



104 學年度第 5 次創意與科技學院課程委員會會議 會議記錄

時 間：中華民國 105 年 5 月 18 日(星期三)下午 15 時 00 分

地 點：雲慧樓 U106 會議室

主 席：翁院長玲玲

出席委員：

當然代表：潘禱主任、陳才主任、張志昇主任、詹丕宗主任

教師代表：夏傳儀老師、高宜滂老師、徐明珠老師

學生代表：林晏如、吳燕雯、王曉琳

畢業生代表：張世杰先生

請假委員：楊碧村先生、李怡萱、羅中峰老師

紀 錄：吳雅靜

壹、上次會議結論執行情形報告：

項次	決議(結論)	執行情形
一	產品與媒體設計學系 105 學年度學士班課程架構核備案。	經 104-4 校課程委員會核備通過。
二	創意與科技學院 105 學年度課程架構核備案。	經 104-4 校課程委員會核備通過。
三	制定文化資產與創意學系 105 級學士班課程架構案	經 104-4 校課程委員會審議通過。
四	制定傳播學系 105 級學士班課程架構案	經 104-4 校課程委員會審議通過。
五	制定資訊應用學系 105 級學士班課程架構案	經 104-4 校課程委員會審議退回重審。

貳、主席報告(略)

參、核備案報告(略)

肆、討論事項

提案一

提案單位：資訊應用學系

案 由：制定資訊應用學系 105 級學士班課程架構案，提請討論(附件一)。

說 明：1. 系經資訊應用學系 104-8 系課程委員會審議通過。

2. 本案依 105 年 5 月 11 日 104 學年度第 4 次校課程委員會決議：

「鑒於學生僅修資訊應用學系學程畢業學分需達 135 學分使得畢

業，學分數高於 104 學年度之 132 學分規劃，建請再酌。」鑒於此，重新調整系核心學程學分數為 30 學分，以達畢業學分為 132 學分之規劃（和 104 學年課架相同）。

3. 確認課架中「離散數學」修正之修別：系核心學程共計「新增」一門課程，選修「離散數學」(CS20B)；與資訊系統與管理學程中，必修「離散數學」(CS21D) 為不同修別與課號。
4. 數位內容設計學程共計「修改開課年級」門課程，選修「圖像繪製與編輯」(二上改一上)。

討 論：略

決 議：照案通過。

伍、臨時動議

陸、散會(16：00)

佛光大學 創意與科技學院 資訊應用學系

學士班 課程架構表

(105) 學年度以後入學新生適用

105.05.04 104 學年度第 8 次系課程委員會議通過

<p>一、本系學士班學生畢業學分數 128 學分</p> <p>二、通識教育課程 (另列)</p> <p>三、本系學士班 主修領域 學分數 76 學分，由以下 三 個學程組成：</p> <p>(一) 創意與科技學院基礎學程 22 學分 (另列)</p> <p>(二) 資訊應用學系核心學程 30 學分</p> <p>(三) 本系學士班專業選修學程 (四選一) 24 學分</p> <p>四、本系學士班專業選修學程</p> <p>(一) 資訊系統與管理學程 24 學分</p> <p>(二) 網路與多媒體學程 24 學分</p> <p>(三) 動畫與遊戲設計學程 24 學分</p> <p>(四) 數位內容設計學程 24 學分</p> <p>五、各學程課程如下表：</p>								
系 核 心 學 程 (30)	CS 10F	程式設計	Programming Languages	必	3	一	上	資訊應用學系-系核心學程規劃如下，共開設 42 學分，其中 18 學分為系核心學程必修學分，另外學生至少再選修 4 門課共 12 學分本核心學程共採計 30 學分。
	CS 10I	計算機概論	Introduction to Computer Science	必	3	一	上	
	CS 10J	微積分	Calculus	選	3	一	上	
	CS 10K	溝通與簡報技巧	Communication and Briefing Skills	必	3	一	下	
	CS 21C	資料結構	Data Structures	必	3	二	上	
	CS 20B	離散數學	Discrete Mathematics	選	3	二	上	
	CS 20K	基礎專題實作 1	Project Design and Implementation (I)	選	3	二	下	
	CS 20L	資料庫系統	Database Systems	選	3	二	下	
	CS 30A	系統分析與設計	Systems Analysis and Design	選	3	三	上	
	CS 30B	基礎專題實作 2	Project Design and Implementation (II)	選	3	三	上	
	CS 30D	資料通訊與電腦網路	Fundamentals of Data Communication and Computer Networks	選	3	三	上	
	CS 30N	專題實作 1	Advanced Project Design and Implementation (I)	必	3	三	下	
	CS 40A	專題實作 2	Advanced Project Design and Implementation (II)	必	3	四	上	
CS 40C	實務實習	Practicum	選	3	四	下		
系 專 業 選 修	CS 10G	人機互動程式設計	Human-Machine Interaction Programming	選	3	一	下	
	CS 21D	離散數學	Discrete Mathematics	必	3	二	上	

學程	CS 20H	互動式網頁製作	Dynamic Web Development	選	3	二	上	
	CS 20W	嵌入式程式設計	Embedded Programming	選	3	二	上	
	CS 20M	演算法	Algorithms	選	3	二	下	
	CS 21E	資料庫系統	Database Systems	必	3	二	下	
	CS 30Q	智慧型代理人	Intelligent Agents	選	3	二	下	
	CS 20F	網頁程式設計	Web Programming	選	3	二	下	
	CS 31B	進階網頁程式設計	Advanced Web Programming	選	3	三	上	
	CS 31F	系統分析與設計	Systems Analysis and Design	必	3	三	上	
	CS 30E	管理資訊系統	Management Information Systems	選	3	三	上	
	CS 30H	人工智慧概論	Introduction to Artificial Intelligence	選	3	三	下	
	CS 31D	軟體工程概論	Introduction to Software Engineering	選	3	四	下	
網路與多媒體學程 (24)	CS 20C	物件導向程式設計	Object-Oriented Programming	選	3	一	下	
	CS 21D	離散數學	Discrete Mathematics	必	3	二	上	
	CS 20E	影像處理概論	Introduction to Image Processing	選	3	二	上	
	CS 20T	行動裝置程式設計	Mobile Device Programming	選	3	二	上	
	CS 20M	演算法	Algorithms	選	3	二	下	
	CS 20X	進階行動裝置程式設計	Advanced Mobile Device Programming	選	3	二	下	
	CS 21F	多媒體系統	Multimedia Systems and Applications	必	3	二	下	
	CS 20P	作業系統	Operating Systems	選	3	三	上	
	CS 31G	資料通訊與電腦網路	Fundamentals of Data Communication and Computer Networks	必	3	三	上	
	CS 30U	網路程式設計	Network Programming	選	3	三	下	
	CS 40B	物聯網概論	Introduction to Internet of Things	選	3	四	上	
動畫與遊戲設計學程 (24)	CS 10M	視窗程式設計	Windows Programming	必	3	一	下	
	CS 10L	2D 動畫製作	2D Animation Development	必	3	二	上	
	CS 30J	3D 動畫設計與製作	Design and Development of 3D Animation	選	3	二	上	
	CS 21J	數位遊戲設計概論	Introduction to Video Game Design	必	3	二	上	

數位內容設計 學程 (24)	CS 20Y	互動遊戲設計	Interactive Design and Game Development	選	3	二	下	
	CS 30W	3D 遊戲程式設計	3D Game Programming	選	3	二	下	
	CS 31H	遊戲特效設計與製作	Design and Production of Special Effect for Video Game	選	3	三	上	
	CS 31C	2D 動畫程式設計	2D Animation Programming	選	3	三	上	
	CS 30X	3D 遊戲製作	3D Game Development	選	3	三	下	
	CS 30H	人工智慧概論	Introduction to Artificial Intelligence	選	3	三	下	
	CS 40D	手機遊戲設計	Mobile Game Design	選	3	四	上	
	CS 10N	學習科技與多媒體概論	Introduction to Learning Technology and Multimedia	必	3	一	下	
	CS 21K	數位影音編輯	Digital Video Editing	必	3	二	上	
	CS 21L	圖像繪製與編輯	Image Drawing and Editing	選	3	一	上	
	CS 21M	2D 動畫企劃與實作	2D Animation Workshop	選	3	二	上	
	CS 20S	兒童遊戲設計	Children's Game Design	選	3	二	上	
	CS 21N	3D 動畫企劃與實作	3D Animation Workshop	選	3	二	下	
	CS 21G	遊戲開發與腳本實作	Game Development and Storytelling	必	3	二	下	
CS 21A	多媒體企劃與腳本實作	Multimedia Design and Writing	選	3	二	下		
CS 21B	數位出版實作	Digital Publishing Implementation	選	3	三	上		
CS 20J	數位學習概論	Introduction to E-Learning	選	3	三	下		
CS 20V	數位教學設計	Instructional Design for E-Learning	選	3	三	下		

- 註：1. 得視實際情況調整授課年級與學期。
2. 本院基礎學程最多可抵認 9 學分之通識學分。

資訊應用學系 105 學士班課程架構修正前後對照表

修正後							修正前						
學 程 名 稱	課 號	科 目 名 稱	修 別	學 分 數	開 課 年 級	異 動 說 明	學 程 名 稱	課 號	科 目 名 稱	修 別	學 分 數	開 課 年 級	異 動 說 明
系 核 心 學 程	CS 10F	程式設計	必	3	1		系 核 心 學 程	CS 10F	程式設計	必	3	1	
	CS 10I	計算機概論	必	3	1			CS 10I	計算機概論	必	3	1	
	CS 10J	微積分	選	3	1			CS 10J	微積分	選	3	1	
	CS 10K	溝通與簡報技巧	必	3	1			CS 10K	溝通與簡報技巧	必	3	1	
	CS 21C	資料結構	必	3	2			CS 21C	資料結構	必	3	2	
	CS 20B	離散數學	選	3	2	新增		CS 20K	基礎專題實作 1	選	3	2	
	CS 20K	基礎專題實作 1	選	3	2			CS 20L	資料庫系統	選	3	2	
	CS 20L	資料庫系統	選	3	2			CS 30A	系統分析與設計	選	3	3	
	CS 30A	系統分析與設計	選	3	3			CS 30B	基礎專題實作 2	選	3	3	
	CS 30B	基礎專題實作 2	選	3	3			CS 30D	資料通訊與電腦網路	選	3	3	
	CS 30D	資料通訊與電腦網路	選	3	3			CS 30N	專題實作 1	必	3	3	
	CS 30N	專題實作 1	必	3	3			CS 40A	專題實作 2	必	3	4	
	CS 40A	專題實作 2	必	3	4			CS 40C	實務實習	選	3	4	
	CS 40C	實務實習	選	3	4								

附註：一. 修正項目係指與上學年度課程架構對照修正之情形。

二. 修正處請用「粗體、紅色字並加底線」做為辨識。

資訊應用學系 105 學士班課程架構修正前後對照表

修正後							修正前						
學程名稱	課號	科目名稱	修別	學分數	開課年級	異動說明	學程名稱	課號	科目名稱	修別	學分數	開課年級	異動說明
數位內容設計學程	CS 10N	學習科技與多媒體概論	必	3	1		數位內容設計學程	CS 10N	學習科技與多媒體概論	必	3	1	
	CS 21K	數位影音編輯	必	3	2	遷改必		CS 20I	數位影音編輯	選	3	2	
	CS 21L	圖像繪製與編輯	選	3	1	新增		CS 21H	數位學習概論	必	3	2	
	CS 21M	2D 動畫企劃與實作	選	3	2	新增		CS 21A	多媒體企劃與腳本實作	選	3	2	
	CS 20S	兒童遊戲設計	選	3	2			CS 20Z	遊戲開發與腳本實作	選	3	2	
	CS 21N	3D 動畫企劃與實作	選	3	2	新增		CS 21B	數位出版實作	選	3	2	
	CS 21G	遊戲開發與腳本實作	必	3	2	遷改必		CS 20S	兒童遊戲設計	選	3	3	
	CS 21A	多媒體企劃與腳本實作	選	3	2			CS 21I	數位教學設計	必	3	3	
	CS 30Y	線上課程帶領方法與技巧	選	3	3	刪除		CS 30Y	線上課程帶領方法與技巧	選	3	3	
	CS 31E	數位內容評鑑	選	3	3	刪除		CS 31E	數位內容評鑑	選	3	3	
	CS 30L	課程開發與學習平台管理	選	3	4	刪除		CS 30L	課程開發與學習平台管理	選	3	4	
	CS 21B	數位出版實作	選	3	3								
	CS 20J	數位學習概論	選	3	3	必改選							
	CS 20V	數位教學設計	選	3	3	必改選							

附註：一. 修正項目係指與上學年度課程架構對照修正之情形。

二. 修正處請用「粗體、紅色字並加底線」做為辨識。