

# 通訊工程系【日四技】課程流程圖

【108.04.18 課程委員會議通過版】

	一上	一下	二上	二下	三上	三下	四上	四下
<b>108級 通識課程</b> 30/40	國文I(2/2) 英文I(2/2) [核心]知識創新類(2/2)	國文II(2/2) 英文II(2/2) [博雅]科學與社會類(2/2)	應用英文(2/2) [核心]公民素養類(2/2) [核心]經典閱讀類(2/2)	資訊能力培育 [核心]歷史文化類(2/2) [博雅]哲學與道德思考類(2/2)	[博雅]世界文明類(2/2) [博雅]文學與藝術類(2/2)	[博雅]生涯發展類(2/2)		
	體育I(0/2) 軍訓(0/2)	體育II(0/2)	體育III(0/2)	體育IV(0/2)				
<b>專業必修</b> 59/79	數位邏輯設計(3/3) 數位邏輯設計實習(1/3) 計算機程式實習(1/3) 電路學(一)(3/3)	電子學(一)(3/3) 電子實習(一)(1/3) 微處理機(3/3) 微處理機實習(1/3)	電子學(二)(3/3) 電子實習(二)(1/3)	計算機網路(3/3) 電磁學(3/3) 信號與系統(3/3)	專題研究(一)(1/3) 計算機網路實習(1/3) 數位訊號處理(3/3) 通訊系統(3/3)	專題研究(二)(1/3) 通訊系統實習(1/3) 數位通訊(3/3) 數位訊號處理實習(1/3)		
<b>數理類</b>	微積分(一)(3/3) 物理(一)(2/2)	微積分(二)(3/3) 物理(二)(2/2)	工程數學(一)(3/3)	工程數學(二)(3/3)				
<b>專業選修</b> 39/39			光通訊概論(3/3) RFID概論(3/3) 科學計算軟體應用(3/3)	通訊電子學(3/3) 創新發明與專利創作(3/3) 遊戲程式- 電競直播實務(3/3)	電磁波(3/3) 電磁相容(3/3) 嵌入式系統概論(3/3) 航空電子實務(3/3) 遊戲程式- 網路連線遊戲設計(3/3)	射頻主動電路(3/3) 數位信號處理器應用實務(3/3) 信號完整性概論(3/3)	產業實習(一)(3/3) 產業實習(三)(6/6) 產業實習(五)(9/9) 大數據分析實務(3/3) 行動通訊(3/3)	產業實習(二)(3/3) 產業實習(四)(6/6) 產業實習(六)(9/9) 立視視訊技術與應用(3/3) 新世代行動通訊技術(3/3)
<b>通訊微波系統模組</b> (8選3)			智慧汽車通訊實務(3/3)		天線概論(3/3) 射頻被動電路(3/3)	天線工程(3/3) 微波工程概論(3/3)	無線通訊技術(3/3) AI應用-微波系統優化(3/3)	行動通訊天線設計實務(3/3)
<b>多媒體通訊模組</b> (8選3)				物聯網概論(3/3) 遊戲程式- 3D遊戲設計(3/3)	大數據分析概論(3/3) 手機程式設計(3/3)	網路程式設計(3/3) 人工智慧導論(3/3)	音訊處理導論(3/3)	影像處理導論(3/3)
<b>實務證照類</b>		數位電子檢定(3/3)	網路架設檢定(一)(3/3)		通信線路檢定(一)(3/3)	思科CCNA證照檢定(3/3) 通信線路檢定(二)(3/3)	網路架設檢定(二)(3/3)	

附註：1. 圖例中 (n/N) 為 (學分數/上課時數)。

2. 本表係依據108學年度日四技課程計畫總表及各模組課程製作。

3. 學群必修科目：數位邏輯設計(3/3)、電路學(一)(3/3)。