

國立宜蘭大學 109 學年度第 2 學期開設微學分課程清單

110 年 5 月 24 日更新

編號	開課單位	微學分課程名稱	演講時數	實習時數	學分數 (未滿 1 學分)	年級	授課教師	課程資訊 (請註明上課日期)	系所中心聯絡人 及聯絡方式	備註
1092001	外文系	台紐文化創新對話 (二)	9	0	9/18	大 一 至 大 四	游依琳	課程資訊	外國語文學系 游依琳、李佳純 連絡電話：9317882 電子郵件： english@niu.edu.tw	
1092002	經管系	企業經營實務(企 業導師)	12	0	12/18	大 一 至 大 四	王俊如	<ol style="list-style-type: none"> 透過本系邀請之企業導師參與，由企業導師帶領參訪、實作及傳授管理經驗，使同學能深入接觸管理決策，體認管理實務，做好就業之準備。 本課程每月上課一次，一學期至少四次，每次二小時，合計 12 小 	郭佶俐助教 連絡電話：03-9317842 Email： clkuo@niu.edu.tw	

								<p>時。</p> <p>3. 欲修習本課程者，需先參加本系舉辦之企業導師說明會，以選擇指導之企業導師，並繳交履歷資料以申請志願，再由企業導師挑選，中選者始得修課。每次上課後需繳交心得報告。課程結束後應參與本系舉辦之心得發表活動。</p> <p>考試及成績計算方式：課堂參與70%，心得報告30%。</p>		
1092003	通識教育中心	Python Flask 聊天 機器人實作	9	0	9/18	大 一 至 大 四	簡立仁	<p>本課程中，將認識如何使用 Python 知名的網路服務應用框架 Flask 並</p>	<p>圖資館數位學習資源中心 蔡雅芳小姐 連絡電話：9317132</p>	限額 40 人

								<p>整合 Line Messaging API 來設計一個聊天機器人應用程式，使用 Line Messaging API 的回應格式來實作聊天機器人的互動應對流程並設計多樣化的對答體驗，最後也會帶領同學們認識應用程式設計完成後的部署流程，學習如何將應用程式部署至雲端伺服器上運行。</p> <p>上課日期： 110/4/7、14、28</p>	<p>電子郵件： yftsai@niu.edu.tw</p>	
1092004	通識教育中心	Bootstrap 網頁排版與 jQuery 特效	9	0	9/18	大 一 至 大 四	簡立仁	<p>本課程中，將帶領學員們認識如何將 Bootstrap 整合至網站中，透過 Bootstrap 獨特的網格系統解決響應式網頁排版的</p>	<p>圖資館數位學習資源中心 蔡雅芳小姐 連絡電話：9317132 電子郵件： yftsai@niu.edu.tw</p>	<p>限額 40 人</p>

								<p>問題，並整合 Bootstrap 的畫面元件至網站中。除 Bootstrap 外，我們也將學習如何使用 jQuery 於網站中綁定指定元件的相關事件並實作簡易的互動特效。</p> <p>上課日期： 110/3/3、10、17</p>		
1092005	生機系	工程軟體模擬技術與實務(一)	9	0	9/18	大 至 四	一 大	程安邦	<p>本課程旨在補充與加強學生在工程專業課程之外的電腦模擬與應用實務經驗，並讓其有機會了解業界之需求與現況，提升畢業後之就業力。本課程為系列微課程之一，以講授 Matlab 為主。</p> <p>生機系程安邦老師 Tel: 03-9357400 分機 7806 email: apcherng@niu.edu.tw</p>	限 20 人，自備筆電

1092006	生機系	工程數學專論(一)	9	0	9/18	大 至 四	一 大	程安邦	本課程旨在工程數學正式課程之外，利用電腦模擬與應用實務經驗，加強學生對於工程數學重點的理解與適用範圍，並讓其有機會提升自我學習能力以及了解自己的專業傾向，以利其大三大四選修專業科目，也有助於職場之準備。本課程為系列微課程之一，以大二工程數學(二)之內容為主，包括傅立葉轉換與矩陣，並透過 Matlab 軟體模擬與實作，增強其印象。	生機系程安邦老師 Tel: 03-9357400 分機 7806 email: apcherng@niu.edu.tw	限 20 人， 自備 筆電
1092007	生機系	微型電腦建構機器人感測系統實務	9	0	9/18	大 至 四	一 大	程安邦	本課程使用 Python 程式語言，作業系統則為 Windows 10 與	生機系程安邦老師 Tel: 03-9357400 分機 7806 email: apcherng@niu.edu.tw	限 20 人， 自備 筆電

								Linux(以 Rasbian 與 Ubuntu 為主)。課程內容包括機器人多種感測器之安裝、測試、資料解碼與遠端傳輸、動態圖形使用者介面(GUI)設計等基礎實務，期能加強學生對於機器人應用之經驗，並讓其有機會提升自我學習能力以及了解自己的專業傾向，以利其大三大四選修專業科目，也有助於職場之準備。	
1092008	電子系	博物館數位資訊導覽工作坊(講演+參訪)	7	6	10/18	大 一 至 大 四	張介仁	本課程針對 VR 遊戲製作工程師之養成訓練為發展主軸，與蘭陽博物館合作，將遊戲與宜蘭文化結合，培養與教導學生基本之遊戲設計製作流程，又能在其中學	系所中心連絡人及聯絡方式： 電子工程學系張介仁老師 Tel：03-9357400 分機：7326 電子郵件： jrchang@niu.edu.tw

習噶瑪蘭族的歷史文化，且透過實際軟體操作與範例練習，進而對遊戲設計產業有所了解。課程以深入淺出方式著重概念與製程之模擬，搭配在地參訪與學習，讓學員不僅能認識更多宜蘭的歷史，也能學習到 3D 遊戲的製作，以及結合 VR 技術去呈現，演講次數共計 4 次，校外參訪 1 次。

本課程主要介紹以 Blender 和 Unreal Engine 為主要遊戲製作開發軟體，並介紹當今遊戲製作類型與特殊技術研發。包含遊戲程式與遊戲行銷方面之實務。學生除了解 3d 軟體之操作外，也灌輸學員對整體 3d 遊戲製作流程之了

電子工程學系劉荊惠同學

連絡電話：09-

88304862

電子郵件：

megaliu169@gmail.com

								解。課程內容包含角色動畫設計概念、技術發展、動畫製作、遊戲場景設計介紹。 上課時間： 110/05/05、07、08、09		
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--

說明：

一、依據本校「[推動彈性學分課程要點](#)」辦理。

二、上課日期、上課地點、課程內容及報名等課程相關問題，請洽各系所中心聯絡人查詢。

三、本要點第二點規定：

(一)學生參加經認可之微學分課程演講時數累計達 18 小時，或實習與實驗時數達 36 小時，得檢附相關證明文件，經審核通過後採計 1 學分，最多採計 4 學分畢業總學分。

(二)課名登錄分類：

(1)經通識教育中心認可之課程得抵免通識多元選修學分以「通識自主學習課程」課名登錄(不記入三大領域)。

(2)各院系可開設經認可之微學分系列課程(含實體及數位)，並得列入各院系選修學分，以「專業自主學習課程」課名登錄。

(3)其餘一般選修以「自主學習課程」課名登錄。

以上三類皆僅採計畢業學分，成績以「通過」註記。

(三)「通識自主學習課程」、「專業自主學習課程」及一般選修「自主學習課程」微學分，不得合併採計。

(四)已採計畢業學分者不得重複申請多元學習認證時數，如經發現者，取消已採計學分。