|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 院系必修65學分 |  | **科目名稱** | 學分數 | 確認欄 | 專業選修  18學  分 | **科目名稱** | | 學分數 | 確認欄 |
| 大一 | 程式設計(一) | 3-0 |  | 資料科學程式設計 | | 3 |  |
| 色彩學 | 3-0 |  | 演算法 | | 3 |  |
| 離散數學 | 2-0 |  | 3D數位進階繪圖認證 | | 2 |  |
| 線性代數 | 0-2 |  | 3D列印電腦輔助製造 | | 3 |  |
| 計算機概論 | 2-2 |  | 3D列印電腦輔助設計 | | 3 |  |
|  | 人工智慧導論 | | 3 |  |
| 創意設計思考與方法 | 2-0 |  | 社群媒體概論 | | 3 |  |
| 創意素描 | 0-3 |  | Web技術實作 | | 3 |  |
| 程式設計(二) | 0-3 |  | 專案管理 | | 2 |  |
| 大二 | 系統分析與設計 | 3-0 |  | Python程式設計 | | 3 |  |
| 物件導向程式設計 | 3-0 |  | 數位音效與配樂設計 | | 3 |  |
| 電腦動畫製作 | 0-3 |  | 3D遊戲基礎設計 | | 3 |  |
| 視覺傳達設計 | 3-0 |  | 創新思考與創業管理 | | 2 |  |
| 資料結構 | 0-3 |  | 大數據資料分析與應用 | | 3 |  |
| 互動控制程式設計 | 0-3 |  | 互動電腦音樂 | | 3 |  |
| 軟體測試與驗證 | 0-3 |  | C程式語言 | | 3 |  |
| 多媒體網頁設計 | 0-3 |  | 動畫與遊戲設計 | | 3 |  |
| 大三 | 自主學習 | 1-0 |  | 行動APP程式設計 | | 3 |  |
| 專題(一) | 1-0 |  | 遊戲配樂編曲與後製 | | 3 |  |
| 人機介面與互動設計 | 3-0 |  | 雲端資料分析應用實務 | | 3 |  |
| 互動式網頁 資料庫設計 | 3-0 |  | 虛擬/擴增實境 (VR/AR) 實作入門 | | 3 |  |
| 計算機網路 | 0-3 |  | 數位創客技術實務 | | 3 |  |
| 行動軟體設計與開發 | 0-3 |  | 進階動畫電腦製作 | | 3 |  |
| 專題(二) | 0-2 |  |  | |  |  |
| 大四 | 程式實作能力檢定 | 1-0 |  |  | |  |  |
| 專題(三) | 2-0 |  |  | |  |  |
| 全人 32學分 |  | **科目名稱** | 學分數 | 上學期 | 下學期 | | **輔仁大學進修部 軟創學程** | | |
|  | 大一國文 | 2-2 |  |  | |
| 大一英文 | 2-2 |  |  | |
| 大學入門 | 2-0 |  |  | | 系級： | | |
| 軍訓 | 0-0 |  |  | |
| 體育一 | 0-0 |  |  | | 姓名： | | |
| 體育二 | 0-0 |  |  | |
| 大二外文 | 2-2 |  |  | | 學號： | | |
| 人生哲學 | 2-2 |  |  | |
| 科技倫理 | 2-0 |  |  | | 109學年度前入學之同學 本學程承認理工、藝術、傳播學院開設之必、選修為本學程專業選修課程。  ← 通識課程「歷史與文化」學群課程至少修畢2學分，可於任一通識涵養領域課程修讀，且可計入該領域規定之學分數內。 | | |
| 通識 | 自然科技(NT) | 2-2 |  |  | |
| 人文藝術(PT) | 2-2 |  |  | |
| 社會科學(ST) | 2-2 |  |  | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 自 由 選 修 １３ 學 分 | **開課單位** | **科目名稱** | | **學分數** | **上學期** | **下學期** |
| **範例:理工-資工系** | **資料結構** | | **3** | **1061** |  |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |  |
| 若學期為下學期，則上學期畫斜線。  *註：此表格僅供同學們計算學分數！* | | | | | |
|  | **項目** | 應得學分 | 實得學分 | |  |  |
| **院系必修** | **65** |  | |  |  |
| **全人課程** | **32** |  | |  |  |
| **專業選修** | **18** |  | |  |  |
| **自由選修** | **13** |  | |  |  |
|  | **總計** | **128** |  | |  |  |

依據輔仁大學軟體工程與數位創意學士學位學程修業規則第三條 「 學生需於大四學年結束前通過下列三項之一者始有畢業資格。 」

1. 至少參加兩項以上校內外的軟創承認相關競賽，並取得主辦單位的參賽證

明文件或有本學程之指導教授簽名認可文件。

1. 參與一項以上之產學合作（包含國科會）計畫，並有證明或有本學程內之   
    指導教授簽名認可文件。
2. 至少獲得一項以上之校內外的軟體創作相關競賽之複賽入圍（含決賽或是  
    獲獎）資格，並取得主辦單位的證明文件或有本學程內之指導教授簽名認  
    可文件。