

國立彰化師範大學資訊管理學系大學部 113 學年度入學學生課程架構

最低畢業學分數：非師培生 132 學分

壹、資訊管理組課程架構 (Information Management Division)

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(組)必修專業課程 (69學分)	資訊系統	上學期					管理資訊系統 系統分析與設計	3 3	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 JAVA 程式語言 設計(一)	3 3	3 3	C++程式語言設計(一)	3	3	電腦網路 資料結構	3 3	3 3			
		下學期	JAVA 程式語言 設計(二)	3	3	C++程式語言設計(二)	3	3						
	決策科學	上學期	微積分(一)	3	3	統計學(一)	3	3						
		下學期				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)	3 0	3 2							企業經營實務	3	3
		下學期	企業概論 經濟學(二) 會計學(二) 會計學實習(二)	3 3 3 0	3 3 3 2			企業資源規劃	3	3				
	資訊管理專題	上學期										◎專題(甲)(二) ◎專題(乙)(二) ◎專題(丙)(二) ◎專題(丁)(二)	3 3 3 3	3 3 3 3
		下學期						◎專題(甲)(一) ◎專題(乙)(一) ◎專題(丙)(一) ◎專題(丁)(一)	3 3 3 3	3 3 3 3				

系(組)選修專業課程	資訊系統			物件導向分析與設計 財務金融資訊系統	3 3	3 3	供應鏈管理 電子商務 資料庫實作 決策支援系統	3 3 3 3	3 3 3 3	顧客關係管理 資訊管理文獻導讀	3 3	3 3	
	資訊科技	巨量資料科學導論	3	3	科技與管理英文 行動設備與網路 技術資訊安全 巨量資料分析實 務 <u>Python 程式語 言設計</u>	3 3 3 3	3 3 3 3	作業系統 演算法 網路程式設計 人工智慧 Web 技術 軟體工程 網路協定分析 實務 智慧電子商務 專題實作	3 3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3	資訊服務產業專題 雲端運算實務 行動與電子商 務專題 物聯網科技	3 3 3 3	3 3 3 3
	決策科學	微積分(二)	3	3	管理數學 行銷管理	3 3 3	3 3 3	作業研究 決策分析 系統動力學	3 3 3	3 3 3			
	商管知識				消費者行為 人力資源管理 組織行為 生產管理 財務管理 經典文學與領導	3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3	網路金融與投資 專案管理 網路行銷 電子金融商品與服務 資訊與投資管理 資訊與投資決策 創新應用實務 創新與科技管理 電子化企業專題 人工智慧與大數據 之管理應用	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3 3 3	投資學 投資學實務 服務業行銷 創業管理 資料庫行銷 電子商務實務 研討(全英文) 企業經營實務專題	3 3 3 3 3 3 3 3	3 3 3 3 3 3
	數位內容	互動式網頁設計	3	3	3D 電腦動畫 網頁視覺設計 數位攝影	3 3 3	3 3 3	虛擬實境 行動 App 設計 行動與網路應 用開發	3 3 3	3 3 3	數位學習 人機互動與介面設計	3 3	3 3

國立彰化師範大學資訊管理學系 資訊管理組 學士班畢業條件(113 學年度入學學生適用)

113 年 3 月 21 日系務會議通過

畢業條件	一、本系最低畢業學分為 132 學分，包含校必修 28 學分、系(組)必修 69 學分、選修 35 學分，不含教育學分、軍訓、體育及外語測驗檢定門檻、資訊能力檢定門檻。																
	二、凡選修本系開設科目一律採認為本系畢業學分；修習系外開設科目，採認 9 學分為本系畢業學分。																
	三、學生畢業前須通過外語檢定及資訊檢定測驗門檻：學生除應修滿學系應修學分外，同時須達本校定「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」。																
	四、專題甲、乙、丙、丁(一)(二)為四選一之必修科目，(一)和(二)共六學分。																
	五、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。																
	六、修畢數位內容相關專業課達 30 學分，可提出申請「數位內容科技與管理學程證明書」。																
	七、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：																
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>先修課程</th> <th>後修課程</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>會計學(一)</td> <td>會計學(二)</td> </tr> <tr> <td>經濟學(一)</td> <td>經濟學(二)</td> </tr> <tr> <td>微積分(一)</td> <td>微積分(二)</td> </tr> <tr> <td>統計學(一)</td> <td>統計學(二)</td> </tr> <tr> <td>企業概論</td> <td>管理資訊系統</td> </tr> <tr> <td>JAVA 程式語言設計(一)</td> <td>JAVA 程式語言設計(二)</td> </tr> <tr> <td>C++程式語言設計(一)</td> <td>C++程式語言設計(二)</td> </tr> </tbody> </table>	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)	企業概論	管理資訊系統	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)
	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)																
企業概論	管理資訊系統																
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)																
八、畢業總學分數之遠距教學課程學分數，不得超過畢業總學分數之二分之一。																	
九、選修本系為輔系者至少須修完系訂必修30學分；選修本系為雙主修者須修完系訂必修55學分。																	

貳、數位內容科技與管理組課程架構 (Digital Content Technology and Management Division)

學年		第一學年		第二學年		第三學年		第四學年					
修別		學分	學時	學分	學時	學分	學時	學分	學時				
校(28學分)必修		有關大學部共同課程，請參看本手冊之規定。											
系(組)必修專業課程(69學分)	基礎	上學期	微積分(一) 經濟學(一) 會計學(一) 會計學實習(一)	3 3 3 0	3 3 3 2	統計學(一)	3 3	管理資訊系統 系統分析與設計	3 3	3 3			
		下學期	企業概論	3	3	統計學(二)	3 3						
	資訊科技(系統)	上學期	計算機概論 JAVA 程式語言設計(一)	3 3	3 3	C++程式語言設計(一)	3 3	電腦網路 資料結構	3 3	3 3			
		下學期	JAVA 程式語言設計(二)	3	3	資料庫 C++程式語言設計(二)	3 3	UNIX 系統與應用	3	3			
	遊戲與動畫	上學期				3D 動畫設計(一)	3 3				電腦圖學	3 3	
		下學期				遊戲程式設計	3 3						
	多媒體內容	上學期									◎專題(甲)(二) ◎專題(乙)(二) ◎專題(丙)(二) ◎專題(丁)(二)	3 3 3 3	3 3 3 3
		下學期	多媒體設計 概論	3	3			◎專題(甲)(一) ◎專題(乙)(一) ◎專題(丙)(一) ◎專題(丁)(一)	3 3 3 3	3 3 3 3			
	系(組)選修專業課程	基礎	微積分(二) 經濟學(二) 會計學(二) 會計學實習(二)	3 3 3 0	3 3 3 2	經典文學與領導	3 3	電子商務 網路行銷 專案管理 系統動力學 人工智慧與大數據之管理應用	3 3 3 3 3	3 3 3 3 3			

資訊科技	巨量資料科學導論	3	3	行動設備與網路技術 巨量資料分析實務 <u>Python 程式語言設計</u>	3	3	資料庫實作 Web 技術 軟體工程 網路協定分析 實務 智慧電子商務 專題實作	3	3	行動與電子商務專題 物聯網科技	3	3
	數位影像處理	3	3	3D 動畫設計(二)	3	3	虛擬實境 故事創意與腳本設計 行動 App 設計 3D 遊戲引擎設計與開發	3	3	線上遊戲程式設計	3	3
多媒體內容	互動式網頁設計 向量繪圖設計	3	3	數位攝影 網頁視覺設計 設計傳達與實務	3	3	數位影音特效 行動與網路應用開發	3	3	人機互動與介面設計 數位學習 影視設計	3	3

國立彰化師範大學資訊管理學系 數位內容科技與管理組 學士班畢業條件(113 學年度入學學生適用)

113 年 3 月 21 日系務會議通過

畢業條件	一、本系最低畢業學分為 132 學分，包含校必修 28 學分、系(組)必修 69 學分、選修 35 學分，不含教育學分、軍訓、體育及外語測驗檢定門檻、資訊能力檢定門檻。												
	二、凡選修本系開設科目一律採認為本系畢業學分；修習系外開設科目，採認 9 學分為本系畢業學分。												
	三、學生畢業前須通過外語檢定及資訊能力測驗門檻：學生除應修滿學系應修學分外，同時須達本校定「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」。												
	四、專題甲、乙、丙、丁(一)(二)為四選一之必修科目，(一)和(二)共六學分。												
	五、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。												
	六、修畢數位內容相關專業課達 30 學分，可提出申請「數位內容科技與管理學程證明書」。												
	七、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：												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>先修課程</th> <th>後修課程</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>微積分(一)</td> <td>微積分(二)</td> </tr> <tr> <td>統計學(一)</td> <td>統計學(二)</td> </tr> <tr> <td>JAVA 程式語言設計(一)</td> <td>JAVA 程式語言設計(二)</td> </tr> <tr> <td>C++程式語言設計(一)</td> <td>C++程式語言設計(二)</td> </tr> <tr> <td>3D 動畫設計(一)</td> <td>3D 動畫設計(二)</td> </tr> </tbody> </table>	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)
	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)												
八、畢業總學分數之遠距教學課程學分數，不得超過畢業總學分數之二分之一。													
九、選修本系為輔系者至少須修完系訂必修30學分；選修本系為雙主修者須修完系訂必修55學分。													

國立彰化師範大學 資訊管理學系學士班畢業條件表暨課程架構表
113學年度入學學生適用

列印日期：2024/4/3

		第一學年				第二學年				第三學年				第四學年			
		上		下		上		下		上		下		上		下	
		科目	學分	學時	科目	學分	學時	科目	學分	學時	科目	學分	學時	科目	學分	學時	
系 必 修		會計學實習(一) Accounting Practice (I)	0	2	C++程式語言設計(一) C++ Programming Language (I)	3	3	管理資訊系統 Management Information Systems	3	3							
		微積分(一) Calculus (I)	3	3	統計學(一) Statistics (I)	3	3	電腦網路 Computer Networks	3	3							
		經濟學(一) Economics (I)	3	3	資料庫 Databases		3	系統分析與設計 System Analysis & Design	3	3							
		會計學(一) Accounting (I)	3	3	C++程式語言設計(二) C++ Programming Language (II)		3	資料結構 Data Structure	3	3							
		計算機概論 Introduction to Computer Science	3	3	統計學(二) Statistics (II)		3	UNIX系統與應用 UNIX System and Applications			3	3					
		JAVA程式語言設計(一) Java Programming Language (I)	3	3													
		企業概論 Introduction to Business		3													
		JAVA程式語言設計(二) Java Programming Language (II)	3	3													
		會計學實習(二) Accounting Practice (II)		0	2				企業資源規劃 Enterprise Resource Planning			3	3	企業經營實務 Business Operations	3	3	
		經濟學(二) Economics (II)		3	3												
		會計學(二) Accounting (II)		3	3												
	組 必 修	資 訊 管 理 組															

組 必 修	數 位 內 容 科 技 與 管 理 組	多 媒 體 設 計 概 論 Fundamentals of Multimedia			3	3	3D 動 畫 設 計 (一) 3D A n i m a t i o n D e s i g n (I) 遊 戲 程 式 設 計 C o m p u t e r G a m e s a n d G r a p h i c s	3	3																					電 腦 圖 學 C o m p u t e r G r a p h i c s	3	3			
-------------	--	--	--	--	---	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	--	--	--

系 選 修	互動式網頁設計 Interactive Website Design	3	3		行動設備與網 路技術 Technologies of Mobile Devices and Networking	3	3		系統動力學 System Dynamics	3	3		數位學習 e-Learning	3	3	
	微積分(二) Calculus (II)			3	3				電子商務 Electronic Commerce	3	3		人機互動與介 面設計 Human-Computer Interaction and Interface Design	3	3	
	巨量資料科學導 論 Introduction to Big Data			3	3				專案管理 Project Management	3	3		專題甲(二) Special topic on graduation project I-2	3	3	
									虛擬實境 Virtual Reality	3	3		專題乙(二) Special topic on graduation project II-2	3	3	
									資料庫實作 Practical Design of Database Systems	3	3		專題丙(二) Special topic on graduation project III-2	3	3	
									網路行銷 Internet Marketing	3	3		專題丁(二) Special topic on graduation project IV-2	3	3	
									行動App設計 Mobile App Design	3	3		行動與電子商 務專題 Special Topics on Mobile and Electronic 物聯網科技 Internet of Things Technology	3	3	
									軟體工程 Software Engineering	3	3					
									人工智慧與大 數據之管理應 用 Application of Artificial Intelligence and Big Data on Management	3	3					
									智慧電子商務 專題實作 Intelligent Electronic Commerce Project	3	3					
									Web技術 Web Technologies			3	3			
									專題甲(一) Special topic on graduation project I-1			3	3			
									專題乙(一) Special topic on graduation project II-1			3	3			
									專題丙(一) Special topic on graduation project III-1			3	3			
									專題丁(一) Special topic on graduation project IV-1			3	3			
									行動與網路應 用開發 Mobile and Web Applications and Development	3	3					
									網路協定分析 實務 Practice in network protocol analysis			3	3			

組 選 修	資 訊 管 理 組	生產管理	3	3	網路程式設計	3	3	電子化企業專	3	3
		Production Management			Network Programming			題		
		財務管理	3	3	作業研究	3	3	Research Seminar on Electronic Business		
		Financial Management			Operational Research			投資學	3	3
		組織行為	3	3	網路金融與投資	3	3	Investment		
		Organizational Behavior			Internet Finance and Investment			資訊服務產業	3	3
		資訊安全	3	3	演算法	3	3	專題		
		Informaiton Security			Algorithm			Topics in Information Service Industry		
		科技與管理英文	3	3	人工智慧	3	3	資料庫行銷	3	3
		English for Science, Technology, and Information Management			Artificial Intelligence			Database Marketing		
		人力資源管理	3	3	作業系統	3	3	顧客關係管理	3	3
		Human Resource Management			Operating Systems			Customer Relationship Management		
		物件導向分析與設計	3	3	決策支援系統	3	3	資訊管理文獻導讀	3	3
		Objected-oriented Analysis and Design			Decision Support Systems			Selected Readings on Information		
		財務金融資訊系統	3	3	電子金融商品與服務	3	3	投資學實務	3	3
		Financial Information Systems			Electronic Goods and Services			Investment Practice		
		管理數學	3	3	供應鏈管理	3	3	服務業行銷	3	3
		Managerial Mathematics			Supply Chain Management			Services Marketing		
		消費者行為	3	3	系統模擬	3	3	創業管理	3	3
		Consumer Behavior			System Simulation			Entrepreneurship Management		
行銷管理	3	3	決策分析	3	3	雲端運算實務	3	3		
Marketing Management			Decision Analysis			Cloud Computing Practice				
3D電腦動畫	3	3	資訊與投資管理	3	3	電子商務實務	3	3		
3D Computer Animation			Information and Investment Management			研討				
			創新與科技管理	3	3	Electronic Commerce Seminar				
			Innovation and technology Management			企業經營實務			3	3
			資訊與投資決策			專題				
			Information and Investment Decision			Topics on Business Operation				
			創新應用實務							
			Innovative Application Practice							

組 選 修	數 位 內 容 科 技 與 管 理 組	會計學實習(二)			0	2	設計傳達與實	3	3				數位影音特效	3	3			線上遊戲程式	3	3
		Accounting Practice (II)					務						Digital Video Effects					設計		
		數位影像處理	3	3			Design						3D遊戲引擎設	3	3			Online Game Programming and		
		Digital Image Processing					Communication and Practice						計與開發					Desig		
		向量繪圖設計	3	3		3D動畫設		3	3			3D Game Engine					影視設計	3	3	
		Vector Graphic Design				計(二)						Design and Development					Film and TV production			
		經濟學(二)			3	3	3D Animation Design (II)					故事創意與腳		3	3		design			
		Economics (II)										本設計								
		會計學(二)			3	3						Story Creation and Storyboard Design								
		Accounting (II)																		

先修科目	先修課程	後修課程
	3D動畫設計(一)	3D動畫設計(二)
	C++程式語言設計(一)	C++程式語言設計(二)
	JAVA程式語言設計(一)	JAVA程式語言設計(二)
	微積分(一)	微積分(二)
	會計學(一)	會計學(二)
	會計學實習(一)	會計學實習(二)
	企業概論	管理資訊系統
	統計學(一)	統計學(二)
經濟學(一)	經濟學(二)	

畢業條件

資訊管理組：

- 一、本系最低畢業學分為132學分，包含校必修28學分、系(組)必修69學分、選修35學分，不含教育學分、軍訓、體育及外語測驗檢定門檻、資訊能力檢定門檻。
- 二、凡選修本系開設科目一律採認為本系畢業學分；修習系外開設科目，採認9學分為本系畢業學分。
- 三、學生畢業前須通過外語檢定及資訊檢定測驗門檻：學生除應修滿學系應修學分外，同時須達本校定「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」。
- 四、專題甲、乙、丙、丁(一)(二)為四選一之必修科目，(一)和(二)共六學分。
- 五、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。
- 六、修畢數位內容相關專業課達30學分，可提出申請「數位內容科技與管理學程證明書」。
- 七、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)
企業概論	管理資訊系統
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)
- 八、畢業總學分數之遠距教學課程學分數，不得超過畢業總學分數之二分之一。
- 九、選修本系為輔系者至少須修完系訂必修30學分；選修本系為雙主修者須修完系訂必修55學分。

數位內容科技與管理組：

- 一、本系最低畢業學分為132學分，包含校必修28學分、系(組)必修69學分、選修35學分，不含教育學分、軍訓、體育及外語測驗檢定門檻、資訊能力檢定門檻。
- 二、凡選修本系開設科目一律採認為本系畢業學分；修習系外開設科目，採認9學分為本系畢業學分。
- 三、學生畢業前須通過外語檢定及資訊能力測驗門檻：學生除應修滿學系應修學分外，同時須達本校定「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」。
- 四、專題甲、乙、丙、丁(一)(二)為四選一之必修科目，(一)和(二)共六學分。
- 五、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。
- 六、修畢數位內容相關專業課達30學分，可提出申請「數位內容科技與管理學程證明書」。
- 七、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)
- 八、畢業總學分數之遠距教學課程學分數，不得超過畢業總學分數之二分之一。
- 九、選修本系為輔系者至少須修完系訂必修30學分；選修本系為雙主修者須修完系訂必修55學分。