

康寧學校財團法人康寧大學107學年度  
商業資訊學院 資訊傳播學系 - 碩專班 修業科目表

| 科目類別          | 科目名稱(中)      | 總學分數   | 總時數 | 第一學年<br>107 |    |     |    | 第二學年<br>108 |    |     |    | 備註 |
|---------------|--------------|--------|-----|-------------|----|-----|----|-------------|----|-----|----|----|
|               |              |        |     | 上           |    | 下   |    | 上           |    | 下   |    |    |
|               |              |        |     | 學分數         | 時數 | 學分數 | 時數 | 學分數         | 時數 | 學分數 | 時數 |    |
| 專業必修：<br>10學分 | 專題研討(一)      | 2      | 2   | 2           | 2  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 專題研討(二)      | 2      | 2   |             |    | 2   | 2  |             |    |     |    |    |
|               | 論文           | 6      | 6   |             |    |     |    | 6           | 6  |     |    |    |
|               |              |        |     |             |    |     |    |             |    |     |    |    |
|               |              |        |     |             |    |     |    |             |    |     |    |    |
|               |              |        |     |             |    |     |    |             |    |     |    |    |
|               |              |        |     |             |    |     |    |             |    |     |    |    |
|               |              |        |     |             |    |     |    |             |    |     |    |    |
|               |              |        |     |             |    |     |    |             |    |     |    |    |
|               |              |        |     |             |    |     |    |             |    |     |    |    |
|               |              | 專業必修小計 | 10  | 10          | 2  | 2   | 2  | 2           | 6  | 6   | 0  | 0  |
|               | 專題研討(三)      | 2      | 2   |             |    |     |    | 2           | 2  |     |    |    |
|               | 專題研討(四)      | 2      | 2   |             |    |     |    |             |    | 2   | 2  |    |
|               | 論文寫作         | 2      | 2   | 2           | 2  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 數位內容專論       | 3      | 3   | 3           | 3  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 知識經濟專論       | 3      | 3   | 3           | 3  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 資訊傳播理論研究     | 3      | 3   | 3           | 3  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 研究方法         | 3      | 3   | 3           | 3  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 電腦圖學         | 3      | 3   | 3           | 3  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 多媒體資料庫       | 3      | 3   | 3           | 3  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 網路應用研究       | 3      | 3   | 3           | 3  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 傳播研究方法       | 3      | 3   | 3           | 3  |     |    |             |    |     |    |    |
|               | 資料探勘專論       | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 數位資料探索       | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 數位創意產業之經營與行銷 | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 多媒體系統整合      | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 網際網路程式設計     | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 高等3D動畫設計     | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 無線網路         | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 多媒體通信        | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 數位學習專論       | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 電腦輔助教學設計     | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 數位藝術專論       | 3      | 3   |             |    | 3   | 3  |             |    |     |    |    |
|               | 虛擬互動設計       | 3      | 3   |             |    |     |    | 3           | 3  |     |    |    |
|               | 網路安全         | 3      | 3   |             |    |     |    | 3           | 3  |     |    |    |
|               | 遠距教學         | 3      | 3   |             |    |     |    | 3           | 3  |     |    |    |
|               | 地理資訊系統專論     | 3      | 3   |             |    |     |    | 3           | 3  |     |    |    |
|               | 數位典藏與數位      | 3      | 3   |             |    |     |    | 3           | 3  |     |    |    |
|               | 數位出版研究       | 3      | 3   |             |    |     |    | 3           | 3  |     |    |    |
|               | 影視特效專題       | 3      | 3   |             |    |     |    |             |    | 3   | 3  |    |
|               | 數位典藏規劃專題     | 3      | 3   |             |    |     |    |             |    | 3   | 3  |    |

|                 |              |     |    |    |    |    |    |    |     |    |   |
|-----------------|--------------|-----|----|----|----|----|----|----|-----|----|---|
| 專業選修：<br>至少20學分 | 影視動畫專題       | 3   | 3  |    |    |    |    |    | 3   | 3  |   |
|                 | 虛擬實境設計       | 3   | 3  |    |    |    | 3  | 3  |     |    |   |
|                 | 行動通訊         | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 互動媒體管理策略     | 3   | 3  |    |    |    |    | 3  | 3   |    |   |
|                 | 虛擬攝影棚技術專題    | 3   | 3  |    |    |    |    |    |     | 3  | 3 |
|                 | 數位媒體製作管理     | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 3D電腦動畫專論     | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 多媒體數位平台設計    | 3   | 3  |    |    |    |    | 3  | 3   |    |   |
|                 | 統計方法與資料分析    | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 數位內容創意企劃     | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 創意經濟與產業專論    | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 數位版權管理       | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 進階視覺傳播       | 3   | 3  |    |    |    |    | 3  | 3   |    |   |
|                 | 現代傳播技術       | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 影像處理         | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 網路管理         | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 資訊安全         | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 高等網路經濟與資訊社會  | 3   | 3  |    |    |    |    | 3  | 3   |    |   |
|                 | 創意管理         | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 影視動畫造型設計     | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 廣告學專論        | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 新聞學專論        | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 資訊傳播管理       | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 資訊傳播政策與法規研究  | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 創意設計         | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 編導學          | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 數位內容與文化創意產業  | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 碎形幾何與藝術      | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 傳播專論         | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 流行文化與美學經濟新思潮 | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 廣告與文化        | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 動畫製作與創意      | 3   | 3  |    |    | 3  | 3  |    |     |    |   |
|                 | 工藝設計製作與行銷    | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
|                 | 應用統計學        | 3   | 3  | 3  | 3  |    |    |    |     |    |   |
| 數位應用研究          | 3            | 3   |    |    | 3  | 3  |    |    |     |    |   |
| 數位傳播應用          | 3            | 3   |    |    | 3  | 3  |    |    |     |    |   |
| 藝術展覽館規劃與實作      | 3            | 3   |    |    |    |    |    |    | 3   | 3  |   |
| 虛擬實境特論          | 3            | 3   |    |    |    |    |    |    | 3   | 3  |   |
| 網路傳播與互動研究       | 3            | 3   | 3  | 3  |    |    |    |    |     |    |   |
| 資訊傳播系統專題研究      | 3            | 3   |    |    |    |    | 3  | 3  |     |    |   |
| 媒體研究            | 3            | 3   |    |    | 3  | 3  |    |    |     |    |   |
| 科技發展與傳播研究       | 3            | 3   | 3  | 3  |    |    |    |    |     |    |   |
| 專業選修小計          | 213          | 213 | 77 | 77 | 78 | 78 | 38 | 38 | 20  | 20 |   |
| 合計              | 各學期必修學分數     |     |    | 2  | 2  | 0  | 0  |    | 4   |    |   |
|                 | 各學期選修學分數     |     |    | 77 | 78 | 38 | 20 |    | 235 |    |   |
|                 | 各學期總學分數      |     |    | 79 | 80 | 38 | 20 |    | 239 |    |   |
|                 | 各學期總時數       |     |    | 2  | 2  | 0  | 0  |    | 4   |    |   |

※畢業總學分數：畢業總學分數：30學分〔必修10學分（含論文6學分），專業選修至少20學分〕

※修業相關規定係依本校學則及其他相關規定辦理

※依康寧學校財團法人康寧大學學術研究倫理教育課程實施要點規定，需修畢學術倫理教育課程並取得及格證明者始得申請學位考試。

※歷次通過會議之名稱與日期：

民國107年01月08日系課程委員會議訂定

民國107年03月20日院課程委員會議修訂





