

資訊工程系 101年度~102年度入學 核心選修總表

核心科目	等效課程		備註
電腦網路概論	雲端運算概論	網路協定分析	
系統分析與設計實務 資訊與多媒體工程實務	多媒體網頁設計與實習	多媒體概論	「 資訊與多媒體工程實務 」自104學年度第2學期起，列為一般專業選修。請留意，104學年度第1學期以前修讀者，仍列為核
專業證照輔導實務			
信號與系統			
嵌入式系統與實習	介面技術與實習	行動裝置應用設計實務	
晶片設計實務			
可編程系統晶片設計SOPC			
系統程式與實習			
演算法			
色彩學概論			
多平台遊戲設計實務	多平台App遊戲設計實務		「多平台App遊戲設計實務」課程名稱修改為「多平台遊戲設計實務」。
系統性創新方法實務	管理資訊系統		
電腦視覺概論			
影像辨識			
人工智慧	軟式計算		
多媒體編碼概論			
程式方法概論	遊戲設計程式概論		

一、等效課程若與核心科目相等則只能抵一門。

例如修讀電腦網路概論與網路協定分析則只能算一門核心選修課程。

二、核心選修科目詳細資料亦可參閱入學年度之學分計畫表。

三、若對於核心選修課程與等效課程有不清楚或疑問之處，敬請與系辦公室聯繫。

資訊工程系 103年度~105年度入學 核心選修總表

核心科目	等效課程		備註
雲端運算概論			
系統分析與設計實務			
專業證照輔導實務			
信號與系統			
行動裝置應用設計實務			
晶片設計實務			
可編程系統晶片設計SOPC			
演算法			
多平台遊戲設計實務			「多平台App遊戲設計實務」課程名稱修改為「多平台遊戲設計實務」。
系統性創新方法實務	管理資訊系統		
電腦視覺概論			
影像辨識			
人工智慧	軟式計算		
多媒體編碼概論			
程式方法概論	程式檢定輔導		
資料庫系統與實習			103學年度入學前學生為必修課程

一、等效課程若與核心科目相等則只能抵一門。

例如修讀系統性創新方法實務與管理資訊系統則只能算一門核心選修課程。

二、核心選修科目詳細資料亦可參閱入學年度之學分計畫表。

三、若對於核心選修課程與等效課程有不清楚或疑問之處，敬請與系辦公室聯繫。