

國立臺南大學數位學習科技學系博士班課程架構 (101 學年度起入學新生適用)

本系博士班學生須修畢規定課程至少(含)22 學分；課程內容包含核心課程與 2 個領域架構：

核心課程：研究方法與資料分析

領域一：數位學習內容

領域二：數位學習系統

博士班學生修課規定：

1. 共需修畢至少(含)22 學分。
2. 核心課程除必修課程外，至少需選修 1 門課。
3. 領域一與領域二課程至少需選修 1 門課。
4. 得依研究之需要，經系主任或指導教授同意後，跨選他校或本校他所選修層級相同之課程，惟跨選之課程以當學期本系未開課者為原則，跨選之總學分數不得超過畢業學分數之三分之一(7 學分)。

| 課程類別 | 課程名稱 | | 必/選修別 | 學分 | 時數 | 備註 |
|----------------|------------------------------|---|-------|----|----|-----|
| | 中文名稱 | 英文名稱 | | | | |
| 核心課程 | 專題研討(一) | Seminar I | 必 | 1 | 1 | |
| | 專題研討(二) | Seminar II | 必 | 1 | 1 | |
| | 專題研討(三) | Seminar III | 必 | 1 | 1 | |
| | 專題研討(四) | Seminar IV | 必 | 1 | 1 | |
| | 研究方法 | Research Methods | 選 | 3 | 3 | |
| | 高等統計學 | Advanced Statistics | 選 | 3 | 3 | |
| | 科技英文寫作 | Technical Writing in English | 選 | 3 | 3 | |
| | 科技英文 | English for Technology | 選 | 3 | 3 | |
| | 質性研究 | Qualitative Research | 選 | 3 | 3 | |
| | 其他 | | | | | |
| 領域一： 數位學習系統 | 合作學習系統 | Computer Supported Collaborative Learning Systems | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 網路學習社群 | Networked Learning Community | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 三維技術專題 | 3D technology seminar | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 高等三維技術 | advanced 3D technology | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 知識工程與專家系統 | Knowledge Engineering and Expert Systems | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 高等教育資料探勘 | Advanced Educational Data Mining | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 認知系統設計 | Cognition System Design | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 腦機介面設計 | Brain Computer Interface Design | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| 智慧型教學系統 | Intelligent Tutoring Systems | 選 | 3 | 3 | | |

| | | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|---|-----|
| | 行動學習 | Mobile Learning | 選 | 3 | 3 | |
| | 虛擬學習系統 | Virtual Learning Systems | 選 | 3 | 3 | |
| | 數位學習行為模式 | Models of E-Learning Behaviors | 選 | 3 | 3 | |
| | 知識管理與數位學習 | Knowledge Management and E-Learning | 選 | 3 | 3 | |
| | 高等演算法 | Advanced Algorithms | 選 | 3 | 3 | |
| | 資料探勘 | Data Mining | 選 | 3 | 3 | |
| | 無線網路 | Wireless Networks | 選 | 3 | 3 | |
| | 數位影像處理 | Digital Image Processing | 選 | 3 | 3 | |
| | 高等資料庫系統 | Advanced Database Systems | 選 | 3 | 3 | |
| | 多媒體設計 | Multimedia Design | 選 | 3 | 3 | |
| | 人機互動 | Human-Computer Interaction | 選 | 3 | 3 | |
| | 互動設計與數位藝術 | Interactive Design and Digital Arts | 選 | 3 | 3 | |
| | 其他 | | | | | |
| 領域二： 數位學習內容 | 情感運算 | Affective Computing | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 數位遊戲學習研究與應用 | Research Issues and Applications of Digital Game-based Learning | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 理論設計與應用研究 | The Design and Research Applications of Learning Theories | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 數位學習之質性分析 | Qualitative Analysis of Digital Learning Research | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 科技融入教學研究 | Information Technology-Applied Instructions Research | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 認知與學習 | Cognition and Learning | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 大腦與認知 | Brain and Cognition | 選 | 3 | 3 | 專屬課 |
| | 數位學習策略、管理與系統 | E-Learning Strategies, Management and Systems | 選 | 3 | 3 | |
| | 數位學習內容設計 | E-learning Content Design | 選 | 3 | 3 | |
| | 人工智慧與數位學習 | Artificial Intelligence and E-Learning | 選 | 3 | 3 | |
| | 電腦輔助測驗與評量 | Computer-Aided Testing and Assessment | 選 | 3 | 3 | |
| | 數位學習理論 | E-Learning Theory | 選 | 3 | 3 | |
| | 科技融入教學 | Information Technology-Applied Instructions | 選 | 3 | 3 | |
| | 學習物件理論與應用 | Theory and Application of Learning Objects | 選 | 3 | 3 | |
| | 認知科學 | Cognitive Science | 選 | 3 | 3 | |
| 電腦中介傳播與互動 | Computer Mediated Communication and Interaction | 選 | 3 | 3 | | |

| | | | | | | |
|--|-------------|---|---|---|---|--|
| | 電腦模擬與遊戲設計 | Design of Computer Simulations and Games | 選 | 3 | 3 | |
| | 數位學習科技研究與應用 | Research Issues and Applications of Digital Learning Technologies | 選 | 3 | 3 | |
| | 認知與語意計算 | Cognition and Semantic Computing | 選 | 3 | 3 | |
| | 其他 | | | | | |