關的能力。

### 數位學習系統設計

#### 目標：

本課程目標是希望培養學生具有數位學習系統觀念，了解數位學習產業和學術研究涵蓋的範疇，同時經由對數位學習系統議題的討論、探究與建置，能夠讓學生具有數位學習系統的分析、應用、建置與評估能力，以因應數位學習系統融入各產業的時代需求。

#### 大綱：

1. 探討數位學習系統基本概念與學習系統內涵架構
2. 分析與建置以 Asp.net 為基礎的數位學習系統
3. 分析與建置以自由軟體為基礎的數位學習系統
4. 分析與探究數位學習系統相關應用議題，以因應數位學習系統融入各產業的應用需求。

# 貳、法規及相關規定

## 國立臺中教育大學數位內容科技學系專題製作實施要點

97年元月8日96學年度第4次系務會議通過  
97年12月11日97學年度第7次系務會議修正通過  
100年6月23日99學年度第6次系務會議修正通過  
101年2月16日100學年度第5次系務會議修正通過  
101年9月20日101學年度第1次系務會議修正通過  
102年1月17日101學年度第5次系務會議修正通過

- 一、 依據：依據數位內容科技學系(以下簡稱本系)課程委員會課程決議辦理。
- 二、 目標：為激勵學生培養數位學習內容之創意、整合與團隊合作的能力，提昇數位內容相關之專業技能，以培植學生成為數位內容研究發展與產業所需的人才，特訂定本要點。
- 三、 專題實施方式(附件一)：
  - (一) 配合本系「專案企劃」、「專題製作與應用(I)」與「專題製作與應用(II)」課程實施。
  - (二) 專題製作以數位內容相關之作品為主，整合學習、資訊、設計為原則。組隊原則上二人一組為原則，可視情況擴大編組，至多四人。但需經由指導教授同意。
  - (三) 作品繳交含：
    1. 企劃書、創作論述或專題報告：Word、pdf 及 A4 紙本(一式四份)(請參附件二、附件三)。
    2. 數位作品：avi、執行檔、多媒體播放檔等。
    3. 簡報：ppt
    4. 上述資料另彙整於光碟繳交。
- 四、 專題製作評分：
  - (一) 由「專案企劃」老師評定「專案企劃」課程成績，「專案企劃」課程成績不及格者，不得修習「專題製作與應用(I)」、「專題製作與應用(II)」課程。
  - (二) 由專題指導教授評定各組「專題製作與應用(I)」課程成績，「專題製作與應用(I)」課程成績不及格者，不得修習「專題製作與應用(II)」課程。
  - (三) 由專題指導教授評定各組「專題製作與應用(II)」課程成績，「專題製作與應用(II)」課程成績不及格者，應修習原專題指導教授所開設之四下「專題整合研究」課程，以為補足之。
  - (四) 由本系專題製作指導委員會進行全系「專題製作與應用」評分，依據專題製作成果選取特優、優等、甲等各一名及佳作若干名，配合畢業專題公開展示期間，進行頒獎鼓勵。  
附註：成績核定細則另訂。
- 五、 專題製作指導委員會的組成：  
由系主任聘請本系老師或相關產官學界專家組成專題製作指導委員會，進行專題製作與應用課程指導與評分。
- 六、 本要點經系務會議通過，校長核定後公佈實施，修正時亦同。

本要點權責單位為數位系，於102年1月17日系務會議通過，102年3月12日教務會議通過，102年5月13日校長核准，102年5月15日公告。

附件一 數位系「專題製作與應用」課程實施參考表

項次	實施階段	實施時間	實施課程	實施重點	學生	指導老師
1	專案企劃	三上	專案企劃	專案企劃基本概念與應用	專案企劃課程學習與規劃未來專案方向和分組	1. 指導專案企劃 2. 指導學生未來專題方向與分組
2	專題海報	三上		1. 確認專題分	1. 確認專題方向與	籌組專題製作籌

	展	期末		組方向與名單 2. 填寫指導教授同意書	分組(選出專題組長) 2. 確定指導教授	備會(幹部由學生選舉、擔任)
		評量標準	1. 於學期末兩周前，辦理專題分組「專題方向與內容」海報展。 2. 由專案企劃老師，評定各專題分組，「通過」「條件通過」或「不通過」，被評定為「條件通過」或「不通過」之專題分組，需於期末周前修訂完成，送專案企劃老師複審，若仍不通過，則此課程不及格。			
3	專題製作與應用(I)	三下	專題製作與應用(I)	專題企劃與研究	進行專題規劃與內容設計	1. 指導專題製作與應用(I)課程 2. 指導各組學生完成專題製作
		注意事項	1. 若各專題分組，有更換題目，更換專題夥伴，或更換指導教授，至遲應於三下完成。 2. 有更換之專題組別，仍需依據課程實施進度完成專題評量。			
4	專題初步成果展	三下 期末	「專案製作與應用(I)」成果發表		進行專題企劃與內容設計製作	
		評量標準	1. 於學期末一個月前，辦理所有專題分組「專題初步成果展」。 2. 由全系教師，評定各專題分組，「通過」「條件通過」或「不通過」。 3. 專題分組若經全系教師 1/2 以上評定為「條件通過」或「不通過」，則需於期末周前修訂完成，將「專題初步成果」修正報告送全系老師複審，若仍不通過，則此課程不及格。			
5	專題製作與應用(II)	四上	專題製作與應用(II)	專題製作與研究	1. 完成專題製作與設計 2. 完成專題製作成果報告	1. 指導專題製作與應用(II)課程 2. 指導各組學生完成專題製作
6	專題成果展	四上 期末	「專題製作」成果發表		專題製作成果發表	
		評量標準	1. 於學期末一個月前，辦理全系「專題成果展」，邀請校外評審委員進行評分，評分成績佔專題畢業比賽成績 70%。 2. 除進行專題畢業比賽外，各專題分組成果同時將被評定，「通過」「條件通過」或「不通過」等級。若專題分組經評審委員 1/2 以上評定為「條件通過」或「不通過」，則需於期末周前修訂完成，將「專題成果」修正報告送全系老師複審，若仍有 1/2 以上教師評定「不通過」，則此課程不及格。			
7	專題畢業展	四下 5月 上旬	1. 籌辦公開發表會 2. 邀請校長、貴賓與相關人員出席指導			
		評量標準	1. 於期末一個月前，辦理全系「專題畢業展」，邀請校外評審委員進行評分，評分成績佔專題畢業比賽成績 30%。 2. 所有專題分組將依據「專題成果展」成績(70%)，及「專題畢業展」成績(30%)總和平均，選取特優、優等、甲等各一名及佳作若干名，配合畢業專題公開展示期間，進行頒獎鼓勵。			
8	畢業論文		全系所有專題分組，須於期末周，繳交專題畢業論文，經專題指導老師審核通過後，送系辦公室檢核，完成專題企畫與製作課程學習。未於規定時間內完成相關手續者，將依學則規定不能畢業。			

(附：本時程表依各學年度時間修訂)



**國立台中教育大學數位內容科技學系**  
**「專題企畫與製作」課程審核一覽表**

畢業級別：\_\_\_\_\_

專題組別：\_\_\_\_\_

指導老師：\_\_\_\_\_

專題名稱：\_\_\_\_\_

專題成員：組長：\_\_\_\_\_

組員：\_\_\_\_\_

組員：\_\_\_\_\_

組員：\_\_\_\_\_

學期別	專題檢視	專題學習成果歷程					
三上期末	專題海報展	通過		條件通過		不通過	
	舉辦日期	專題複審結果：					
三下期末	專題初步成果展	通過		條件通過		不通過	
	舉辦日期	專題複審結果：					
四上期末	專題成果展	通過		條件通過		不通過	
	舉辦日期	成績		專題複審結果：			
四下期末	專題畢業展	成績					
	舉辦日期	舉辦地點					
專題比賽成績		專題成果展成績(70%)			專題畢業展成績(30%)		
		總分			名次		
六月底	畢業論文	通過		不通過	指導老師		

系辦公室承辦人：

系主任：

# 國立臺中教育大學數位內容科技系

## 大四專題企畫書格式(數位學習與資訊應用類)

- 一、大四專題企畫書製作格式主要區分為專題作品與專題報告。
- 二、專題作品企畫書主要依據專題內容進行專題製作如：專題網站、專題動畫、專題系統、及其相關專題內容。
- 三、專題企畫書主要依據下列格式，完成之。

[封面頁]

國立臺中教育大學數位內容科技學系

【畢業專題企畫書】

**專題名稱**

指導教授： ○○○

專題學生： ○○○

○○○

○○○

○○○

中華民國 ○○年○○月

[內容頁]

摘要

目錄

表目錄

圖目錄

一、緣起

二、背景

三、目標
四、預期成果與特色
五、行動方案
六、計劃步驟或流程
七、計畫時程
八、人力資源
九、預算編列
參考文獻
1. 中文
2. 英文
附件

## 報告格式與內容

本格式制定目的在統一各位同學之專題企畫書，企畫書寫次序參考如下：

摘要

目錄

表目錄

圖目錄

一、緣起：說明計畫主題的原始想法

二、背景：說明專案背景、目前市場分析、相關產品技術比較分析，以及選用技術與題目適合的原因

三、目標：計畫所要實現的願景與效益

四、預期成果與特色：計畫達成時，預計呈現的具體成果、特色

五、行動方案：預期達成目標將進行的活動或研發、困難之處

六、計劃步驟或流程：具體呈現計畫如何進行

七、計畫時程：計畫各部份進行的時間表

八、人力資源：參與團隊的背景資料及分工

九、預算編列：所需項目與經費，或其他補助經費來源

參考文獻

## 國立臺中教育大學數位內容科技系 大四專題報告格式(設計類組)

- 四、大四專題製作格式主要區分為專題作品與專題報告。
- 五、專題作品主要依據專題內容進行專題製作如：專題網站、專題動畫、專題系統、及其相關專題內容。
- 六、專題報告主要依據下列格式，完成之。

[封面頁]

國立臺中教育大學 數位內容科技系  
畢業專題

專題名稱

指導教授：○○○

專題學生：○○○ 撰

中華民國 ○○年○○月

## 報告格式與內容

本格式制定目的在統一各位同學之專題報告，報告書寫次序參考如下：

- 摘要
- 致謝
- 目錄
- 表目錄
- 圖目錄
- 第一章緒論
- 第二章文獻探討
- 第三章專題研究與企劃
- 第四章創意設計
- 第五章結論與建議
- 文獻參考
- 【附錄】

## 設計組格式與撰寫方法

柯凱仁老師 2011.06.22

### 題目名稱：

### 摘要（撰寫要點）：

摘要之內容應以簡短的方式述明整個研究之來龍去脈與結果，摘要為全文的重點濃縮，其內容應能反應整篇文章的精髓，簡明扼要，內容包括：報告目的、方法或程序、主要結果及結論，以不超過500字為原則。因此摘要中，不可含有歷史背景、前言、老舊資訊、標準方法之細節、未來研究之構想、原始數據資料及與本文無關之意見等。兩者常出現於每篇論文題目之後、本文之前，其順序是中文摘要在前。

※要點如下：

1. 本專題（研究）製作以……為題，主要在嘗試解決（或改良、提升）……問題；經研究知道，本課題呈現的種種困境，有待解決。
2. 本專題（研究）製作以……為概念，採用……學理或方法，嘗試創新設計，最後完成或獲得哪些具體成果……。
3. 全文分為：第一章 緒論（發現問題、專題動機與目的）、第二章 文獻探討（認識問題）、第三章 設計方法（企劃、概念行程、創意發想、構想提案與修正、專案執行）、第四章 專題成果（創作作品、設計說明、自我評述）、第五章 結論與建議；希望提供給……供作參考。
4. 中英文關鍵字（三～四個）

### 致謝

是你們在這段時間內，對幫忙 協助 給意見的人的回饋和共同的發聲，被寫到的人心情會很開心而溫暖。為本案的結束畫下一個句點。

### 目 錄

第□章	頁碼
第□節	頁碼

## 表目錄

## 圖目錄

### 正文內容

正文內容至少包括以下項目，內容中如有參照其他文獻得在內文加註標記。標記原則上使用（作者，年代）的格式。

## 第一章 緒論

### 第一節、前言

問題的發現、背景…以及問題解決的概念性描述，使人閱讀容易入題；提供較充足的資訊，以協助讀者事先瞭解本文之內容。

### 第二節、研究動機與目的

1. **動機**：就與研究主題有關的（如國際發展、社會人力變化、產品發展、設計需求……等）背景，導引出你想做那一方面研究、探討或設計創新的理由。
2. **目的**：以條列方式提出問題，供設計過程中去解決；以設計滿足需求。

### 第三節、範圍與限制

規範本專題要解決問題的對象、設計範圍、項目與數量、條件限制等

### 第四節、專題研究程序

如何完成本專題的程序；含簡潔的程序圖。

## 第二章 文獻探討

就過去與設計主題有關之專家學者或相關研究作一整理及研究參考

第一節 相關名詞定義（或釋意）

第二節 認識……問題（引用學理文獻整理、比較與分析）

第三節 問題研究與調查；過去設計個案或解決問題的方法（或模式）

## 第三章 專題研究與企劃

完整的、可執行的專案企劃書撰寫：

第一節 設計分析與評估（含類似作品比較，分析設計概念、特色與特點）

第二節 企劃書（內容：概念或內涵說明、設計策略；專案特色與價值）

第三節 執行期程（含以流程圖帶出研究架構、進度表以甘梯圖表示）

## 第四章 創意設計

完整的設計進程作業：

第一節 概念形成（訴求重點）

第二節 創意發想（草圖發展）

第三節 表現技巧（或整合技術）

第四節 呈現具體專題成果（作品發表與展示設計）

第五節 設計作品之自我評述

## 第五章、結論與建議（研究“目的”必須一一對應到“結論”）

經過專案企劃、執行設計作業，你解決了什麼問題，可以提出什麼樣的建議以供作為後續改善的方向。

## 參考文獻

內容中如有參照其他文獻得在內文加註標記。標記原則上使用（作者，年代）的格式。凡於內容中加註標記之文獻，皆須於參考文獻列明詳細資料，並依作者姓氏、出版年次、書目、技術資料、期刊名稱、版序及頁碼等次序編寫。參考文獻依照作者姓名排序。

※先列中文，後列西文

1. 王小明、李大，「數位內容學習歷程」，數位內容學報，第1期，第1卷，頁碼：01-20。
2. Tomihisa Welsh, Michael Ashikhmin, Klaus Mueller, “**Transferring color to greyscale images**”，ACM Transactions on Graphics (TOG)，Volume 21，Issue 3 (July 2002), pp. 277-280.

## 參考書目

- ◆ 高橋誠. (2002). 「讓創意停不下來的有趣發想書」，東京：文經社。
- ◆ 中野昭夫著. (2007). 「企畫你的 IDEA」，東京：博誌文化。

### 【附錄一】

創意發展草圖（心智地圖、手稿色稿）

### 【附錄二】

第一階段提案成果，（含 ppt 列印以及指導老師建議或講評紀錄）

### 【附錄三】

第二階段提案成果（含 ppt 列印以及指導老師建議或講評紀錄）

### 【附錄四】

第三階段提案成果（含 ppt 列印以及指導老師建議或講評紀錄）

### 【附錄五】

設計研究問卷形式

### 【附件】

原始檔、可執行檔、光碟等

## 國立臺中教育大學數位系大學部畢業門檻

1. 依據國立臺中教育大學學則，本校採學年學分制，各學系(學位學程)學生修業年限為四年，應修最低畢業學分總數為一百二十八學分。必、選修學分數依本系各年級課程大綱規定。
2. 須通過英文檢定中級測驗。
3. 畢業前完成畢業專題並公開展演，成績及格者。
4. 97學年度後入學學生畢業前實習時間累計至少為三個星期以上。



# 國立臺中教育大學數位內容科技學系校外假期實習要點

96年6月25日95學年度第十一次系務會議通過

97年1月17日96學年度第五次系務會議通過

- 一、依據本系96年6月25日第十一次系務會議決議辦理。
- 二、為讓本系學生瞭解產業環境的狀況、增進對實務工作的認識與落實學習增進專業的知能，特訂定本辦法。
- 三、本系學生假期校外實習，由系辦公室與相關國內外機構訂定假期實習契約，學生於每年5月底或12月底之前向系辦公室提出申請，申請書應經系主任與導師（或實習指導教授）核章，送交本系辦公室報請校長核准，經學校備函前往實習，實習期間累計至少為三個星期以上。
- 四、實習學生應遵守實習機構規定，不得遲到早退，或擅自離開實習場所。
- 五、學生實習期間，如因事或因病須請假時，應向該實習場所主管人員辦理相關手續。實習學生之請假或曠工日數，應在實習總日數中核實扣減之。
- 六、實習學生應遵守各實習機構規定、維護校譽，須服從主管人員及實習指導人員之指導，如有違者，得由該機構視情節之輕重自行處分，並通知本校按照校規予以懲處。
- 七、實習學生在假期中的學習日數及成績，須由實習機構考核人員在本系印發之「實習成績考核表」填註意見，並由主管人員簽章，由學生呈交系辦公室，並轉交專題研究教師作為學期成績考核之參酌。
- 八、實習學生一切膳宿旅雜等費，除該實習機構另有規定外，餘均由學生自行負擔。
- 九、假期實習結束後，若評定成績及格，系上發給學生證明，以便學生於就業或推薦甄試時證明經歷之用。
- 十、本要點經系務會議通過，送經院務會議審核，經校長核定後施行，修正時亦同。

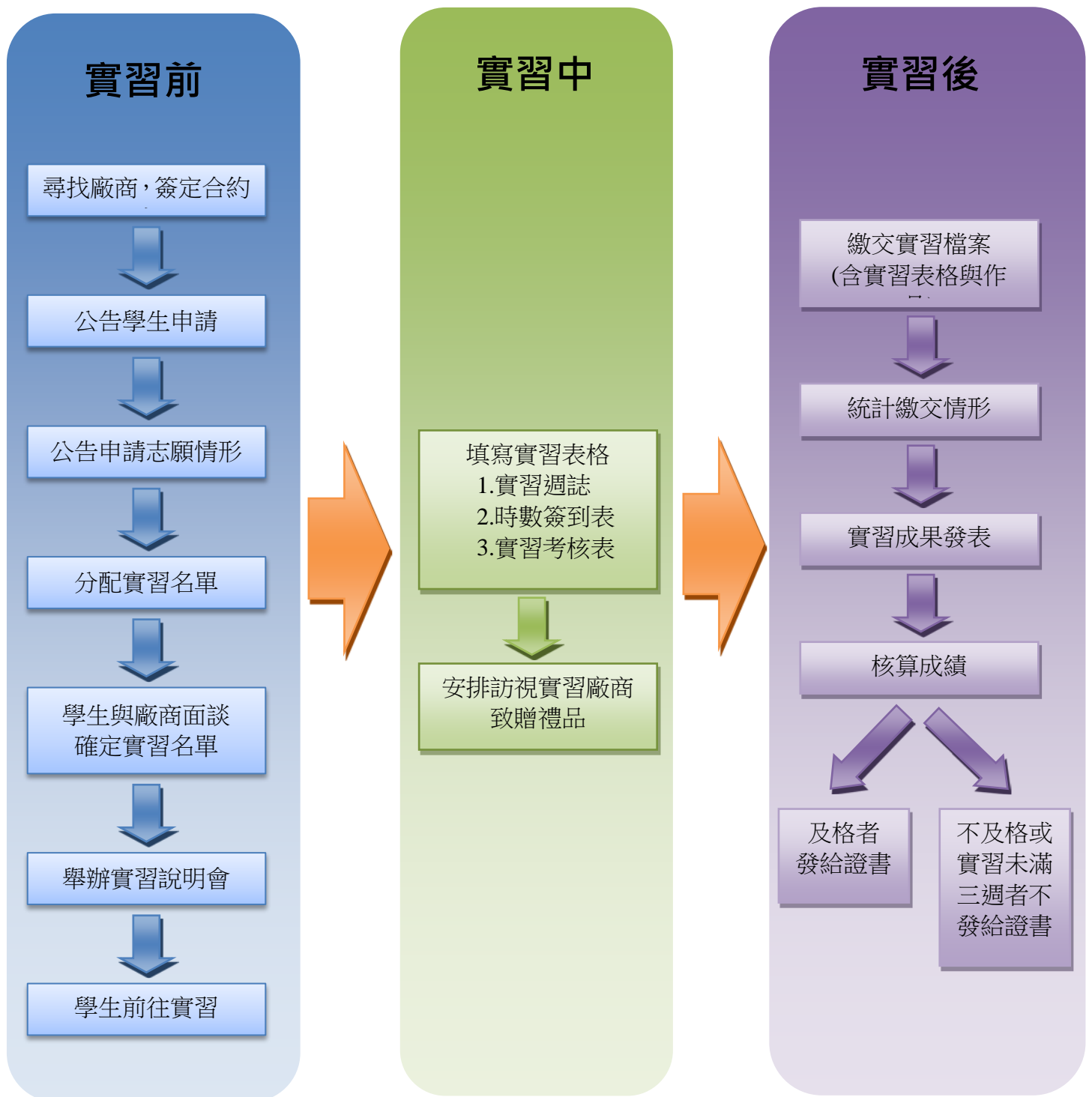
# 國立臺中教育大學數位內容科技學系假期實習實施程序

97年1月17日96學年度第五次系務會議通過

寒 假				
	實施項目	時間	執行者	備註
1	數位系與實習產業簽訂實習合約	11月中之前	系主任	
2	公布實習產業名單及實習學生名額	11月底之前	數位系	
3	公布學生實習意願調查結果	12月中旬	數位系	
4	(1) 學生確定實習公司 (2) 取得實習產業同意書 (3) 提出實習申請 (4) 確定指導教授(專兼任教師皆可)	12月底之前	數位系 指導教授	配合學生提出寒假住宿申請時間
5	公布實習確認名單	1月第二週	數位系	
6	繳交實習報告及實習成績	寒假開學後 第一週	實習指導人員 指導教授	
7	頒發學生實習證明書及實習產業感謝狀	寒假開學後 第二週	數位系	
暑 假				
	實施項目	時間	執行者	備註
1	數位系與實習產業簽訂實習合約	4月中之前	系主任	
2	公布實習產業名單及實習學生名額	4月底之前	數位系	
3	公布學生實習意願調查結果	5月中旬	數位系	
4	(1) 學生確定實習公司 (2) 取得實習產業同意書 (3) 提出實習申請 (4) 確定指導教授(專兼任教師皆可)	5月底之前	數位系 指導教授	配合學生提出暑假住宿申請時間
5	公布實習確認名單	6月第二週	數位系	
6	繳交實習報告及實習成績	暑假開學後 第一週	實習指導人員 指導教授	
7	頒發學生實習證明書及實習產業感謝狀	暑假開學後 第二週	數位系	

# 國立臺中教育大學

## 數位內容科技學系假期實習流程 (SOP)



# 國立臺中教育大學數位內容科技學系鄭俊智獎助學金要點

95年3月1日95學年度第1學期系務會議通過

- 一、主旨：為鼓勵本系品端學優、家境清寒或特殊優秀表現學生順利完成學業，激發上進學習精神，特訂定本要點。
- 二、說明：本獎助學金分為清寒獎助金、特殊優秀表現獎學金兩種。
- 三、對象：台中教育大學數位內容科技學系大學部在學學生。
- 四、獎助學金種類及標準
  - (一) 清寒獎助金  
申請資格：
    1. 家境清寒並有相關證明文件。
    2. 前學期成績平均在原班級前 50% (含) 以內者具申請資格。
  - (二) 特殊優秀表現獎學金  
為鼓勵本系大學部學生加強專業能力，積極參加各項專業競賽、證照檢定測驗，以提昇自我學習動機。特別針對特殊表現及通過證照檢定者者，予以獎勵。  
申請資格：
    1. 參加與本系相關之專業競賽成績優秀獲國際性、全國性、地區性獎項者。
    2. 參加與本系相關之專業證照檢定，取得證照者。
    3. 每學期名額五名每人 5000 元，擇優發給獎學金。以上兩類名額得以依實際情況得酌予調整並以流用。
- 五、申請人應檢具下列文件：
  - (一) 清寒獎助金
    1. 申請表一份 (向系辦索取)。
    2. 前一學期成績單 (包括學業、操行成績一份)。
    3. 低收入戶證明或身心障礙手冊或其他經濟困難證明文件。
    4. 學生證影印本一份。
  - (二) 特殊優秀表現獎學金
    1. 申請表一份 (向系辦索取)。
    2. 檢附參加專業競賽獲國際性、全國性、地區性各項比賽得獎證明。
    3. 參加各項專業證照檢定，取得證照者。
- 六、申請日期：第一學期為 10 月 1 日至 10 月 15 日；第二學期為 3 月 1 日至 3 月 15 日。
- 七、申請書之審查由本系系主任與各班導師組成行之，參酌下列要項依序進行審查；並由該小組決定獎助學金名單。
  - (一) 生活上需要協助之迫切性。
  - (二) 在學成績及平常表現。
  - (三) 參加競賽成果及證照性質。
  - (四) 公平性 (是否已領取其他獎助學金)
- 八、本要點經系務會議通過校長核定後實施，修正時亦同。

# 國立臺中教育大學數位內容科技學系數位媒體設計專長增能學程 設置要點

一、為提升本校各系學生數位媒體創意、設計與整合應用之能力，因應未來學術研究及職場需求，特依據「國立臺中教育大學專長增能學程設置辦法」訂定本要點。

二、課程科目與學分規劃：至少選修 **12** 學分

科目代碼	科目名稱	選別	最低學分	時數	開課年級	備註
ZSP76201	角色造型 Character Design	選	3	3	二上	
ZSP76203	創意媒體行銷 Creative Media Marketing	選	3	3	二上	
ZSP76204	動畫原理 Introduction of Animation	選	3	3	二下	
ZSP76202	故事創意 Creative Scenarios	選	3	3	三上	
ZSP76206	創意媒體設計 Creative Media Design	選	3	3	二下	
ZSP76205	3D 動畫基礎 3D Basic Animation	選	3	3	三下	
ZSP76208	介面設計 Interface Design	選	3	3	三上	
ZSP76209	數位媒體專題 Digital Media Project	選	3	3	三下	

三、修讀資格：本校各系大二或大三有意願修讀專長學程之在校生。

四、人數限制：每班符合資格者在最低選課人數以上始得開班，並依規定設置上限。

五、申請核可程序：有意修讀者，須檢附上學期成績單，於每學期教務處所規定申請之時間內，向本系提出書面申請，超過每科目上課人數上限，則以上一學期成績之優劣排序錄取。

六、證書發給：學生須修滿規定之 **12** 學分，檢具歷年成績單，向本系提出申請核發專長增能學程證明書，經系主任審核後，簽請教務長、校長同意後核發。

七、本要點經本系課程委員會議通過，送院課程委員會經本校教務會議通過後施行，修正時亦同。

## 國立臺中教育大學數位內容科技學系多媒體應用專長增能學程 設置要點

一、為提升本校各系學生多媒體製作、資訊技術與整合應用之能力，因應未來學術研究及職場需求，特依據「國立臺中教育大學專長增能學程設置辦法」訂定本要點。

二、課程科目與學分規劃：至少選修 12 學分

科目代碼	科目名稱	選別	最低學分	時數	開課年級	備註
ZSP76301	多媒體導論 Multimedia Concept	選	3	3	二上	
ZSP76302	數位影像處理技術 Digital Image Processing Technology	選	3	3	二下	
ZSP76303	多媒體網頁製作 Multimedia Homepage	選	3	3	三上	
ZSP76304	電腦網路應用 Computer Network Application	選	3	3	三下	
ZSP76305	資料庫網站建置與管理 Database Website and Management	選	3	3	三下	

三、修讀資格：本校各系大二或大三有意願修讀專長增能學程之在校生。

四、人數限制：每班符合資格者在最低選課人數以上始得開班，並依規定設置上限。

五、申請核可程序：有意修讀者，須檢附上學期成績單，於每學期教務處所規定申請之時間內，向本系提出書面申請，超過每科目上課人數上限，則以上一學期成績之優劣排序錄取。

六、證書發給：學生須修滿規定之十二學分，檢具歷年成績單，向本系提出申請核發專長增能學程證明書，經系主任審核後，簽請教務長、校長同意後核發。

七、本要點經本系課程委員會議通過，送院課程委員會審議，提送校課程委員會議，經本校教務會議通過後施行，修正時亦同。

# 國立臺中教育大學數位內容科技學系 網頁設計 專長增能學程設置要點

101 年 2 月 16 日 100 學年度第 4 次課程會議通過

一、設置目的：依據國立臺中教育大學專長增能學程設置辦法辦理，為培養學生多元專長，特訂定本要點。

二、本學程總學分必須至少選修 12 學分，具體課程請詳見學程科目表。

科目代碼	科目名稱	選別	最低學分	時數	開課年級	備註
ZSP76401	網路社群經營 Operation and management of the Internet community	選	3	3	二上	
ZSP76402	網頁媒體視覺設計 Internet media planning and production	選	3	3	二下	
ZSP76403	數位設計認證技術 Digital design technology certification	選	3	3	三上	
ZSP76404	網頁設計認證技術 Multimedia web design technology certification	選	3	3	三下	
ZSP76405	企業網站服務設計 (Service Design of the Company Web Site)	選	3	3	四上	

三、修讀資格：本校大二（含）以上在學學生均可修習。

四、人數限制：每班符合資格者在最低選課人數以上始得開班，並依規定設置上限。

五、申請核可程序：有意修讀者，須檢附申請表及歷年成績單，於每學期教務處所規定申請之時間內，向本系提出書面申請，超過每科目上課人數上限，則由數位內容科技學系組成小組審查後擇優錄取。

六、證書發給：學生須修滿規定之 12 學分且成績及格者，檢具歷年成績單正本，向本系提出申請核發專長增能學程證明書，經系主任審核後，簽請院長、教務長、校長同意後核發，修畢部份學分者，其成績載於畢業總成績單，不另發證明。

七、本要點如有未盡事宜，依本校相關辦法辦理之。

八、本要點經系課程委員會及系務會議通過，循序送院及校課程委員會審議通過，並經教務會議備查，陳請校長核定後實施，修正時亦同。

# 國立臺中教育大學數位內容科技學系大圖輸出機

## 使用及收費要點

99年12月7日第8次行政會議、99年9月23日數理暨資訊學院  
第1次院務會議、99年12月7日第8次行政會議通過

- 一、為有效管理數位內容科技學系大圖輸出機之使用及收費，特訂定國立臺中教育大學數位內容科技學系大圖輸出機使用及收費要點（以下簡稱本要點）。
- 二、使用範圍：輸出內容以學校公務、教學、研究、學生作品等為限。
- 三、使用方式：
  - （一）填寫「國立臺中教育大學數位系-大圖輸出申請表」，向本學系提出申請，繳費、核定後，由本學系承辦人員依序排定輸出作業時程。
  - （二）本大圖輸出機可輸出格式為JPG、BMP、PNG圖檔，申請人需確認圖檔格式，並儲存至光碟或隨身碟等外接儲存裝置，交由本學系處理。
  - （三）本學系只負責圖檔輸出，不提供檔案內容修改服務。

#### 四、收費標準：

規格	價格（元 / 張）	紙別
A0	450	噴墨海報紙(Enhanced Matte Paper) 限定本系大圖輸出機噴墨海報紙為主
A1	240	
A2	120	

- 五、若為全校性重大會議或研習活動，向本學系申請列印輸出，經系主任許可後免予收費；本學系學生為教學、實習用途之列印輸出，其收費價格以五折計價。
- 六、收費款項繳交本校務基金，百分之五提撥校務基金統籌運用，其餘百分之九十五支應大圖輸出機相關耗材費用。
- 七、本要點經院務會議、行政會議通過後實施，修正時亦同。

本辦法權責單位為數位系  
於99年9月23日數理暨資訊學院  
99學年度第1次院務會議通過  
99年12月7日第8次行政會議通過  
99年12月12日公佈實施



# 國立臺中教育大學數位內容科技學系學生 借用教室、設備、圖書管理要點

凡本系學生因上課、研究、討論之需，需借用本系教室、設備、圖書，可至系辦公室辦理借用，借用手續如下：

## 一、使用教室：

步驟一：持學生證至系辦 ① 刷卡登記 ② 押學生證 ③ 借用鑰匙

步驟二：① 系辦先解除教室保全警報器

② 等門口頂端紅燈沒亮再開鎖

步驟三：教室使用完畢後 ① 關閉所有使用的電腦及設備

② 關閉所有的冷氣機、電風扇及電燈

③ 關閉教室所有門及窗戶並上鎖。

步驟四：① 室內清潔及歸還鑰匙 ② 刷卡銷帳、登記本登錄歸還日期 ③ 取回所押證件

若鑰匙遲還或發現電腦及設備、冷氣機、電風扇及電燈未關，門及窗未上鎖，警報器未設定之情形，第一次警告，第二次不予借用。

鑰匙遲還影響上課者，大門未鎖離開者，一次就不予借用。

借用鑰匙者需為教室所有器材及設備負保管之責。

下午 5：30 分以後借用教室者需加簽指導教授同意書，使用完畢鑰匙歸還夜間辦公室。

## 二、借用器材設備

攝影機外借時段：星期一、三、五 上午 9：00~10：00

攝影機歸還時段：星期一、三、五 上午 8：10~9：10

需於三天前先至系辦辦理登記。

步驟一：取得指導教授同意書

步驟二：持學生證至系辦 ① 刷卡登記本登記 ② 押學生證 ③ 拿設備並檢查零件配備。

步驟三：設備使用完畢後 ① 檢查所有零件配備是否齊全 ② 配備歸位、電源線收拾整齊。

步驟四：送至系辦 ① 經系辦人員檢查無誤後 ② 放回櫃子上鎖 ③ 刷卡銷帳登記 ④ 取回所押證件。

借用設備以一天為限，如因特殊需求經取得指導教授同意書後得延長借用時間。若遲還或發現器材設備零件配備減損有未告知之情形，致影響下次借用者使用時，一次就不予借用。

## 三、借用圖書

步驟一：至系辦 ① 登記本登記 ② 押學生證或其他身分證件 ③ 取書

步驟二：還書 ① 書本依原位上架排列整齊 ② 登錄還書日期銷帳 ③ 取回所押證件。

☞ 為流暢使用，圖書借用每次三本為限，借用日期為一天。

## 國立臺中教育大學大學部學生選課須知

一、上網選課前，先行上網查詢開設課程，並在查詢課程時確定課程是否有特殊條件，請同學事先做好選課規劃。

二、學分下限與上限：請參閱本校學則第十九條。

(一)學分下限：大一至大三每學期至少修課 16 學分；大四每學期至少修 9 學分為原則。

(二)學分上限：大一至大四，每學期修課不超過 25 學分為原則；修習輔系、雙主修或選讀兩類教育學程的同學，學分上限為 30 學分；如有其他例外情形，請於開學第一週敘明理由並附上一學期成績單個別提出申請。

三、開課人數下限：

(一) 共同必修課程：20 人。

(二) 通識課程：20 人。

(三) 教育專業課程：20 人。

(四) 專門課程：12 人。

四、可自由跨班、跨系選課：

「通識選修課程」、「教育專業課程」，可以自由跨班、跨系選課。但各系有規定不准外修的科目，和擋修的科目，請注意開課表之備註欄或洽各系所辦。（例如音樂系有關主修、副修等之特別規定）。

五、上網「選課」規則：**本校係採即時選課作業**

(一)選課作業在 WEB 上為即時作業，意即前一人加選或退選，電腦即時呈現某科選課人數最新狀況，可做為下一位欲加選或退選該科的即時參考，同時，授課教師與系辦也可因之掌握選課狀況。但此項作業，仍需於公告中各年級分流的時段內進行，逾時則電腦不予處理。

(二)為顧及已修課同學權益，**開學第一週選課**時，已開成課程，同學只能退選至最低開課人數下限，即不能再辦理退選。此外，請同學特別注意，選課**52**人之內，加選或退選「毋須簽核」，直接在電腦上選課即可，但加退選完畢，請務必自行確認選課內容是否正確，以免日後有不必要之困擾。

(三)選課期間，若遇電腦系統不穩定或個別網路問題，導致加退選結果有誤差時，將依電腦記錄檔之處理前後次序為準，同學不得有異議。

(四)本校最後一次選課作業係於**開學第一週**進行，請同學注意公告，即時把握機會，逾時不予受理。

六、選課確認

『學生選課確認單』所列印之選課資料，即是該學期成績採計之依據（學則第42條）。請同學仔細核對選課內容，如有問題請於規定時間內至課務組處理，無誤者簽名後交由班長彙整後，逕送課務組備查，不繳回者視為選課資料內容無誤。

## 七、學分費問題：

1、依據 91.06.19 九十學年度第二學期期末教務會議決議暨本校選課作業要點暨本校學生學分費繳納作業要點：

「未來學生選課將視『繳費完畢』為必備程序，規定學生於開學後兩週內繳學雜費等費用，選課始為有效」。

2、依據 96.07.10 校務基金管理委員會會議決議：

「自 96 學年度起，申請輔系暨雙主修者需繳交學分費，『文科』1,000 元/學分，『理科』1,100 元/學分」。

3、依據 97.06.30 校務基金管理委員會會議決議：

「自 97 學年度起，音樂系個別指導課學分費調整為 11,000 元/學分，日間碩博士班學分費調整為 1,500 元/學分」。

## 八、開學第一週特殊狀況處理：

1. 零學分者（含復學生、轉學生）

處理方式：由同學們填寫加退選申請表述明原因，並寫明所要選的必修科目（項目為欲選科目名稱、該科目開課序號《6 位阿拉伯數目者》）**【選修科目、通識科目仍需在加退選時上網點選】**，請該任課老師及所屬系所主任簽核同意後，繳交至教務處課務組。

2. 輔系選讀生之上修問題

處理方式：輔系生上網選課時可選同年級或較低年級的輔系科目，如果上修較高年級的輔系科目，請同學至輔系系辦詢問該科目是否可上修，如果不能上修者，請同學至下次同年級開課時再修；可以上修者，請同學們填寫加退選申請表述明所欲修的輔系科目（項目為欲選科目名稱、該科目開課序號），請該任課老師及所屬系所主任簽核同意後，繳交至教務處課務組。

# 國立臺中教育大學學生成績優異提前畢業辦法

九十學年度第一學期九月二十六日期初教務、課程會議通過  
教育部台(九〇)師(二)字第九〇一四八一八八號函核備

第一條 本辦法依據大學法第二十三條第二、三項規定訂定之。

第二條 學士班學生符合下列規定者，得申請提前一學期或一學年畢業：

- 一、修滿該學系應修最低畢業科目學分。
- 二、學業平均成績每學期在八十分以上。
- 三、操行成績每學期在八十分以上。
- 四、已修習之學期成績每學期在該學系該年級學生數前百分之十以內。

第三條 學生申請提前畢業，應在欲提前畢業前一學期（即三年級下學期或四年級上學期）選課完畢後二週內向肄業學系提出申請，而後由各學系依成績優異提前畢業辦法組成專案小組審查後，經系主任簽註意見，再送請教務長陳校長核可後，交註冊組辦理。

第四條 學生申請提前畢業，應填具申請書並附歷年成績單一份。

第五條 學生申請提前畢業於申請之該學期結束後雖修滿該學系應修最低畢業科目學分，但不合提前畢業之規定者，不得提前畢業，仍應註冊入學，於註冊時依學則規定選課。

第六條 本辦法經教務會議通過，報請教育部核備後實施，修正時亦同。

# 國立臺中教育大學輔系暨雙主修修讀流程及申請規定

90.03.22 簽奉校長核准

96年6月20日 95學年度第2學期期末教務會議修正通過

99年12月28日 99學年度第1學期期末教務會議修正通過

一、本規定依「國立臺中教育大學學士班修讀輔系暨雙主修辦法」訂定之。

二、讀輔系暨雙主修的申請程序如下：

學生申請選修輔系暨雙主修應於本校行事曆規定之申請期限內，依公告方式，填妥申請表向原肄業學系(學位學程)提出申請，由系(學位學程)主任審查，經所選輔系或雙主修主任(如有必要可舉行面談、測試或審核)及教務長同意後，於次學期選課期限內開始選修輔系或雙主修課程(各學系(學位學程)應提供輔系或雙主修規定學分課程表備索，供學生參考)。申辦時程結束後，由教務處統一公布核准名單。

三、修讀輔系暨雙主修的申請資格、時間如下：

(一)申請資格：

本校在學生(含大一、大二、大三及應屆畢業學生)皆可提出申請。

(二)申請時間：

1. 大一、大二、大三在學生限於每學年下學期依規定時間內申請。
2. 應屆畢業學生及轉學生限於每學年上學期依規定時間內申請。

四、申請修讀輔系或雙主修學生如至畢業時仍無法修讀完輔系或雙主修規定應修學分時，可選擇放棄輔系或雙主修資格畢業，唯本校不核給輔系或雙主修證明；或延長修業年限以取得輔系或雙主修資格(唯延長修業年限須依本校學士班修讀輔系暨雙主修辦法第十條規定)。

五、修讀輔系或雙主修者需依選定輔系或雙主修學系，所規定之科目學分課程修習；及須依修習學系(學位學程)學分費收費標準繳交學分費，並於繳費單期限內繳納。

六、為辦理輔系或雙主修申請事宜，必要時校內各學系(學位學程)於每學期第十週前得進行輔系或雙主修申辦說明會。

七、本規定經教務會議通過校長核定後實施，修正時亦同。

# 國立臺中教育大學學士班修讀輔系暨雙主修辦法

教育部八十七年十一月二十日台(八七)師(二)字第八七一三〇九六二號函備查  
96年6月20日95學年度第2學期期末教務會議修正通過  
教育部96年7月18日臺中(二)字第0960108117號函備查  
96年10月9日96學年度第1學期期初教務會議修正第2、3、4條  
教育部96年10月19日臺中(二)字第0960159423號函備查  
99年12月28日99學年度第1學期期末教務會議修正通過  
教育部100年3月1日臺高(二)字第1000029875號函備查

## 第一條

本辦法依大學法第二十八條及其施行細則第二十五條暨學位授予法第四條之規定訂定之。

## 第二條

選修輔系(學位學程)之課程應以該學系(學位學程)必修科目表為依據,至少修習其專門科目二十學分;選定雙主修者,應修畢另一主修學系(學位學程)全部專門必修科目學分,如扣除本學系(學位學程)學分後,加修學系(學位學程)專門必修科目不足四十學分,應由加修學系(學位學程)指定選修科目學分補足之;曾在本校修得相同專門科目學分者,得准予依抵免學分要點抵免本辦法內各系所規定之學分。

非師資培育學生選修師資培育學系為輔系或雙主修者,於通過本校甄選為師資生後,師資職前教育課程學分抵免依本校「國民小學及幼稚園師資類科教育學程修習辦法」辦理。

## 第三條

各學系(學位學程)得互為輔系(學位學程)並得雙主修,輔系(學位學程)暨雙主修學分應在主系規定最低畢業學分數以外加修之;加修雙主修之學生,除應修滿主學系(學位學程)最低畢業科目學分外並須修滿加修學系(學位學程)所規定之科目及學分,始可取得雙主修學位。

有關輔系(學位學程)暨雙主修科目學分表由各相關學系(學位學程)自行訂定,並提校級教務會議通過。

## 第四條

各學系(學位學程)學生自一年級下學期起至修業年限最後一年第一學期止(不包含延長修業年限)得申請輔系或雙主修,但申請修讀雙主修者,前學期學業平均成績需達80分以上。

已核准修讀輔系一次者,不得再申請。但由原肄業學系(學位學程)轉入前已核准之輔系(學位學程)者,得申請以原肄業學系(學位學程)為輔系。雙主修者以核准一學系(學位學程)為限。

## 第五條

學生申請選修輔系(學位學程)或雙主修應於本校行事曆規定之申請期限內,依公告方式向原肄業學系(學位學程)提出申請,由系主任同意,並經所選輔系(學位學程)或雙主修學系(學位學程)主任同意,教務長核定及公告後,自次學期起開始修讀。

## 第六條

選修輔系(學位學程)或雙主修之課程不得與主系(學位學程)課程相同;輔系(學位學程)或雙主修課程應視為學生之選修科目,如未取得輔系(學位學程)資格者,所修學分得併入畢業學分計算;但所修輔系(學位學程)之科目無可抵免主系(學位學程)之專門科目者,不計入畢業最低學分數。放棄雙主修資格者,其已修及格之科目與學分如已達輔系(學位學程)規定,得准核給輔系(學位學程)資格。前述核給輔系(學位學程)資格已採計為輔系(學位學程)之學分,不得重複採計為本學系(學位學程)應修畢業學分。

## 第七條

選修輔系(學位學程)或雙主修學生,其每學期學業成績,以主系及輔系(學位學程)或雙主修課程之學分合併計算,並依照本校學則有關規定辦理。

## 第八條

學生修習輔系(學位學程)或雙主修課程須依修習學系(學位學程)學分費收費標準繳交學分費;其因

修習輔系(學位學程)或雙主修而延長修業年限，修習學分數在九學分以下者，應繳交學分費；在十學分以上者，應繳交全額學雜費。

#### 第九條

凡選定輔系(學位學程)或雙主修之學生轉學時，其轉學或修業證明書應加註輔系(學位學程)或雙主修名稱。

#### 第十條

修習輔系(學位學程)學生總修業年限最多為六年(四年，得延長二年)，修習雙主修學生總修業年限最多為七年(四年，於延長二年後，得因修習第二主修學分，再延長一年)。修讀輔系(學位學程)或雙主修學生，已符合本學系(學位學程)應屆畢業資格，但未能修畢輔系(學位學程)或雙主修科目與學分者，得於第一學期十二月二十五日之前，第二學期五月二十五日之前提出申請放棄修讀輔系(學位學程)或雙主修資格。

#### 第十一條

他校修讀輔系(學位學程)或雙主修學生轉學本校後，如願繼續修讀輔系(學位學程)或雙主修者，應依規定提出申請。

#### 第十二條

凡修滿輔系(學位學程)或雙主修規定之科目與學分成績及格者，其畢業名冊、歷年成績表及畢業證書應加註輔系(學位學程)或雙主修名稱。

但放棄修讀輔系(學位學程)雙主修資格或退學者，其歷年成績表及相關證明文件均不予註記輔系(學位學程)或雙主修名稱。

#### 第十三條

本辦法如有未規定事宜，悉依本校學則及有關法令之規定辦理。

#### 第十四條

本辦法經教務會議通過後公告實施，並報教育部備查，修正時亦同。

# 國立臺中教育大學學生抵免學分要點

教育部八十七年八月二十六日台（八七）高（二）字第八七〇九四九一一號函備查

八十七年十月七日八十七學年第一學期期初教務會議（二）修正通過

96年6月20日95學年度第2學期期末教務會議修正通過教育部96年7月18日臺中（二）字第0960108115號函同意備查

100年3月8日99學年度第2學期期初教務會議修正通過

教育部100年5月11日臺高（二）字第1000079832號函同意備查

一、國立臺中教育大學（以下簡稱本校）學生抵免學分，應依本校學生抵免學分要點（以下簡稱本要點）辦理。

二、下列學生得申請抵免學分：

（一）轉系（所、學位學程）生。

（二）轉學生。

（三）重考或重新申請入學之新生。

（四）依照法令規定准許先修讀學分（含選讀生）後考取修讀學位者。

（五）博、碩士班研究生於修讀碩士、學士班期間先修讀博、碩士相關課程達博、碩士及格標準，且此課程不列入學、碩士班畢業學分數規定者。

（六）依本校「學生出國期間有關學業及學籍處理要點」之規定出國者。

三、第二點所列各類學生抵免學分多寡與轉（編）入年級配合規定如下：

（一）學士班轉系（學位學程）及轉學生轉入二年級者，其抵免學分總數以轉入該系（學位學程）一年級應修學分總數為原則；轉入三年級者，其抵免學分總數以轉入該系（學位學程）一、二年級應修學分總數為原則。學生自轉入學期起，每學期應修學分數不得減少。

（二）研究生轉所，抵免學分之科目及學分數由轉入系（所、學位學程）審核通過者，同意抵免。

（三）重考或重新申請入學或依照法令規定先修讀學分（含選讀生）後，考取修讀學位之學士班新生，在不變更修業年限及畢業學分數之原則下得酌予抵免，並得視其抵免學分多寡編入適當年級，惟至少須修業一學年。每學期應修學分數不得減少。

（四）重考或重新申請入學或照法令規定先修讀學分（含選讀生）後，考取修讀學位之研究生，得酌予抵免，抵免學分數以應修畢業學分數二分之一為限；但依本校「一貫修讀學、碩士學位要點」取得預研究生資格並依規定入學之研究生，其抵免學分數以三分之二為限，不受前述規定之限制。

（五）學生出國期間修得相關科目學分之抵免，以所屬系（所、學位學程）應修畢業學分數之二分之一為限。

四、審核抵免學分之規定如下：

（一）申請抵免學分之科目，以在大學或專科學校修習成績及格者為原則；至入學時已超過十年者，不得抵免，特殊情況經專案簽請教務長核准者，不在此限。

（二）五年制專科學校畢（結）業之學生，其專科一年級至三年級修習之科目不得辦理抵免。



(三) 抵免學分科目之審核，應由各該系（所、學位學程）、中心及軍訓室分別負責審查，並由教務處負責複核。

五、抵免學分之範圍如下：

- (一) 必修學分（含共同科目）。
- (二) 選修學分（含相關科目及通識科目）。
- (三) 輔系（學位學程）學分（含轉系（學位學程）或轉學而互換主、輔系（學位學程）者）。
- (四) 雙主修（學位）學分。

六、抵免學分之原則規定如下：

- (一) 科目名稱、內容相同者。
- (二) 科目名稱不同而內容相同者。
- (三) 科目名稱、內容不同而性質相同者。

七、不同學分互抵後之處理，規定如下：

- (一) 以多抵少者：抵免後，以少學分登記。
- (二) 以少抵多者：應由就讀學系（所、學位學程）或中心指定補修科目以補足所差學分，若所差學分無性質相近科目可補修者，不得辦理抵免。

八、提高編入年級：

- (一) 大學部學生抵免四十學分以上者得編入二年級、抵免七十八學分以上者得編入三年級、抵免一一〇學分以上者得編入四年級。
- (二) 轉系（學位學程）及轉學生不得提高編入年級。
- (三) 提高編入年級學生至少須在校修業一年，始可畢業。

九、抵免學分及提高編入年級之申請，應於入（轉）學學期註冊選課時，檢具原校所發給之「學生歷年成績單」正本合併辦理，並以一次為限。轉入年級起須甄試及格始可抵免之科目，則應於加、退選日期截止前辦理完竣；否則，該學期所選學分數，除須甄試者外，應達學期修習下限學分規定，以免甄試及格而退選後，造成所修學分不符下限規定。

十、抵免學分之登記，應依下列規定辦理：

- (一) 轉系（所、學位學程）生：得用原系（所、學位學程）歷年成績表，並備註「核准抵免科目學分」。
- (二) 轉學生，應將抵免科目學分（成績可免）登記於歷年成績表內轉入年級前各學年成績欄。（二年級轉學生登記於第一學年、三年級轉學生登記於一、二學年）。
- (三) 重考或重新申請入學或依照法令規定與修讀學分後修讀學位之大學生或研究生，應將抵免科目學分登記於歷年成績表內第一學期成績欄。
- (四) 選讀生考取本校取得正式生身分者，應將抵免科目學分與成績，登記於編入年級前歷年成績表內各學年成績欄。
- (五) 出國期間修得相關科目學分之抵免者，應將抵免科目學分與成績，登記於歷年成績表內各學年成績欄。

十一、凡曾在符合教育部採認規定之國外大學院校修讀之科目學分，得依本要點有關規定酌情抵免。

十二、本要點經教務會議通過後公告實施，並報教育部備查，修正時亦同。

# 參、各項相關表格

表 1

## 國立臺中教育大學數位內容科技學系校外假期實習申請書

學生\_\_\_\_\_擬前往下列機構實習，請 核示

實習機構名稱	
詳細住址	
聯絡人與電話	
實習工作項目	
實習期間	自民國 年 月 日起至 年 月 日止，計 天

校外實習申請流程及實習規則摘要：

- 一、實習機構，不論國內外機構，皆須填寫此申請書一份。
- 二、與實習機構先行洽妥後，再填申請書，並經導師(或專題研究教師)及系主任核准，無系主任核准之實習不予承認。
- 三、已核准之實習機構名稱不得改變(改變時另填申請書)。實習時間得有彈性，如有兩個機構，實習日期不得衝突。
- 四、實習結束時，實習成績考核表自行繳回系辦公室。

數位內容科技學系

家 長：

輔導教官：

指導教授：

主 任：

日期： 年 月 日

表 1-1

## 國立臺中教育大學數位內容科技學系實習考核表

學號		姓名	
實習機構名稱			
詳細住址			
聯絡人與電話			
實習期間	自民國 年 月 日起至 年 月 日止		
實際實習天數	天 時		
考核項目	標準	成績	考核人員簽章
工作能力及實習成效	40%		
實習態度及人際溝通	40%		
實習期間出勤狀況	20%		
評語及建議			

備註：

請假、缺席時請扣除其天數，星期例假日不得合併計算  
如在兩個機構實習，須分別填寫。

實習機構主管簽章：

考核人員簽章：

數位內容科技學系

指導教授：

主任：

日期： 年 月 日

# 國立臺中教育大學數位內容科技學系

## 學生假期實習週誌及填寫說明

### 一、目的

實習生(學生)在實習過程中，透過填寫實習週誌了解自己的工作與學習狀況，並且也讓實習公司的指導老師與本校輔導老師了解學生的工作與學習情形，進而依實際情形隨時作調整，達到培訓專才的真正目的。

### 二、實習指導老師(公司)的任務

教導實習生填寫實習週誌並從中了解指導，是實習指導老師(公司)的責任。對於實習週誌的內容，須給予其鼓勵與回饋；對於內容中有錯誤或是不完整的地方，實習指導老師(公司)亦須給予適當的協助。

### 三、實習週誌的填寫方式

- (一) 實習週誌必須每週填寫一張(含)以上，依實際的工作與學習狀況進行填寫。若未出席，仍須填寫訓練週誌並載明事由。其目的在於審查時對於實習期間連貫性的了解。
- (二) 每份實習週誌須詳細載明實習公司(與部門)，以確定實習生的定位與培訓項目。
- (三) 實習時間，如年度、月份和第幾週須確實填寫清楚，以利實際確認是否符合實習合約書(計畫)中之培訓目標。
- (四) 實習生應於每週最後一個工作日，將寫好的實習週誌呈交種實習指導老師(公司)簽核，並於每月最後一週或隔月第一週將紙本呈交系主任簽核。
- (五) 實習生須依實際工作與實習狀況親自撰寫內容並負其責。
- (六) 實習範例如後。

表 1-2

國立臺中教育大學數位內容科技學系【學生假期實習週誌】

學生姓名		實習機構		實習指導老師	
週次		日期	民國 年 月 日	累積時數	
本週實習主題：					
本週實習內容：					
下週實習主題：					
心得與反思：					
檢討與改進：					

實習單位主管(或指導老師)簽章：

系主任簽章：

表 1-3

## 國立臺中教育大學數位內容科技學系 學生假期實習時數統計表

學生姓名		班級		學號	
實習機構名稱			實習部門		
實習時間	年 月 日至 年 月 日			總時數	小時
月/日(星期)	實習時間	時數	月/日(星期)	實習時間	時數

實習單位主管簽章：

年 月 日

# 實習證明書

臺中教育大學 字號  
數位第

本校數位內容科技學系大學部學生 ○○○○  
於中華民國○○年○月○日起至○月○○日  
參與假期實習 成績合格

特此證明

國立臺中教育大學  
數位內容科技學系 系主任

中華民國 ○○ 年 ○ 月 ○○ 日



## 國立臺中教育大學 數位內容科技學系 專題指導同意書

申請日期： 年 月 日

申請學生基本資料				
班級	學號	姓名	備註	
專題名稱				
本組成員	學號		姓名	組隊二~四人一組為原則，需經由指導教授同意。
	1 (組長)			
	2			
	3			
	4			

茲同意擔任\_\_\_\_\_同學之大學專題指導老師，於指導期間給予專題研究方面相關之指導與協助，後續互動事宜悉依『國立臺中教育大學數位內容科技學系專題製作實施要點』辦理。

指導教師簽名：\_\_\_\_\_

系主任簽章：\_\_\_\_\_

中 華 民 國 年 月 日

## 國立臺中教育大學數位內容科技學系 更換專題指導教授同意書

申請日期： 年 月 日

申請學生基本資料			
班級	學號	姓名	備註
專題名稱			
本組原有成員	學號		姓名
	1 <small>(組長)</small>		組隊二~四人一組為原則，需經由指導教授同意。
	2		
	3		
	4		

茲因 \_\_\_\_\_

擬請准予同意更換專題指導教師。

原指導教師簽章： \_\_\_\_\_

擬更換指導教師簽章： \_\_\_\_\_

系主任簽章： \_\_\_\_\_

中 華 民 國 年 月 日

## 國立臺中教育大學數位內容科技學系 畢業專題事務申請單

- 一、申請事由：畢業專題提報 畢業專題展示評分
- 二、辦理日期： 年 月 日(星期 )
- 三、辦理時間： 時 分至 時 分
- 四、辦理地點：
- 五、畢業專題主題：
- 六、申請人：
- 七、畢業專題總指導老師：

系辦公室：

系主任：

中華民國 年 月 日

## 預選課程無法正式選修報告書

年 月 日

學生\_\_\_\_\_於\_\_\_\_學年度第\_\_\_\_學期預選課程階段已預選\_\_\_\_\_

科目，現因 \_\_\_\_\_無法選修，請准予同意

此致

數位系系主任

年級：

學號：

姓名：

系主任簽章：\_\_\_\_\_

表 4

# 國立臺中教育大學 學生 休、 退學申請書暨離校手續程序單

申請日期： 年 月 日

班 級		學 號		姓 名	
出 生 年 月 日		<input type="checkbox"/> 公費生	<input type="checkbox"/> 就學貸款生	<input type="checkbox"/> 僑生	
		<input type="checkbox"/> 自費生	<input type="checkbox"/> 學雜費減免生	<input type="checkbox"/> 外籍生	
通 訊 住 址	郵遞區號：( )			電 話	( )
				手 機	
<input type="checkbox"/> 辦理休學	(辦理休學一次以一學期或一學年為限) 自 年 月起休學( 學年度 學期)， 預計 年 月復學( 學年度 學期)			已休學累計(此欄第一次辦理休學者免填)： 學年 學期	
<input type="checkbox"/> 辦理退學	於 學年度 學期退學				
休、退學原因		證 明 文 件	<input type="checkbox"/> 家長同意書 <input type="checkbox"/> 相關證明文件	學 生 平 安 保 險	<input type="checkbox"/> 加保(請附繳費單據) <input type="checkbox"/> 不加保(請附拒絕加保切結書一式兩聯)【可至衛保組網站下載】
系/所/ 學位學程 辦公室	(歸還各項借用物品及其他)	導 師 或 指 導 教 授		系/所/ 學位學程 主 管	
學務處 (生輔組)	(兵役、公費生及住宿費等事宜)	學務處 (軍訓室)		學務處 (衛保組)	(確認學生團體保險相關事宜)
學務處 (心輔組)	(歸還借用圖書資料)	學務處 (課指組)	(歸還借用之物品、就學貸款等事宜)	圖 書 館	(歸還所借圖書、賠償及繳清相關費用)
總務處 (出納組)		師資培育 暨就輔中心	(查核是否為卓越師資培育生)	教務處 (課務組)	(查核是否繳交學分費、停發指導該生之教師鐘點費等)
國際事務暨 研究發展處	(非僑生、外籍生免會)				
承 辦 人	註 冊 組 長	教 務 長	校 長		
備註：一、辦理就學貸款之學生(含在職專班)申請休、退學者，因於休、退學後即需償還貸款，請逕洽臺灣銀行辦理還款手續。					
二、需繳交 <input type="checkbox"/> 學生證 <input type="checkbox"/> 掛號回郵信封一個。					

## 國立臺中教育大學 學生辦理離校手續程序單

98.11.修正

姓 名		學 號		學 系	
身份別	<input type="checkbox"/> 公費生 <input type="checkbox"/> 自費生 <input type="checkbox"/> 僑生 <input type="checkbox"/> 外籍生		是否住宿 學校宿舍		<input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否
入學年月			離校原因	<input type="checkbox"/> 畢業 <input type="checkbox"/> 其他_____	
離校後 通訊地址	郵遞區號(       )			電話	(       )
				手機	
系 (學位學程) 所單位	系(學位學程)主任		導師		系(學位學程)所辦公室
					歸還各項借用物品及其他
圖書館	1. 歸還所借圖書 2. 賠償及繳清相關費用 3. 其他				
師培暨就輔中心	1. 完成大專畢業生流向資訊平台填報 <a href="http://www.ntcu.edu.tw/pas/test/pas.html">http://www.ntcu.edu.tw/pas/test/pas.html</a> 2. 查核是否為卓越師資培育生				
學生事務處	1. 結束或移交所分發之公物 2. 歸還借用之物品 3. 男生辦理兵役有關事項 4. 歸還學士服 5. 其他(公費生、僑生及住宿費事宜) *住宿生應有宿委會及生輔組核章				
教務處	註冊組	1. 繳回學生證及其他借用物品 2. 其他		教務長	
備註	一、凡本校大學部學生畢結業或因故中途離校，均應辦理上述各項手續。 二、畢結業生如未完成離校手續者，一律扣發畢結業證書。				

## 國立臺中教育大學學生成績優異提前畢業申請書

系 別					學 號				
姓 名					聯絡電話				
擬申請提前 <input type="checkbox"/> 一學年 <input type="checkbox"/> 一學期 於 學年度第 學期畢業									
本學期修習課程	必/選修	學分數	本學期修習課程	必/選修	學分數	本學期修習課程	必/選修	學分數	
1			6			11			
2			7			12			
3			8			13			
4			9			14			
5			10			15			
符合申請提前畢業資格如下：									
<input type="checkbox"/> 一、修滿該學系應修最低畢業科目學分。 <input type="checkbox"/> 二、學業平均成績每學期在八十分以上。 <input type="checkbox"/> 三、操行成績每學期在八十分以上。 <input type="checkbox"/> 四、已修習之學期成績每學期在該學系該年級學生數前百分之十以內。			一、所屬學系最低畢業學分數：必修_____學分，選修_____學分 已修畢學分數：必修_____學分，選修_____學分。 二、各學期學業平均成績： 一上_____, 一下_____, 二上_____, 二下_____, 三上_____, 三下_____, 三、各學期操行成績： 一上_____, 一下_____, 二上_____, 二下_____, 三上_____, 三下_____ 四、各學期成績在該學系該年級名次(名次/全班人數): 一上_____/_____, 一下_____/_____, 二上_____/_____, 二下_____/_____, 三上_____/_____, 三下_____/_____						
申 請 學 生 簽 名					申 請 日 期				
					年 月 日				
所屬學系意見			所屬學系承辦人		所屬學系主任		所屬學院院長		
註冊組承辦人		註冊組組長		教務長		校長			

※ 請填妥本申請書，並檢附歷年成績單正本，於欲提前畢業前一學期（即三年級下學期或四年級上學期）選課完畢後二週內向所屬學系提出申請，而後由各學系依成績優異提前畢業辦法組成專案小組審查後，經系主任簽註意見，再送請教務長陳校長核可後，交註冊組辦理。

表 7

## 國立臺中教育大學 復學申請書

100.01 修正

申請日期： 年 月 日

學號		姓名		<input type="checkbox"/> 公費生	<input type="checkbox"/> 就學貸款生	<input type="checkbox"/> 僑生
				<input type="checkbox"/> 自費生	<input type="checkbox"/> 學雜費減免生	<input type="checkbox"/> 外籍生
原就讀班級	系/所/學位學程			年級	班	
休學原因	現擬自			學年度第	學期起復學	
通訊地址： <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> (郵遞區號)						
電話(手機)：			申請人簽章：			
系/所/ 學位學程 辦公室		導師或 指導教授		系/所/ 學位學程 主管		
學務處 (生輔組)	(兵役、公費生及住 宿費等事宜)	學務處 (軍訓室)		學務處 (衛保組)	(確認學生團體保險 相關事宜)	
學務處 (心輔組)		學務處 (課指組)	(就學貸款事宜)	圖書館		
總務處 (出納組)		國際事務暨 研究發展處	(非僑生、外籍生免 會)	教務處 (課務組)		
承辦人	註冊組長		教務長		校長	
備註：一、申請流程：本申請表填妥後，請先送系/所/學位學程主管、導師或指導教授及系/ 所/學位學程辦公室核章，會簽各單位後，再送至註冊組簽辦。						
二、相關規定：本校學則第七章第三十一條—學生應於休學屆滿前檢附休學證明書及有 關證件申請復學。其因病休學者，應加附公立醫院或本校健康中心之康 復證明書。所有申請應先向註冊組辦理，並經教務長核准。復學時應入 原肄業學系(組)所相銜接之年級肄業。學期中途休學者，復學時應入 原休學之學年或學期肄業。						





表 9

## 國立臺中教育大學數位內容科技學系優秀清寒學生助學金申請表

學 生 姓 名		班 級	年 班 號	日期	
家庭人口總數	人	未就業人口數	人	家庭每收入	約 元
上學期平均成績	學科 分。德育 分。 是否請領過其他獎助學金 <input type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否				
證明文件					
家 庭 概 況 敘 述				推 薦 人 意 見	
推薦人簽名	年 月 日				
審查小組 意見					
審核結果	<input type="checkbox"/> 不予補助 <input type="checkbox"/> 核准補助				

表 10

## 數位內容科技學系數位媒體設計專長增能學程就讀申請表

申請日期：      年      月      日

系所 班級	系(所)      年級      班			姓 名			
學 號				聯 絡 電 話	(H): 手機:		
電 子 郵 件 信 箱							
通 訊 地 址							
成 績 審 查	前一學期學業成績平均_____分(請檢附前一學期成績單)						
申 請 學 生 簽 名		承 辦 人		系 主 任		院 長	

表 10-1

## 數位內容科技學系數位媒體設計專長增能學程認證申請表

申請日期： 年 月 日

一說明：

「數位媒體設計」增能學程之課程如下所列，須修滿十二學分，即可取得增能學程之認證。

二、申請人：

系(所)別：\_\_\_\_\_學號：\_\_\_\_\_姓名：\_\_\_\_\_

出生年月日：\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_日 行動電話：\_\_\_\_\_

三、申請同學請勾選已修習課程，並填入修課學年度學期(例：97 上)、各科成績(請附歷年成績單)。

選修課程

修課學年度/ 學期	科目名稱	學分數	成績	學系認證	備註
	<input type="checkbox"/> 角色造型 Character Design	3			
	<input type="checkbox"/> 故事創意 Creative Scenarios	3			
	<input type="checkbox"/> 創意媒體行銷 Creative Media Marketing	3			
	<input type="checkbox"/> 動畫原理 Introduction of Animation	3			
	<input type="checkbox"/> 3D 動畫基礎 3D Basic Animation	3			
	<input type="checkbox"/> 創意媒體設計 Creative Media Design	3			
	<input type="checkbox"/> 3D 動畫進階 3D Advanced Animation	3			
	<input type="checkbox"/> 介面設計 Interface Design	3			
	<input type="checkbox"/> 數位媒體專題 Digital Media Project	3			

總計(修滿十二學分)：\_\_\_\_\_學分

承 辦 人		系(所) 主 任		教 務 長		校 長	
-------------	--	----------------	--	-------------	--	--------	--

表 10-2

## 數位內容科技學系多媒體應用專長增能學程就讀申請表

申請日期：      年      月      日

系所 班級	系(所)      年級      班	姓 名				
學 號		聯 絡 電 話	(H):  手機:			
電 子 郵 件 信 箱						
通 訊 地 址						
成 績 審 查	前一學期學業成績平均_____分(請檢附前一學期成績單)					
申 請 學 生 簽 名		承 辦 人		系 主 任		院 長

## 數位內容科技學系多媒體應用專長增能學程認證申請表

申請日期： 年 月 日

一、說明：

「多媒體應用」增能學程之課程如下所列，須修滿十二學分，即可取得增能學程之認證。

二、申請人：

系(所)別：\_\_\_\_\_學號：\_\_\_\_\_姓名：\_\_\_\_\_

出生年月日：\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_日 行動電話：\_\_\_\_\_

三、申請同學請勾選已修習課程，並填入修課學年度學期(例：97 上)、各科成績(請附歷年成績單)。

選修課程

修課學年度/ 學期	科目名稱	學分數	成績	學系認證	備註
	<input type="checkbox"/> 多媒體導論 Multimedia Concept	3			
	<input type="checkbox"/> 數位影像處理技術 Digital Image Processing Technology	3			
	<input type="checkbox"/> 多媒體網頁製作 Multimedia Homepage	3			
	<input type="checkbox"/> 電腦網路應用 Computer Network Application	3			
	<input type="checkbox"/> 資料庫網站建置與管理 Database Website and Management	3			

總計(修滿十二學分)：\_\_\_\_\_學分

承 辦 人		系(所) 主 任		教 務 長		校 長	
-------------	--	----------------	--	-------------	--	--------	--

表 10-4

國立臺中教育大學數位內容科技學系 網頁設計 專長增能學程  
就讀申請表

申請日期：      年      月      日

系所 班級	系(所)      年級      班	姓      名			
學 號		聯 絡 電 話	(H): 手機:		
電 子 郵 件 信 箱					
通 訊 地 址					
申 請 資 料	<input type="checkbox"/> 申請表 <input type="checkbox"/> 歷年成績單				
申 請 審 查 結 果					
申 請 學 生 簽 名		承 辦 人		系 主 任	

表 10-5

國立臺中教育大學數位內容科技學系網頁設計專長增能學程

認證申請表

申請日期： 年 月 日

一、說明：

「增能學程」之課程如下所列，須修滿 12 學分，即可取得增能學程之認證。

二、申請人：

系(所)別：\_\_\_\_\_學號：\_\_\_\_\_

姓名：\_\_\_\_\_出生年月日：\_\_\_\_\_

行動電話：\_\_\_\_\_電子信箱：\_\_\_\_\_

三、申請同學請勾選已修習課程，並填入修課學年度學期(例：96 上)、各科成績(請附歷年成績單)。  
選修課程

修課學年度/ 學期	科目名稱	學分數	成績	學系認證	備註
	網路社群經營 Operation and management of the Internet community	3			
	網頁媒體視覺設計 Internet media planning and production	3			
	數位設計認證技術 Digital design technology certification	3			
	網頁設計認證技術 Multimedia web design technology certification	3			
	企業網站服務設計 (Service Design of the Company Web Site)	3			

總計(修滿十二學分)：\_\_\_\_\_學分

承 辦 人 員		系 主 任		院 長		教 務 長		校 長	
------------------	--	-------------	--	--------	--	-------------	--	--------	--



