

國立臺南大學數位學習科技學系碩士班課程架構 (102 學年度起入學新生適用)

本系碩士班學生須修畢規定課程至少(含)28 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

碩士班學生修課規定：

1. 共需修畢至少(含)28 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各選修 2 門課。
4. 每學期最多修 13 學分。
5. 得依研究之需要，經指導教授或系主任同意後，跨選他校或本校他所之研究所課程，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四分之一(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	須選修至少(含)一門課程。
	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	智慧型教學系統	Intelligent Tutoring Systems	選	3	3	須選修至少(含)二門課程。
	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	選	3	3	

		Systems				
	知識工程與專家系統	Knowledge Engineering and Expert Systems	選	3	3	
	多媒體設計	Multimedia Design	選	3	3	
	人機互動	Human-Machine Interaction	選	3	3	
	互動設計與數位藝術	Interactive Design and Digital Arts	選	3	3	
	電腦模擬與遊戲程式設計	Programming of Computer Simulation and Game	選	3	3	
	文創傳設訊息處理與行動管理技術	Technologies for Information Processing and Mobile Management	選	3	3	
	其他					
領域二： 數位學習內容	數位學習策略、管理與系統	E-Learning Strategies, Management and Systems	選	3	3	須選修至少(含)二門課程。
	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	
	情感運算	Affective Computing	選	3	3	
	電腦模擬與探究學習	Computer Simulation and Inquiry Learning	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	
	電腦輔助語言學習	Computer-Assisted Language Learning	選	3	3	
	其他					