嘉南藥理大學日間部課程科目表

適用對象：一一〇學年度入學 人文暨資訊應用學院・大學部四技多媒體機電工程國際學生產學合作專班

第一學年						第二學年						第三學年						第四學年						備註
選課別	科目名稱	第一學期		第二學期		選課別	科目名稱	第一學期		第二學期		選課別	科目名稱	第一學期		第二學期		選課別	科目名稱	第一學期		第二學期		
		學分	時數	學分	時數			學分	時數	學分	時數			學分	時數	學分	時數			學分	時數	學分	時數	
核	華語(一)	2	4			核	華語(三)	2	2			核	歷史記憶與台灣文化	2	2									各學期規劃之選修學分數如本表所示，其各學期預計開設之選修課程，詳「選修列表」，得視實際情形開課。
核	生活華語	3	6			核	大學英文(一)	2	2															
核	華語文輔導	0	5			核	創意思考	2	2															
核	華語(二)			2	2	核	華語(四)			2	2													
核	華語文測驗聽力與閱讀			2	2	核	華語文測驗口語與寫作			2	2													
						核	大學英文(二)			2	2													
必	運算思維	3	3			必	企業實習(一)	6	–			必	企業實習(三)	6	–			必	VR 實務與應用(二)	2	2			
必	職場倫理	2	2			必	多媒體系統	4	4			必	影像處理與辨識	3	3			必	AR 實務與應用(二)	2	2			
必	影像風格與鏡頭學(一)	2	2			必	程式設計(一)	4	4			必	機器人實務	3	3			必	進階機器人實務			2	2	
必	機電實務(一)	4	4			必	企業實習(二)			6	-	必	智慧自動化與機器人			3	3	必	進階物聯網實務			2	2	
必	影像風格與鏡頭學(二)			2	2	必	互動多媒體設計實務			3	3	必	物聯網技術與工業 4.0			3	3							
必	數位影片編輯			3	3	必	程式設計(二)			3	3	必	VR 實務與應用(一)			2	2							
必	電腦繪圖			3	3	必						必	AR 實務與應用(一)			2	2							
必	電子電路			3	3	必						必												
必	機電實務(二)			3	3	必																		
必	光學原理			2	2																			
												選	選修	4	4	6	6	選	選修	6	6	6	6	
核心通識		5	15	4	4	核心通識		6	6	6	6	核心通識		2	2	0	0	必修		4	4	4	4	畢業學分 核心通識: 23 必修: 83 選修: 22 ---------- 畢業學分 合計:128
必修		11	11	16	16	必修		14	8	12	6	必修		12	6	10	10	選修		6	6	6	6	
												選修		4	4	6	6							
合計		16	26	20	20	合計		20	14	18	12	合計		18	12	16	16	合計		10	10	10	10	

備註

1.畢業最低學分為 128 學分「核心通識：23 學分；必修：83 學分；選修：22 學分」。
2.選課別：「核」-核心通識；「必」-必修；「選」-選修。
3.「企業實習(一)(二)(三)」：為必修，於學期期間至校外實習，時數 360 小時。；「校外實習(一)(二)(三)」：為選修，於學期期間至校外實習，時數 360 小時。
4.修讀他系(學位學程)課程或微型課程得予採認為本系選修學分，其累計學分數至多不超過畢業應修選修總學分之 1/2 為限；依「學生選課辦法」辦理加退選，不得要求更動加選修課班級教師授課方式。
5.延畢者收費依本校延畢生收費標準收費，並依「學生選課辦法」辦理加退選，不得要求更動加選修課班級教師授課方式。若需申請專班開課者，依「暑期開班授課實施辦法」辦理。

承辦人員：　　系所主管：

嘉南藥理大學日間部課程科目表 專業選修列表

適用對象：一一〇學年度入學 人文暨資訊應用學院・大學部四技多媒體機電工程國際學生產學合作專班

	課程名稱	學分	時數
選	影音編碼技術	2	2
選	液晶顯示原理與技術	2	2
選	機器學習(一)	4	4
選	校外實習(一)	6	-
選	機器學習(二)	3	3
選	電腦程式儀器控制	3	3
選	校外實習(二)	6	-
選	機電整合(一)	3	3
選	電腦輔助製造	3	3
選	校外實習(三)	6	-
選	機電整合(二)	3	3
選	3D 遊戲實務與應用	3	3
選	穿戴式裝置實務應用	2	2
選	互動裝置裝修	2	2
選	雲端技術與應用	2	2
選	體感互動實務	2	2
選	資訊網路實務	2	2
選	網頁應用程式開發	2	2
選	計算機組織與結構	2	2