

101 學年度 佛光大學 資訊應用學系 學程說明手冊



目錄

壹、學系簡介	3
一、創系與發展簡史	3
二、教育目標	4
三、學生專業能力指標	6
四、學生專業能力 vs. 系所教育目標	8
貳、學程課程說明	9
一、學程規劃	9
二、學程與專業能力之對應	10
三、院基礎學程	11
四、系核心學程	13
五、專業選修學程（含說明及課程表）	14
六、學程課程架構表	20
七、課程與專業能力之對應	23
八、課程地圖	26
九、資訊應用學系學生生涯路徑規劃圖	27
十、學程生涯路徑圖	28
參、通識教育課程說明	32

壹、學系簡介

一、創系與發展簡史

【序言】

本系為宜蘭地區大學院校中最早成立之資訊系所，畢業生遍及民間企業、政府機關以及學校，在研究所部份就業率一直維持 100%，大學部畢業生也擁有高就業率，而且絕大部分從事與資訊相關的工作。本系繼續升學的管道暢通，目前有多位學生就讀博士班，並且已有一位博士畢業生，從事助理教授的工作。

從產品的角度來看，本系畢業生一向給予別人純樸、安靜、務實的感覺，推究而論本系在訓練的過程中重視學生核心能力的養成，其中包含了專業能力、創新能力與團隊合作能力。專業能力來自於本系基礎課程訓練，創新能力來自於扎實的專業訓練，以及豐富的生活經驗，這些訓練來自於本系的專業課程、與學校的通識教育。最後團隊合作能力由本系與通識教育中的實作課程達成。本校資訊應用學系是一所兼具“資訊科技應用”與“人文社會關懷”的『整合型』資訊相關研究所。本所有別於傳統的資訊工程、資訊科學、資訊管理等資訊相關學門，在注重資訊科技發展與應用的同時，也強調與本校未來學、文學、藝術、政治等研究所豐沛的人文社會資源以科技整合來達到「人文科技資訊化」以及「加強人文社會關懷」目的的具體實現。在此全方位的思維訓練下，本所的學生除懂得善用資訊科技於更多、更廣的應用領域外，更能進而化解數位化時代資訊科技帶來的社會衝突。

本系所未來的發展方向將著重在資訊科技與人文社會學科的相結合，在作法上以理論與實務並重，並兼顧社會的變遷及資訊科技對社會的衝擊，結合本校豐富的人文社會資源，使本所學生除了具備深厚的資訊理論基礎，豐富的實務經驗外，並擁有人文素養及關懷社會的情操，加強推動人文科技自動化及資訊社會問題的研究，以提供國家社會所需之高級資訊人才。

二、教育目標

資訊應用學系 教育目標
1. 養成積極服務態度。 2. 訓練資訊專業人才。 3. 重視人文科技素養。 4. 培養學習創新能力。

*各項目標定義與闡述：

一、養成積極服務態度

本校創辦人星雲大師一直推動「人間佛教」的理念來關懷社會，例如本校的「佛青團」是社會服務性質的社團，團員自願到偏遠地區服務。利用學生參加社團活動中，以培養學生關懷社會之情操。另外本系師生積極參與教育部資訊志工行列，教導偏鄉地區的民眾或學童如何使用電腦與提供相關技術的服務。除此之外，本系學生也常常在學校各個行政單位工讀、幫忙一些行政工作，以及擔任通識課程「資訊與網路」的助教工作。

二、訓練資訊專業人才

本系著重學生資訊專業能力的培養。於大學部課程中，不但著重資訊基本課程的訓練，同時也強調其他應用課程的傳授。本系規定大學部學生除了必修四十個學分外，必須修讀完一個學程中的必選專業課程，同時為加強專業實務技術，於課程規劃中明定必須修習兩學期的「系統開發專題」方可畢業。本系大學部四年級以及研究生都必須修讀「專題討論」課程，課堂中邀請專家學者演講，傳遞資訊相關科技最新的發展與目前市場的動向，讓學生瞭解課本所學之知識與新科技的結合。

三、重視人文科技素養

本校開設許多通識課程，涵蓋人文、藝術、宗教、社會、自然等課程，目前本校正大力推展的通識課程，期以培養數位文化創意生活實務與理論並重的科技人才，使學生能在人文與專業間取得平衡。本系為加強學生外語能力，訂有通過全民英檢之獎勵辦法。另外，於本校校園網路也設置免費之英文學習系統及自測試系統，以提供學生自我學習之園地。

四、培養學習創新能力

本系規定大學部畢業班學生必須修讀「系統開發專題」課程，藉此培養學生學習如何面對問題、如何獨立思考。經與指導老師以及組員間之討論、腦力激盪及分工合作，培養團隊合作之精神，同時藉由此課程加強學生動手作解決問題之能力，以及培養獨立思考及創新的能力。

三、學生專業能力指標

資訊應用學系 學生專業能力
A. 具備社會關懷與主動奉獻能力 B. 具備資訊系統與管理相關能力 C. 具備網路與多媒體系統開發能力 D. 具備應用資訊科技，人文關懷與社會問題分析的能力 E. 具備團隊合作與獨立思考解決問題的能力

各項專業能力定義與闡述：

能力 A：具備社會關懷與主動奉獻能力

於專業課程中適時教導專業倫理，並於每學期安排人文服務相關活動。

- 修業期間至少擔任各級幹部一次以上，並經老師簽名認可。
- 校外志工服務 100 小時以上。
- 資訊志工服務 100 小時以上。
- 本系資訊營隊服務 100 小時以上。

能力 B：具備資訊系統與管理相關能力

學校中文能力檢核、英文能力檢核及資訊能力檢核

- TQC 程式設計類相關證照，包含 Visual Basic 程式設計、Visual Basic 軟體開發、JAVA。
- TQC 資料庫應用類相關證照，包含 Access、SQL Server、MySQL。
- TQC 網頁設計類相關證照，包含 FrontPage、Dreamweaver、ASP、HTML、JavaScript、PHP。
- TQC 作業系統類相關證照，包含 Windows、LINUX、行動裝置作業系統應用。
- TQC 資訊管理類相關證照，包含專案管理概論、專案管理軟體應用、電子商務。
- 其他資訊相關認證證照。

能力 C：具備網路與多媒體系統開發能力

學校中文能力檢核、英文能力檢核及資訊能力檢核

- TQC 網頁設計類相關證照，包含 FrontPage、Dreamweaver、ASP、HTML、JavaScript、PHP。
- TQC 影像處理類相關證照，包含 PhotoImpact、PhotoShop。
- TQC 多媒體設計類相關證照，包含 Flash。
- TQC 網路相關證照，包含網際網路應用、網際網路及行動通訊。
- 其他資訊相關認證證照。

能力 D：具備應用資訊科技，人文關懷與社會問題分析的能力

安排專業倫理課程，並於一般課程中適時教導專業倫理，並於通識、相關課程及人文活動中陶冶人文服務精神。

能力 E：具備團隊合作與獨立思考解決問題的能力

1. 系統開發專題課程中安排團隊分組合作，並完成資訊實務系統開發專題，能分析結果，以書面及口頭發表。

2. 學生於畢業前需以團隊合作方式，整合所學，分析設計完成一個資訊專題系統。

- 具備口語表達及書面寫作等能力。
- 具備規劃與執行資訊專案系統之能力。
- 具備實做資訊相關系統所需之技能，或能運用相關工具。
- 具備分析及解決問題的能力。
- 具備有效溝通與團隊合作的能力。

四、學生專業能力 vs. 系所教育目標

(「★」表高度相關，「◎」表中度相關)

資訊應用學系學生專業能力與系所教育目標之對應							
學生專業能力 A. 具備社會關懷與主動奉獻能力 B. 具備資訊系統與管理相關能力 C. 具備網路與多媒體系統開發能力 D. 具備應用資訊科技，人文關懷與社會問題分析的能力 E. 具備團隊合作與獨立思考解決問題的能力							
系所教育目標 \ 學生專業能力		A	B	C	D	E	
1. 養成積極服務態度		★	★	★	★	★	
2. 訓練資訊專業人才		★	★	★	★	★	
3. 重視人文科技素養		★	★	★	★	★	
4. 培養學習創新能力		★	★	★	★	★	

備註：

1. 高度相關對應請以★、中度相關對應請以◎方式註記。
2. 表格不敷使用時，請自行增列。

貳、學程課程說明

一、學程規劃

資訊應用學系學士班101學年度學程規劃表

- 一、本系學士班畢業學分數128學分
- 二、本系學士班主修學程(major)，由以下學程組成：
 1. 創意與科技學院基礎學程(25學分，可抵認通識9學分)
 2. 資訊應用學系核心學程(24學分)
 3. 本系學士班專業選修學程(專業選修學程四選一，24學分)
 4. 學士班專業選修學程(25學分)
- 三、本系學士班專業選修學程
 1. 資訊系統與管理學程(24學分)
 2. 網路與多媒體學程(24學分)
 3. 數位內容設計學程(24學分)
 4. 動畫與遊戲設計學程(24學分)
- 四、通識 39 學分
- 五、重要相關事項
 1. 本系學士班學生須滿足通識相關規定及修滿四個學程，學分達128學分以上方得畢業（即修滿三個主修領域的學程（即一個主修）加一個副修學程，或四個主修領域的學程連同通識學分，總計修習學分數達128以上）。
 2. 本系學士班學生修滿院基礎學程25學分、主修學程、通識（含體育），並達本系最低畢業學分數，即可獲得本系畢業證書。
 3. 本系學士班學生需通過全民英語能力分級檢定測驗(LTTC-GEPT全民英檢)中級(含)以上，或同等級之英語認證標準（含本校語言中心之檢測）方能畢業。
 4. 凡科目需修習上下兩部方完整者，為全學年修習之科目，本系全學年修習之科目，若僅修讀一學期或僅有一學期之成績者，仍可計入畢業學分。
 5. 本院基礎學程最多可抵認9學分的通識學分。
 6. 本校自99 學年度起入學之學士班學生，應於畢業前依規定時程通過資訊能力檢核測驗，直至通過檢核始得畢業。
 7. 本系學士班學生需修畢「系統開發專題」實做課程方能畢業。
 8. 本系學生修習學分數，第一學年、第二學年及第三學年每學期不得少於十六學分，不得多於二十六學分，第四學年每學期至少九學分，至多二十六學分。學生學期學業名次在該班學生數前百分之二十者，得於次學期經導師及系主任同意，可加選一至二學分。
 9. 100(含)學年度以後入學之新生，及選擇100(含)學年度以後之課規為畢業審查標準之舊生，需於畢業前修畢「服務學習（一）」、「服務學習（二）」兩門課程，全部通過者，始得畢業。

二、學程與專業能力之對應

(「★」表高度相關，「◎」表中度相關)

資訊應用學系學生專業能力與系所學程規劃之對應							
學生專業能力 A. 具備社會關懷與主動奉獻能力 B. 具備資訊系統與管理相關能力 C. 具備網路與多媒體系統開發能力 D. 具備應用資訊科技，人文關懷與社會問題分析的能力 E. 具備團隊合作與獨立思考解決問題的能力							
系所學程規劃 \ 學生專業能力		A	B	C	D	E	
資訊系統與管理學程		★	★	★	★	★	
網路與多媒體學程		★	★	★	★	★	
數位內容設計學程		★	★	★	★	★	
動畫與遊戲設計學程		★	★	★	★	★	

備註：

1. 高度相關對應請以★、中度相關對應請以◎方式註記。
2. 表格不敷使用時，請自行增列。

三、院基礎學程

資訊應用學系學士班101學年度創意與科技學院基礎學程

一、學程規劃單位：創意與科技學院

二、修業規範：共開設必修課程 6 門，選修課程 4 們，共 10 門課程 28 個學分，修習本基礎學程之同學至少須修滿 22 個學分，始可完成本學程。

三、課程科目明細如下表：

一、創意與科技學院基礎學程 22 學分（至多可抵認通識課程 9 學分）								
二、各學程課程如下表：								
類別	課號	科目名稱	英文名稱	修別	學分數	開課年級		備註
						年級	學期	
院基礎學程	CT001	創意與科技概論(一)	Studies in Creativity and Technology(I)	必修	2	一	全	開課系所：文資系、傳播系
	CT002	創意與科技概論(二)	Studies in Creativity and Technology(II)	必修	2	一	全	開課系所：資應系、產媒系
	CT201	設計概論	Introduction to Design	必修	3	一	全	開課系所：產媒系
	CT301	文化資產概論	Introduction to Cultural Assets	必修	3	一	全	開課系所：文資系
	CT401	數位科技概論	Introduction to Digital Technology	必修	3	一	全	開課系所：資應系
	CT101	大眾傳播概論	Understanding Mass Communication	必修	3	一	全	開課系所：傳播系
	CT251	創意思考	Creative thinking	選修	3	一	全	1.開課系所：產媒系 2. 列入通識教育(自然與科技)學門
	CT451	學習科技與多媒體概論	Introduction to Learning Technology and Multimedia	選修	3	一	全	1.開課系所：資應系 2. 列入通識教育(自然與科技)學門
	CT151	媒體識讀	Media literacy	選修	3	一	全	1.開課系所：傳播系 2. 列入通識教育(社會科學)學門
	CT351	文化資產專題	Topics on Cultural Assets	選修	3	一	全	1.開課系所：文資系 2. 列入通識教育(人文藝術)學門 3.必須修過文化資產概論才可選課

四、重要相關事項：

- (一)、修習本學程之每位同學均須修畢本學程規劃之所有必修課程(共六門課)，其中「創意與科技概論(一)」及「創意與科技概論(二)」每學期均開課，本課程並無規範選課的先後順序，同學們可選擇先修畢「創意與科技概論(一)」於次學期再修「創意與科技概論(二)」；亦可先修畢「創意與科技概論(二)」學期再修「創意與科技概論(一)」。
- (二)、本學程必修課程學分共計有 16 學分，因此同學們需選修至少兩門或兩門以上院基礎選修課程，才能滿足學程所規劃的學分數。
- (三)、本院基礎學程的選修課程最多可抵任 9 學分之通識選修學程學分：
選擇修習「創意思考」者，可認列為通識教育自然與科技學門課程學分；選擇修習「學習科技與多媒體概論」者，可認列為通識教育自然與科技學門課程學分；
選擇修習「媒體識讀」者，可認列為通識教育社會科學學門課程學分；
選擇修習「文化資產專題」者，可認列為通識教育人文藝術學門課程學分；
- (四)、欲修習本學程中「文化資產專題」課程的同學，必須通過「文化資產概論」課程，才能選入。

創意與科技學院基礎學程課程與學院教育目標、基本素養及核心能力

之對應

學院基礎 學程課程 教育 目標、基本 素養與核心能力		創意 與科技概 論	設計 概論	文化 資產 概論	數位 科技 概論	大眾 傳播 概論	創意 思考	文化 資產 專題	學習 科技與 多媒體 概論	媒體 識讀
教育 目標	培養具人文素養、社會關懷與專業倫理道德的專業人才	★	★	★	★	★	★	★	★	★
	培育兼具品德、品質、品味的社會中堅份子	◎	◎	◎	◎	◎	★	★	◎	◎
	培育具有跨領域與創作實務專長的人才	★	◎	◎	◎	◎	★	◎	◎	◎
基本 素養	人文素養與社會關懷	◎	◎	★	◎	★	◎	◎	◎	◎
	團隊合作的精神	★	★	◎	★	★	◎	◎	◎	◎
	追求終身學習態度	◎	◎	★	★	★	◎	◎	◎	◎
	專業倫理的素養	◎	★	★	★	★	◎	★	◎	★
核心 能力	溝通表達能力	◎	◎	◎	◎	◎	★	◎	◎	★
	科技應用能力	★	★	◎	★	◎	◎	◎	★	◎
	專業知識與技術	★	★	★	★	★	◎	◎	◎	◎
	創新與合作能力	★	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

備註：高度相關對應請以★、中度相關對應請以◎方式註記。

四、系核心學程

資訊應用學系學士班101學年度系核心學程

一、規劃單位：資訊應用學系					
二、依重要相關事項，修滿下列科目達 24 學分，完成本學程					
三、課程明細：					
科目名稱	課號	學分	年級	學期	備註
程式設計 上	CS 10A	3	一	上	必修
程式設計 下	CS 10C	3	一	下	必修
學習與多媒體概論	CS 10E	3	一	下	選修
資料結構	CS 20A	3	二	上	選修
基礎專題實作 1	CS 20K	3	二	下	選修
資料庫系統	CS 20L	3	二	下	選修
系統分析與設計	CS 30A	3	三	上	選修
基礎專題實作 2	CS 30B	3	三	上	選修
訊息與介面設計	CS 30C	3	三	上	選修
專題實作 1	CS 30N	3	三	下	必修
專題實作 2	CS 40A	3	四	上	必修
四、重要相關事項： 可放舊年度的等同課程名稱註記 資訊應用學系-系核心學程規劃如下，共開設 33 學分，其中 12 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 24 學分。					

五、專業選修學程（含說明及課程表）

資訊系統與管理學程

（一）資訊系統與管理學程說明

為了培育資訊化社會所需具前瞻性整合性的資訊系統與應用人才，我們的特色在於結合不同領域之專業知識以設計、開發及管理各式資訊系統以及多樣化的資訊服務。培育具備資訊系統規劃與開發整合專長的資訊管理人才特別加強程式語言，電子商務，資料庫管理，電腦網路管理，期使學生對軟硬體基礎及整體規畫獲致紮實訓練，並具備開發及管理整合系統的能力，以期能符合業界的需要。為加強學生實務能力，在課程規劃時，特別設計技能認證相關課程。同時為因應智慧型行動裝置與3C科技整合之發展趨勢，本系開設相關學程。其中軟體工程、網通技術與文創觀光、電子商務與資訊安全、機器人以及智慧型系統是本學程主要研究課題，以期能符合業界的需要。

（二）課程表

資訊應用學系學士班101學年度資訊系統與管理學程

一、規劃單位：資訊應用學系					
二、依重要相關事項，修滿下列科目達 24 學分，完成本學程					
三、課程明細：					
科目名稱	課號	學分	年級	學期	備註
計算機數學	CS 10D	3	一	下	選修
離散數學	CS 20B	3	二	上	選修
演算法	CS 20M	3	二	下	選修
資料通訊與電腦網路	CS 30D	3	三	上	選修
作業研究	CS 20N	3	二	下	9選7
管理資訊系統	CS 30E	3	三	上	9選7
決策支援系統	CS 300	3	三	下	9選7
物件導向程式設計	CS 20C	3	二	上	9選7
計算機系統	CS 200	3	二	下	9選7
作業系統	CS 20P	3	二	下	9選7
系統程式	CS 20D	3	二	上	9選7
系統模擬	CS 30P	3	三	下	9選7
智慧型代理人	CS 30Q	3	三	下	9選7

※備註欄中請書明『必/選修』

四、重要相關事項：可放舊年度的等同課程名稱註記

網路與多媒體學程

(一) 網路與多媒體學程說明

網際網路的快速與無遠弗屆，資料傳輸型態不再侷限於文字資料，也擴及影音動畫…等多種型式的資料。近年來台灣已是全球網路與多媒體科技王國，而網路與多媒體科技產業也凌駕於其他產業之上。由趨勢觀之，網路與多媒體科技產業之興衰攸關國力提昇與經貿發展，然高科技產業的最大挑戰是不猛進則被淘汰。為此，開發網路多媒體軟體之各項產品，已成為資訊產業的重要商機。因此，本學程培育學生具備開發網際網路應用軟體及網路多媒體產品的能力。

本學程之教學研究目標以培養學生之分析、設計與整合能力為重點，並配合國內與世界科技之需求為考量，以網路應用與安全、行動多媒體等領域為重點發展方向。網路應用的發展是現今科技發展的趨勢。現在的網路應用，已經不再侷限於桌上型電腦連接網際網路，而是以多樣化的型態出現在我們日常生活之中，舉凡行動裝置上網、車載網路、光纖網路和無線網路等等，都是目前常用的網路架構。在如此多樣化的網路架構上，如何搭配不同的網路架構以設計不同的網路應用，是目前最熱門的研究議題。本學程將以網路基本理論出發，搭配多門應用課程，讓學生可以在修習本學程之後，能對多樣網路架構深入了解，並懂得如何應用這些網路架構進行網路應用及網路服務的設計。另外隨著 3G 系統的正式啟用將逐步改變人們的生活形態，包括日常的溝通、娛樂、消遣到生活的習慣，都將因為 3G 而更為便利。而行動多媒體在 3G 應用中扮演了關鍵的角色，研究的範圍包括了無線多媒體、圖形識別、視訊信號處理、影像壓縮、影像監控、語音處理以及多媒體資訊檢索的技術。根據上述說明，多媒體領域的課程設計包括入門課程「多媒體系統」、「多媒體編輯」，以及進階課程「影音辨識概論」、「影像處理概論」、「無線網路概論」等。另搭配基礎課程「離散數學」、「計算機數學」增進學生的基本能力，程式設計課程「網頁程式設計」、「網路程式設計」、「視窗程式設計」加強學生的實做能力。

網路學程的課程設計是以網路基本概念為主，同時搭配其它網路架構及程式設計等相關課程，使學生可以在網路上開發應用程式，以培養學生實作能力。網路學程的課程規畫為：「離散數學」及「計算機數學」為計算機科學之基礎數學課程，而「資料通訊與電腦網路」為網路之入門課程，主要教授網路相關基本知識。其它網路相關理論課程還包括：「網路管理」及「無線網路概論」。除了理論課程之外，本學程亦規畫程式設計的實作課程，包括：「網路程式設計」、「網頁程式設計」及「視窗程式設計」等等實際撰寫程式的課程，讓學生得以將所

學的理论寫成實際的程式進行驗證。

(二) 課程表

資訊應用學系學士班101學年度網路與多媒體學程

一、規劃單位：資訊應用學系					
二、依重要相關事項，修滿下列科目達 24 學分，完成本學程					
三、課程明細：					
科目名稱	課號	學分	年級	學期	備註
計算機數學	CS 10D	3	一	下	選修
離散數學	CS 20B	3	二	上	選修
影像處理概論	CS 20E	3	二	上	選修
多媒體系統	CS 20Q	3	二	下	選修
多媒體剪輯	CS 20R	3	二	下	選修
資料通訊與電腦網路	CS 30F	3	三	上	選修
影音辨識概論	CS 30R	3	三	下	選修
無線網路概論	CS 30S	3	三	下	選修
網路管理	CS 30T	3	三	下	選修
網頁程式設計	CS 20F	3	二	上	3 選 2
視窗程式設計	CS 30G	3	三	上	3 選 2
網路程式設計	CS 30U	3	三	下	3 選 2
※備註欄中請書明『必/選修』					
四、重要相關事項：可放舊年度的等同課程名稱註記					

數位內容設計學程

(一) 數位內容設計學程說明

科技日新月異的發展，改變人類的學習方式與形態，透過網路、電腦、手機與視訊軟體等設備，知識的建構與累積無時無刻不在進行，面對大量知識攝取與學習上的需求，如何依據學習者的學習模式與學習風格，設計出引發學習動機並且增進學習效率的多媒體內容，是各國政府與商業公司積極尋找與開拓的新興市場。數位內容設計學程主要是因應未來終身學習、行動學習與遠距學習的潮流加以特別量身設計，本課學程兼重理論與實務，以心理學與

教育學為理論基礎，引導學生製作符合學習理論之多媒體素材，以合作式、專案製作的教學方式，鼓勵學生進行數位內容產出，例如：多媒體影音教材與互動式教學網站。本課程包括：智慧財產權概論、網站設計與製作、教學軟體應用、線上課程帶領方法與技巧、電腦繪圖、課程開發與學習平台管理、數位教材製作、數位教學設計、數位學習概論、數位影音編輯與互動式網頁製作等科目。

(二) 課程表

資訊應用學系學士班101學年度數位內容設計學程

一、規劃單位：資訊應用學系					
二、依重要相關事項，修滿下列科目達 24 學分，完成本學程					
三、課程明細：					
科目名稱	課號	學分	年級	學期	備註
互動式網頁製作	CS 20H	3	二	上	選修
數位影音編輯	CS 20I	3	二	上	選修
數位學習概論	CS 20J	3	二	上	選修
數位教學設計	CS 20V	3	二	下	選修
數位教材製作	CS 30K	3	三	上	選修
課程開發與學習平台管理	CS 30L	3	三	上	選修
電腦繪圖	CS 30M	3	三	上	選修
線上課程帶領方法與技巧	CS 30Y	3	三	下	選修
教學軟體應用	CS 30Z	3	三	下	選修
網站設計與製作	CS 31A	3	三	下	選修
智慧財產權概論	CS 40B	3	四	上	選修
※備註欄中請書明『必/選修』					
四、重要相關事項：可放舊年度的等同課程名稱註記					

動畫與遊戲設計學程

（一）動畫與遊戲設計學程說明

隨著網際網路的蓬勃發展，娛樂事業的平台也進一步擴展到網路上，使一般人只需要一部電腦加上網路即可在家享受娛樂活動，亦即所謂的宅經濟，而宅經濟中的兩大娛樂事業動畫與遊戲即與我們資訊人員極為相關，因此培養相關的資訊人才實為相當急迫。

本學程之教學研究目標以培養學生設計與整合的能力為重點，並配合國內與世界技術潮流為考量，以多媒體設計與軟體工程為重點發展方向。拜網路應用的多元發展之賜，現在的網路應用，已經不再侷限於桌上型電腦連接網際網路，而是以多樣化的型態出現在我們日常生活之中，這當中需要相當多的數位內容才能滿足不同使用者的需求，其中動畫與遊戲占了數位內容中的大宗，因此需要相當大量的相關人才，本學程將以軟體工程的精神出發，搭配多門應用課程，讓學生可以在修習本學程之後，能對多樣化的數位內容設計深入了解，並懂得如何應用軟體工程的開發流程進行數位內容專案的設計與開發。另外隨著3G系統的正式啟用與未來4G系統的到來，人們對數位內容的要求將都將因為3G與4G而更加多樣化。而動畫與遊戲在數位內容中扮演了關鍵的角色，研究的範圍包括了軟體工程、人工智慧、機器人程式設計、動畫設計與製作、遊戲設計與製作以及多媒體互動的技術。

動畫與遊戲設計學程的課程設計是以軟體工程的精神為基礎，同時搭配其它動畫設計、遊戲設及程式設計等相關課程，使學生可以專案開發形式，進行動畫與遊戲的設計與開發以培養學生實作能力。動畫與遊戲設計學程的課程規畫為：「軟體工程」為資訊系統專案開發之基礎課程，「人工智慧」為基礎理論課程，除了理論課程之外，本學程亦規畫程式設計的實作課程，包括：「行動裝置程式設計」、「3D遊戲程式設計」及「機器人程式設計」等等實際撰寫程式的課程，使學生得以將所學的基礎與理論寫成實際的程式完成專案的開發。

（二）課程表

資訊應用學系學士班101學年度動畫與遊戲設計學程

一、規劃單位：資訊應用學系					
二、依重要相關事項，修滿下列科目達 24 學分，完成本學程					
三、課程明細：					
科目名稱	課號	學分	年級	學期	備註
2D 動畫製作	CS 10B	3	一	上	選修
機器人程式設計	CS 20G	3	二	上	選修
兒童遊戲設計	CS 20S	3	二	下	選修

行動裝置程式設計	CS 20T	3	二	下	選修
數位遊戲設計	CS 20U	3	二	下	選修
人工智慧概論	CS 30H	3	三	上	選修
軟體工程	CS 30I	3	三	上	選修
3D 動畫設計與製作	CS 30J	3	三	上	選修
多媒體互動技術	CS 30V	3	三	下	選修
3D 遊戲程式設計	CS 30WU	3	三	下	選修
3D 遊戲製作	CS 30X	3	三	下	選修

※備註欄中請書明『必/選修』

四、重要相關事項：可放舊年度的等同課程名稱註記

六、學程課程架構表

佛光大學 資訊應用 學系（所）課程架構表

（101）學年度以後入學新生適用

100 年 12 月 22 日第 3 次系課程委員會會議通過

一、本系學士班學生畢業學分數 128 學分 二、通識教育課程 39 學分 三、本系學士班主修領域學分數 73 學分，由以下三個學程組成： （一）（院）創意與科技學院基礎學程 25 學分（至多可抵認通識課程 9 學分） （二）（系）資訊應用學系核心學程 24 學分 （三）本系學士班專業選修學程（4 選一）（配合核心學程規劃） 四、本系學士班專業選修學程 （一）資訊系統與管理學程 24 學分 （二）網路與多媒體學程 24 學分 （三）數位內容設計學程 24 學分 （四）動畫與遊戲設計學程 24 學分 五、各學程課程如下表：								
類 別	課 號	科目名稱	英文名稱	修 別	學分數	開課年級		備 註
						年級	學期	
系核心學程	CS 10A	程式設計 上	Programming Languages (I)	必	3	一	上	資訊應用學系-系核心學程規劃如下，共開設 33 學分，其中 12 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 24 學分。
	CS 10C	程式設計 下	Programming Languages (II)	必	3	一	下	
	CS 10E	學習與多媒體概論	Introduction to Learning and Multimedia	選	3	一	下	
	CS 20A	資料結構	Data Structures	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 30C	訊息與介面設計	Message and Interface Design	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	
系專業選修學程	資訊系統與管理學程	CS 10D	計算機數學	選	3	一	下	
		CS 20B	離散數學	選	3	二	上	
		CS 20M	演算法	選	3	二	下	
		CS 30D	資料通訊與電腦網路	選	3	三	上	
		CS 20N	作業研究	選	3	二	下	9 選 7
		CS 30E	管理資訊系統	選	3	三	上	9 選 7

		CS 30O	決策支援系統	Decision Support Systems	選	3	三	下	9選7
		CS 20C	物件導向程式設計	Object-Oriented Programming	選	3	二	上	9選7
		CS 20O	計算機系統	Computer Systems	選	3	二	下	9選7
		CS 20P	作業系統	Operating Systems	選	3	二	下	9選7
		CS 20D	系統程式	Systems Programming	選	3	二	上	9選7
		CS 30P	系統模擬	System Simulation and Modeling	選	3	三	下	9選7
		CS 30Q	智慧型代理人	Intelligent Agents	選	3	三	下	9選7
	網路與多媒體學程	CS 10D	計算機數學	Computational Mathematics	選	3	一	下	
		CS 20B	離散數學	Discrete Mathematics	選	3	二	上	
		CS 20E	影像處理概論	Introduction to Image Processing	選	3	二	上	
		CS 20Q	多媒體系統	Multimedia Systems and Applications	選	3	二	下	
		CS 20R	多媒體剪輯	Multimedia Editing	選	3	二	下	
		CS 30F	資料通訊與電腦網路	Fundamentals of Data Communication and Computer Networks	選	3	三	上	
		CS 30R	影音辨識概論	Introduction to Image and Voice Recognition	選	3	三	下	
		CS 30S	無線網路概論	Introduction to Wireless Networks	選	3	三	下	
		CS 30T	網路管理	Computer Networks Management	選	3	三	下	
		CS 20F	網頁程式設計	Web Programming	選	3	二	上	3選2
		CS 30G	視窗程式設計	Windows Programming	選	3	三	上	
		CS 30U	網路程式設計	Network Programming	選	3	三	下	
	數位內容設計學程	CS 20H	互動式網頁製作	Dynamic Web Development	選	3	二	上	
		CS 20I	數位影音編輯	Digital Video Editing	選	3	二	上	
		CS 20J	數位學習概論	Introduction to E-Learning	選	3	二	上	
		CS 20V	數位教學設計	Instructional Design for E-Learning	選	3	二	下	
		CS 30K	數位教材製作	Development of Digital Learning Materials	選	3	三	上	
		CS 30L	課程開發與學習平台管理	Course Development and Learning System Management	選	3	三	上	
		CS 30M	電腦繪圖	Computer Graphics	選	3	三	上	
		CS 30Y	線上課程帶領方法與技巧	E-Moderating	選	3	三	下	
		CS 30Z	教學軟體應用	Applications of Educational Software	選	3	三	下	
		CS 31A	網站設計與製作	Website Design	選	3	三	下	
		CS 40B	智慧財產權概論	Introduction to Intellectual Property	選	3	四	上	
		CS 40C	智慧財產權實務	Introduction to Intellectual Property	選	3	四	下	
	動畫與遊戲設計學程	CS 10B	2D 動畫製作	2D Animation Development	選	3	一	上	
		CS 20G	機器人程式設計	Robot Programming	選	3	二	上	
		CS 20S	兒童遊戲設計	Children's Game Design	選	3	二	下	
		CS 20T	行動裝置程式設計	Mobile Device	選	3	二	下	

				Programming					
	CS 20U	數位遊戲設計	Digital Game Design	選	3	二	下		
	CS 30H	人工智慧概論	Introduction to Artificial Intelligence	選	3	三	上		
	CS 30I	軟體工程	Software Engineering	選	3	三	上		
	CS 30J	3D 動畫設計與製作	Design and Development of 3D Animation	選	3	三	上		
	CS 30V	多媒體互動技術	Multimedia Interactive Technique	選	3	三	下		
	CS 30WU	3D 遊戲程式設計	3D Game Programming	選	3	三	下		
	CS 30X	3D 遊戲製作	3D Game Development	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。

七、課程與專業能力之對應

※學生專業能力 vs. 系所課程規劃檢核表

資訊應用學系學生專業能力與系所課程規劃之對應										
學生專業能力 A. 具備社會關懷與主動奉獻能力 B. 具備資訊系統與管理相關能力 C. 具備網路與多媒體系統開發能力 D. 具備應用資訊科技，人文關懷與社會問題分析的能力 E. 具備團隊合作與獨立思考解決問題的能力										
系所課程規劃				學生專業能力						
科目名稱	學分	選/必	年級	A	B	C	D	E		
創意與科技學院基礎學程(修滿下列科目達 25 學分，完成本學程)										
創意與科技概論(上)	2	必修	一上	◎	★	◎	★	★		
創意與科技概論(下)	2	必修	一下	★	★	◎	★	◎		
設計概論	3	必修	一上	★	★	◎	★	★		
文化資產概論	3	必修	二上	★	★	◎	★	◎		
數位科技概論	3	必修	三上	★	★	◎	★	◎		
大眾傳播概論	3	必修	二下	◎	★	◎	★	★		
創意思考	3	選修	三上	★	★	◎	★	★		
溝通與簡報技巧	3	選修	四上	★	★	◎	★	★		
媒體識讀	3	選修	三下	★	★	◎	★	★		
文化資產專題	3	選修	四下	★	★	◎	★	★		
資訊應用學系核心學程(修滿下列科目達 24 學分，完成本學程)										
程式設計 上	3	必修	一上	★	★	★	★	★		
程式設計 下	3	必修	一下	◎	★	◎	★	★		
學習與多媒體概論	3	選修	一下	★	★	★	★	◎		
資料結構	3	選修	二上	★	★	◎	★	★		
基礎專題實作 1	3	選修	二下	★	★	★	★	◎		
資料庫系統	3	選修	二下	★	★	◎	★	★		
系統分析與設計	3	選修	三上	★	★	◎	★	◎		
基礎專題實作 2	3	選修	三上	◎	★	◎	★	★		

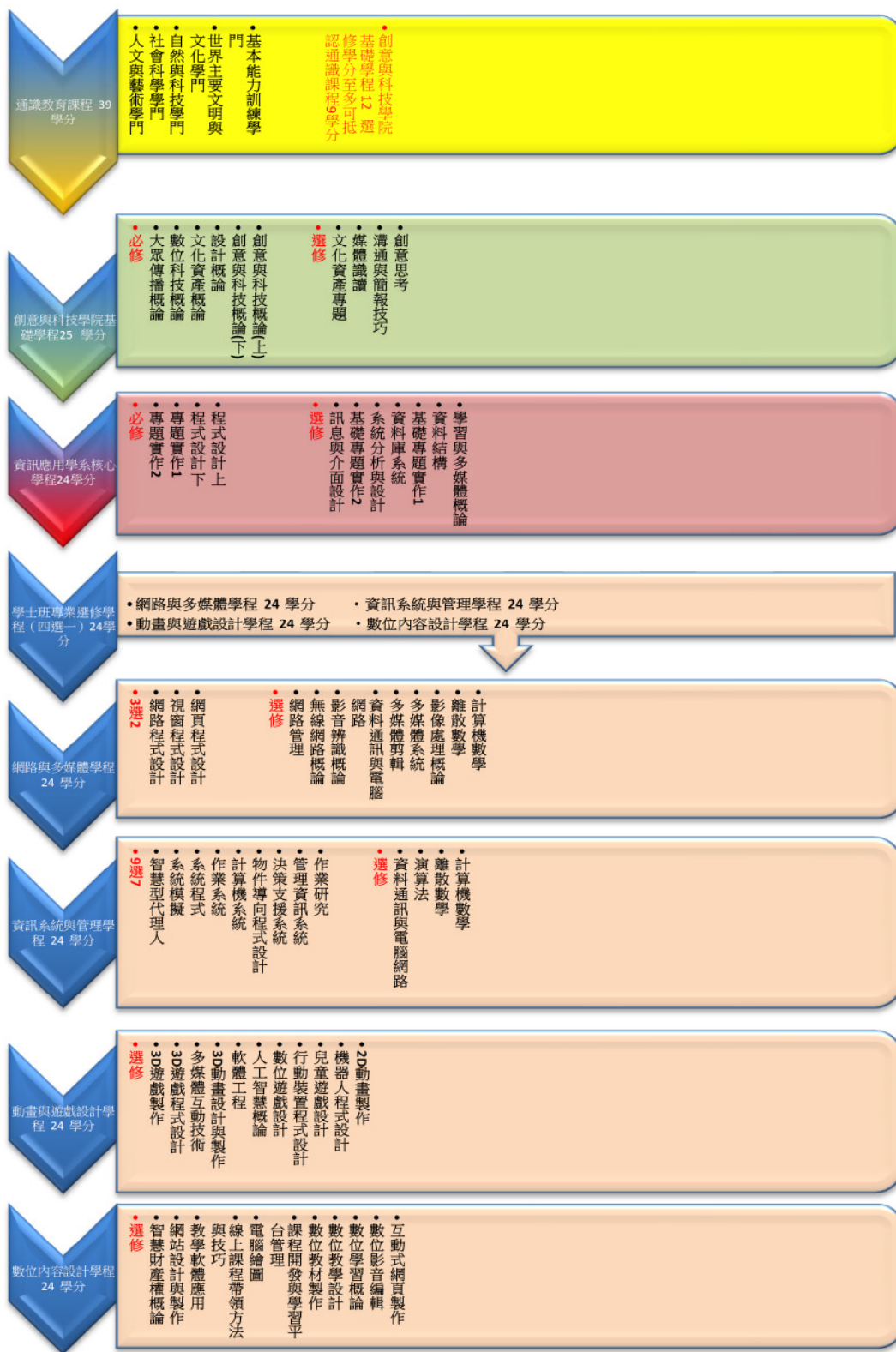
訊息與介面設計	3	選修	三上	★	★	★	★	★		
專題實作 1	3	必修	三下	◎	★	◎	★	★		
專題實作 2	3	必修	四上	★	★	★	★	★		
資訊系統與管理學程(修滿下列科目達 24 學分，完成本學程)										
計算機數學	3	選修	一下	★	★	◎	★	★		
離散數學	3	選修	二上	★	★	◎	★	★		
演算法	3	選修	二下	★	★	◎	★	★		
資料通訊與電腦網路	3	選修	三上	★	★	★	★	◎		
作業研究	3	選修	二下	◎	★	◎	★	★		
管理資訊系統	3	選修	三上	★	★	★	★	★		
決策支援系統	3	選修	三下	★	★	◎	★	◎		
物件導向程式設計	3	選修	二上	★	★	★	★	★		
計算機系統	3	選修	二下	★	★	★	★	★		
作業系統	3	選修	二下	★	★	◎	★	◎		
系統程式	3	選修	二上	◎	★	★	★	★		
系統模擬	3	選修	三下	★	★	★	★	★		
智慧型代理人	3	選修	三下	★	★	★	★	◎		
網路與多媒體學程(修滿下列科目達 24 學分，完成本學程)										
計算機數學	3	選修	一下	◎	★	◎	★	★		
離散數學	3	選修	二上	★	★	◎	★	◎		
影像處理概論	3	選修	二上	◎	★	★	★	★		
多媒體系統	3	選修	二下	★	★	★	★	★		
多媒體剪輯	3	選修	二下	★	★	★	★	★		
資料通訊與電腦網路	3	選修	三上	★	★	★	★	★		
影音辨識概論	3	選修	三下	★	★	★	★	★		
無線網路概論	3	選修	三下	★	★	★	★	★		
網路管理	3	選修	三下	★	★	★	★	★		
網頁程式設計	3	選修	二上	◎	★	★	★	★		
視窗程式設計	3	選修	三上	★	★	★	★	◎		
網路程式設計	3	選修	三下	★	★	★	★	★		
數位內容設計學程(修滿下列科目達 24 學分，完成本學程)										
互動式網頁製作	3	選修	二上	★	★	★	★	★		
數位影音編輯	3	選修	二上	★	★	★	★	★		
數位學習概論	3	選修	二上	◎	★	★	◎	★		
數位教學設計	3	選修	二下	★	◎	★	★	★		
數位教材製作	3	選修	三上	◎	★	★	★	★		
課程開發與學習平台管理	3	選修	三上	★	★	★	★	★		

電腦繪圖	3	選修	三上	★	★	★	★	★		
線上課程帶領方法與技巧	3	選修	三下	★	★	◎	★	◎		
教學軟體應用	3	選修	三下	★	★	★	★	★		
網站設計與製作	3	選修	三下	★	★	★	★	★		
智慧財產權概論	3	選修	四上	◎	★	◎	★	★		
動畫與遊戲設計學程(修滿下列科目達 24 學分，完成本學程)										
2D 動畫製作	3	選修	一上	◎	★	◎	★	★		
機器人程式設計	3	選修	二上	★	★	★	★	★		
兒童遊戲設計	3	選修	二下	◎	★	◎	★	★		
行動裝置程式設計	3	選修	二下	★	★	★	★	★		
數位遊戲設計	3	選修	二下	★	★	★	★	★		
人工智慧概論	3	選修	三上	★	★	★	★	★		
軟體工程	3	選修	三上	◎	★	★	★	★		
3D 動畫設計與製作	3	選修	三上	◎	★	★	★	★		
多媒體互動技術	3	選修	三下	★	★	★	★	◎		
3D 遊戲程式設計	3	選修	三下	◎	★	★	★	★		
3D 遊戲製作	3	選修	三下	★	★	★	★	◎		

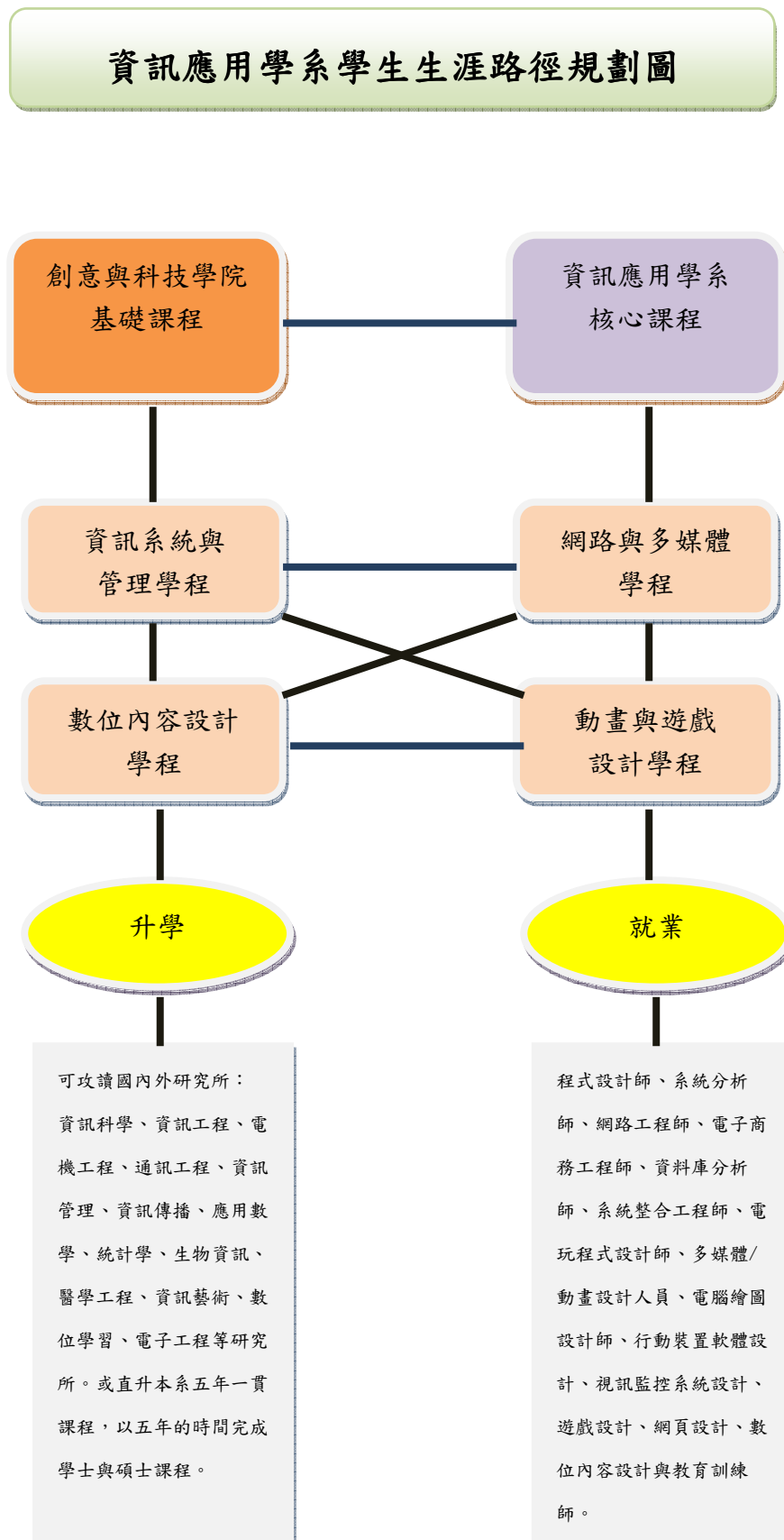
備註：

1. 高度相關對應請以★、中度相關對應請以◎方式註記。
2. 表格不敷使用時，請自行增列。

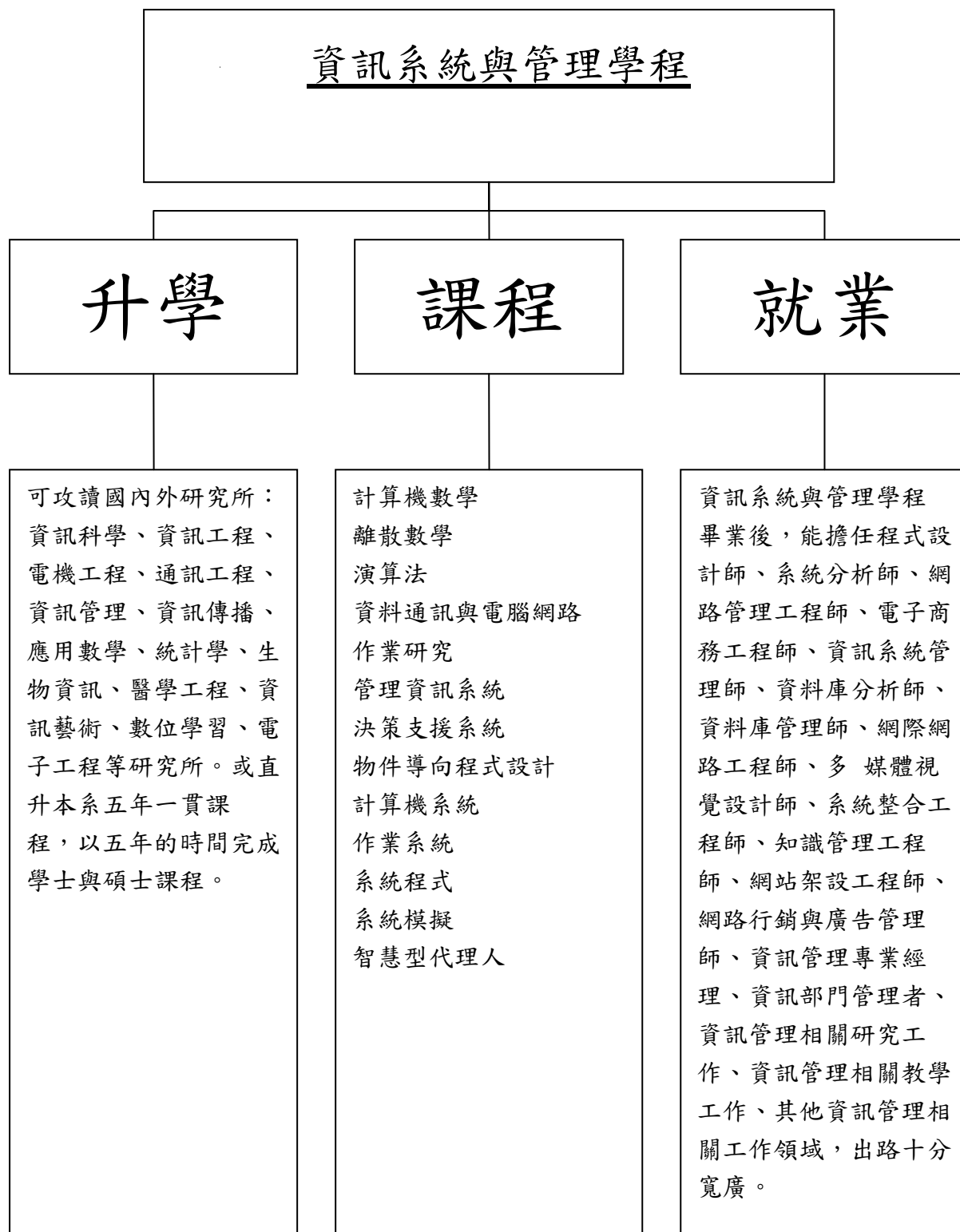
八、課程地圖



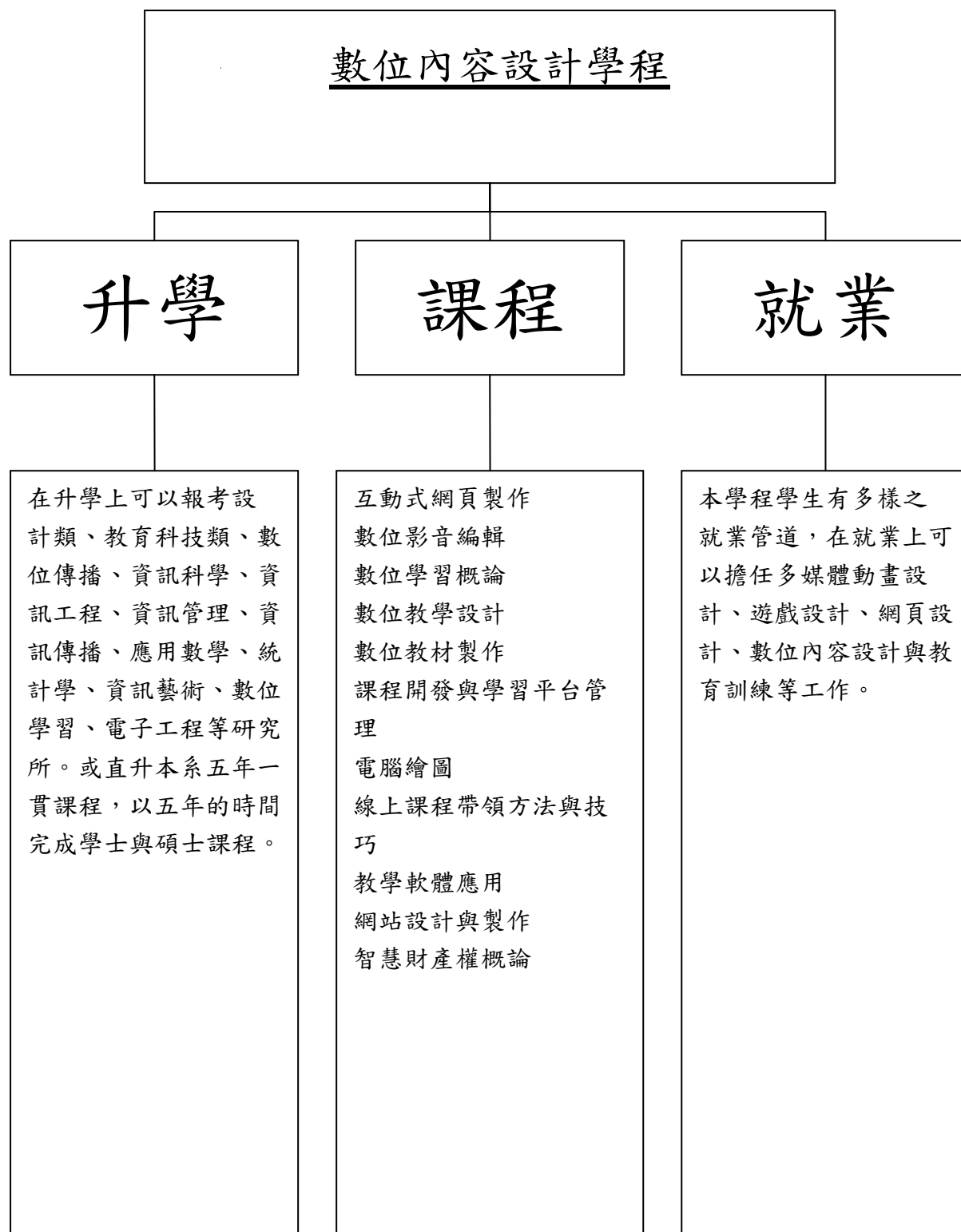
九、資訊應用學系學生生涯路徑規劃圖

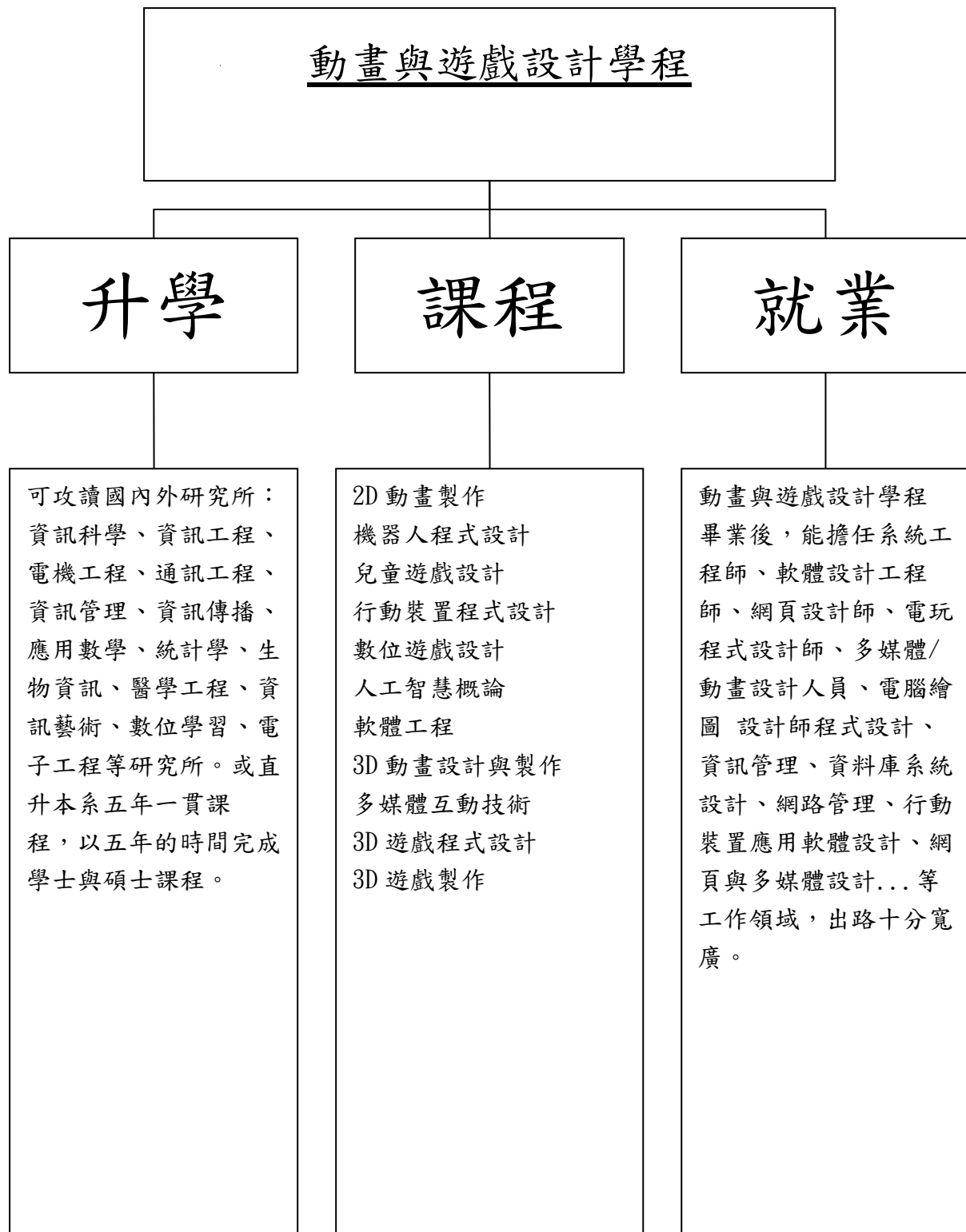


十、學程生涯路徑圖









參、通識教育課程說明

佛光大學 通識教育 修業說明

101-5-15

一、依據本校通識教育實施辦法之規劃，通識教育課程共分五大學門，學士班學生至少須修習 39 學分。各學門修業規劃如下：

(一) 基本能力訓練學門 18 學分，包含：

類別	課程內容	修業說明
A 類	國文一 國文二 英文一 英文二 資訊與網路 生涯發展與規劃	1. 本類課程均為必修之課程，共六門、18 學分。 2. 學生依規劃於一年級修習左列課程。
B 類	體育一 體育二 體育三 體育四 通識涵養 服務學習	1. 本類課程均為必修零學分之課程，共六門。 2. 體育課程依規劃於一、二年級修習。 3. 「通識涵養」課程，依通識涵養講座之規劃，學士班學生在大三結束前須完成 20 場講座。 4. 「服務學系」課程，依服務學習實施辦法之規劃，學士班學生於大二之前須完成 32 小時之服務時數及相關要求。
C 類	國文三 英文三 辦公室應用軟體	1. 本類課程均為選修零學分之課程，僅供學生辦理抵免檢核之用。 2. 學生須依規定先行參加各項檢核測驗，後依相關規定修習本課程，方得視為通過檢核。
D 類	進階英文 軍訓一 軍訓二 軍訓三 軍訓四	1. 本類課程為興趣選修之課程，提供對於相關領域學習有興趣之全體學生修習。 2. 進階英文課程僅供學士班二年級以上學生修習，並不得取代英文檢核。

(二) 人文與藝術學門至少 3 學分，包含：

道德推理、文學導論、藝術理論與實作、歷史與圖像、宗教與信仰

(三) 社會科學學門至少 3 學分，包含：

權力與理論、經濟學原理、法學緒論、社會原理、組織與管理

(四) 自然與科技學門至少 3 學分，包含：

生命科學、生態與生物多樣性、心理學、地球科學、物質科學、

科學發展史、數學

(五) 世界主要文明與文化學門至少 3 學分，包含：

大航海時代與近代世界的形成、世界文化遺產、世界藝術與文明結構、
從荷馬到但丁、世界宗教與宗教對話、東西文化及其哲學

二、除基本能力訓練學門外，各學門選修課程可由學系依據專業需求考量，限制學生不得修習部分課程，各學系限制之課程請向系辦詢問。

三、學生修讀各學院基礎學程之課程，申請抵認為通識選修學分，至多以九學分為限。

四、學士班學生依規定須於畢業之前完成下列門檻或課程之要求，方得畢業。相關門檻及規定說明如下：

(一) 國文檢核：參加本校辦理或本校認可之國文檢核測驗，測驗成績達及格之標準。

(二) 英文檢核：參加本校辦理或本校認可之英語檢核測驗，測驗成績達「大學校院英語能力測驗(CSEPT)」第一級 120 分（聽力至少 60 分、閱讀至少 60 分）以上。

(三) 資訊能力檢核：參加本校認可之資訊能力檢核測驗，取得 TQC 實用級證照或 MOS 證照至少兩張，項目不限。

(四) 通識涵養講座：學生大一結束前參加 8 場通識辦理之講座，大二、大三參加 12 場認證之講座，合計 20 場講座。

(五) 服務學習：學生於大一結束前完成 32 小時之服務時數及相關要求；學生未完成之時數，於大二修業期間內完成。

佛光大學 通識教育 課程架構表

(101) 學年度以後入學新生適用

101 年 5 月 8 日 100 學年度第 3 次通識教育委員會通過

一、本校學士班學生通識教育課程至少修習 39 學分								
二、通識教育必修學分數 18 學分								
(一) 基本能力訓練學門 18 學分								
三、通識教育選修學分數 21 學分(院基礎學程之課程至多可抵認通識選修課程 9 學分)								
(一) 人文與藝術學門至少 3 學分								
(二) 社會科學學門至少 3 學分								
(三) 自然與科技學門至少 3 學分								
(四) 世界主要文明與文化學門至少 3 學分								
四、通識教育各學門課程如下表：								
類 別	課 號	科目名稱	英文名稱	修 別	學分數	開 課 年 級		備 註
						年 級	學 期	
基本能力訓練學門	GE111	國文一	Chinese(I)	必修	3	一	上	
	GE112	國文二	Chinese (II)	必修	3	一	下	
	GE121	英文一	English (I)	必修	3	一	上	
	GE123	英文二	English(II)	必修	3	一	下	
	GE140	資訊與網路	Informatics and Internet	必修	3	一	上/下	依各學系課程規劃，分別安排於一上或一下授課
	GE190	生涯發展與規劃	Career Development and Plan	必修	3	一	上	
	GE151	體育一	Physical Education (I)	必修	0	一	上	
	GE152	體育二	Physical Education (II)	必修	0	一	下	
	GE153	體育三	Physical Education(III)	必修	0	二	上	
	GE154	體育四	Physical Education(IV)	必修	0	二	下	
	GE164	通識涵養	General Education	必修	0	一年級全		(註 3)
	GE184	服務學習	Service Learning	必修	0	一年級全		(註 4)
	GE113	國文三	Remedial Chinese	選修	0	四	上/下	選修，抵免國文檢核之用
	GE122	進階英文	Advanced English	選修	0	二	上/下	選修，不得取代英文檢核
	GE124	英文三	Remedial English	選修	0	四	上/下	選修，抵免英文檢核之用
	GE141	辦公室應用軟體	Office Software Applications	選修	0	四	上/下	選修，抵免資訊能力檢核之用
	GE171	軍訓一	Military Training (I)	選修	0	全		
	GE172	軍訓二	Military Training (II)	選修	0	全		
	GE173	軍訓三	Military Training (III)	選修	0	全		
	GE174	軍訓四	Military Training (IV)	選修	0	全		
人文與藝術	GE210	道德推理	Moral Reasoning	選修	3	全		左列課程至少須修習一門
	GE220	文學導論	Introduction to Literature	選修	3	全		
	GE230	藝術理論與實作	Art Theory and Practice	選修	3	全		
	GE240	歷史與圖像	History and Picture	選修	3	全		

學門	GE250	宗教與信仰	Religion and Belief	選修	3	全	左列課程為各學院基礎學程之課程，學生修讀相關課程申請抵認為通識教育選修學分，至多以九學分為限
	HC102	文學作品導讀	Approaches to Literature	選修	3	全	
	HC104	歷史人物傳	Biographies of Historical Figures	選修	3	全	
	HC105	哲學概論	Introduction to Philosophy	選修	3	全	
	HC107	從屈原到曹芹	From Qu Yuan to Cao Xueqin	選修	3	全	
	CT351	文化資產專題	Topics on Cultural Assets	選修	3	全	
	BU153	佛教與哲學基本問題	Buddhism and Basic Philosophical Problems	選修	3	全	
社會科學學門	GE310	權力與倫理	Power and Ethics	選修	3	全	左列課程至少須修習一門
	GE320	經濟學原理	Principle of Economics	選修	3	全	
	GE330	法學緒論	Introduction to Legal Science	選修	3	全	
	GE340	社會原理	Social Principles	選修	3	全	左列課程為各學院基礎學程之課程，學生修讀相關課程申請抵認為通識教育選修學分，至多以九學分為限
	GE350	組織與管理	Organization and Management	選修	3	全	
	SS101	未來學	Futurology	選修	3	全	
	SS102	政治學	Introduction to Political Science	選修	3	全	
	SS105	管理學	Management	選修	3	全	
	CT551	媒體識讀	Media literacy	選修	3	全	
自然與科技學門	GE410	生命科學	Life Sciences	選修	3	全	左列課程至少須修習一門
	GE420	心理學	Psychology	選修	3	全	
	GE430	生態與生物多樣性	Ecology and Biodiversity	選修	3	全	
	GE440	地球科學	Earth Sciences	選修	3	全	
	GE450	物質科學	Matter Sciences	選修	3	全	
	GE460	科學發展史	History of Science Development	選修	3	全	
	GE470	數學	Mathematics	選修	3	全	
	CT251	創意思考	Creative thinking	選修	3	全	左列課程為各學院基礎學程之課程，學生修讀相關課程申請抵認為通識教育選修學分，至多以九學分為限
	CT451	學習科技與多媒體概論	Introduction to Learning Technology and Multimedia	選修	3	全	
世界主要文明與文化學門	GE510	大航海時代與近代世界的形成	The Age of Exploration and the Formation of Modern World	選修	3	全	左列課程至少須修習一門
	GE520	世界文化遺產	World Cultural Heritage	選修	3	全	
	GE530	從荷馬到但丁	From Homer to Dante	選修	3	全	
	GE540	世界藝術與文明結構	World Arts and the Construction of Civilization	選修	3	全	
	GE550	世界宗教與宗教對話	World Religions and Religions Dialogue	選修	3	全	
	GE560	東西文化及其哲學	East-west Cultures and Philosophy	選修	3	全	
	BU120	基礎佛教概論	Introduction to Basic Buddhist Studies	選修	3	全	左列課程為各學院基礎學程之課程，學生修讀相關課程申請抵認為通識教育選修學分，至多以九學分為限
	BU121	大乘佛教概論	Introduction to Mahayana Buddhist Studies	選修	3	全	

註：1. 得視實際情況調整授課年級與學期。

2. 各學院院基礎學程之課程至多可抵認通識選修課程 9 學分。

3. 「通識涵養」課程，依通識涵養講座之規劃，學士班學生在大三結束前須完成 20 場講座。

4. 「服務學習」課程，依服務學習實施辦法之規劃，學士班學生於大一之前須完成 32 小時之服務時數及相關要求。