

109 學年度第 2 學期
國立聯合大學資訊管理學系預選課程綱要
Department of Information Management Course Syllabus

學士班 三年級

課程名稱 (Course Name)	中(C)	顧客關係管理
	英(E)	Customer Relationship Management
課程目標 (Course Goal)	1. 學習顧客關係管理相關概念與理論。 2. 藉由個案分析使學生了解顧客關係管理在各產業的實務運作情形。 3. 培養學生具備創意顧客關係管理思考能力。	
課程大綱及進度 (Course Outline & Schedule)	1. 顧客關係管理 (CRM)簡介 2. 行銷、銷售、服務及顧客管理之相關商業流程與整合應用 3. 顧客差異化與區隔 4. 顧客保留及贏回策略 5. 顧客滿意度與忠誠度策略 6. 銷售自動化與客服中心 7. 資訊科技在 CRM 上的應用 8. CRM 個案研討與創意方案 9. CRM 系統介紹	
評分標準 (Grading)	筆試：期中考 25%、期末考 30%。 書面及口頭報告、平時表現 45%。	
備註	隸屬於「智慧決策與商業應用」及「行銷與服務創新」學群	

109 學年度第 2 學期
國立聯合大學資訊管理學系預選課程綱要
Department of Information Management Course Syllabus

學士班 三年級

課程名稱 (Course Name)	中(C)	企業資源規劃系統
	英(E)	Enterprise Resource Planning System
課程目標 (Course Goal)	增加學生： 1. 增進企業流程整合概念 2. 了解企業 ERP 設計實務 3. 增加大型企業應用系統規劃與設計能力 4. 取得 ERP 規劃師專業證照	
課程大綱及進度 (Course Outline & Schedule)	1. 企業資源規劃系統演進介紹 2. 企業資源規劃系統架構 3. 企業資源規劃系統與企業其他系統的關係 4. 企業資源規劃系統各模組的流程介紹(以 SAP ERP 為例) 物料管理模組、生產規劃模組、銷售模組、採購模組、財務會計模組、成本管理模組等 5. 企業資源規劃系統引進成功與失敗的個案探討 6. ERP 規劃師證照考題講解	
評分標準 (Grading)	期中考 20%、期末考 20%、課堂報告 10%、出席與課堂參與 15%、作業 35%	
備註	*屬行銷與服務創新及商業決策與應用學群 *ERP 規劃師證照符合系上專業證照之畢業能力指標	

109 學年度第 2 學期
國立聯合大學資訊管理學系預選課程綱要
Department of Information Management Course Syllabus

學士班 三年級

課程名稱 (Course Name)	中(C)	多媒體程式設計
	英(E)	Multimedia Programming
課程目標 (Course Goal)	學習以多媒體表現為主的程式設計(包含電腦繪圖、影像處理、音訊處理、資料視覺化表現等)	
課程大綱及進度 (Course Outline & Schedule)	● 基礎程式開發環境 – 如 JavaScript / P5JS 等 ● 靜態繪圖基礎及創作 ● 動態繪圖基礎及創作 ● 物理模擬基礎計算及創作應用(2D 及 3D) ● 遊戲設計基礎計算及創作 ● 音訊處理基礎計算及創作 ● 網路連結下的多媒體創作及基礎計算 資料處理的基礎計算(Open Data, Big Data)	
評分標準 (Grading)	1.平時表現 10%~20% 2.作業成績 50%~70% 3.專題作品 20%~30%	
備註	● 隸屬於「數位內容與創意」學群及「程式設計」認證 ● 需進行多媒體創作 建議選修者需具下述技能之一：C++ 或 JavaScript 程式能力	

109 學年度第 2 學期
國立聯合大學資訊管理學系預選課程綱要
Department of Information Management Course Syllabus

學士班 三年級

課程名稱 (Course Name)	中(C)	電腦動畫
	英(E)	3D Computer Graphics
課程目標 (Course Goal)	1. 3DS MAX 實務操作與 Unity3D 簡介。 2. 3D 物件場景建模與動畫製作。 3. 3D 電腦動畫分組專題實作	
課程大綱及進度 (Course Outline & Schedule)	1. 3D 電腦繪圖簡介 2. 3DS MAX 介面操作與基礎物件繪製 3. 複合物件 4. 多邊形建模 5. 曲線與進階建模技術 6. 材質與貼圖 7. 燈光效果 8. 攝影機應用 9. 環境與效果渲染 10. 分子系統與空間力場物件 11. 動畫設計與進階動畫特效 12. 匯入與 Unity3D 簡介	
評分標準 (Grading)	期中考 30% 平時成績(課堂表現/作業) 30% 期末專題實作 40%	
備註	隸屬於「數位內容與創意」學群	

109 學年度第 2 學期
國立聯合大學資訊管理學系預選課程綱要
Department of Information Management Course Syllabus

學士班 三年級

課程名稱 (Course Name)	中(C)	知識管理
	英(E)	Knowledge Management
課程目標 (Course Goal)	認識知識管理的意義、基本概念、知識與資訊系統之關係，並探討組織推動知識管理的步驟及其績效評估。此外，藉由案例分析了解知識管理的實務操作。	
課程大綱及進度 (Course Outline & Schedule)	1. 知識與知識管理概論 2. 知識管理的主要理論架構與模式 3. 知識管理的資本與策略觀點 4. 知識管理的定義與獲取 5. 組織知識的分享與移轉 6. 組織知識的儲存與應用 7. 組織知識管理的績效評估 8. 資訊科技與知識管理系統 9. 案例分析與討論	
評分標準 (Grading)	考試+報告 100%	
備註	隸屬於「智慧決策與商業應用」學群	

109 學年度第 2 學期
國立聯合大學資訊管理學系預選課程綱要
Department of Information Management Course Syllabus

學士班 三年級

課程名稱 (Course Name)	中(C)	行動應用程式設計
	英(E)	APP Program Design
課程目標 (Course Goal)	1. 瞭解 APP 的開發特性與技術 2. APP 的創意開發與上架	
課程大綱及進度 (Course Outline & Schedule)	1. APPs 平台簡介 2. Android 行動裝置平台簡介 (1) 行動裝置軟體市集介紹 (2) 平台開發環境安裝 (3) 模擬器與實機測試 (4) 開發工具使用 (5) 應用程式架構 (6) 專案與資源檔 3. Apps UX (7) 多語系實作資源 (8) Layout 佈局與介面元件 4. Android 程式設計基礎 (9) activity (10) 事件程序 (11) Intent 多視窗資料傳遞 (12) Fragment	5. Android 進階設計 (13) 資源與應用 (14) HTTP 網路應用 (15) 偏好設定、檔案與資料庫(SQLite) (16) 相機與多媒體應用 6. Android 進階主題 (17) 各類感測器 (18) 雲端整合應用 7. Google Play 商業模式 (19) Google Play 上架 (20) Google Play 行銷
評分標準 (Grading)	1. 平時表現與作業 30%~40% 2. 期中專題企畫 30%~40% 3. 期末專案上架 30%~40%	
備註	建議先修課程:C++程式設計、Java 程式設計 隸屬於「程式設計」認證	

109 學年度第 2 學期
國立聯合大學資訊管理學系預選課程綱要
Department of Information Management Course Syllabus

學士班 三年級

課程名稱 (Course Name)	中(C)	產業趨勢分析與策略應用
	英(E)	Trend Analysis and Strategy Planning
課程目標 (Course Goal)	無論是人文社會或經濟環境的發展，都必然受到趨勢的因勢利導，尤其是產業脈動與技術應用之演進。一個好的技術應用（包括：資通訊科技應用）人員，除了需具備充足的技術專業能力外，也需要能夠瞭解產業所在的環境以及正在影響環境的趨勢。兼具技術能力與產業趨勢分析能力的資管人，能夠掌握產業脈動之趨勢，正確判讀標的企業與利益關係人的競合關係，進而掌控產業全盤的戰場情勢，擬訂有效的資通訊策略應用。本課程以產業趨勢領域的分析理論與技能方法為基礎，以資訊相關產業為研習探討範疇，使學生具備對資訊產業的產業變化觀察及策略規劃分析能力。	
課程大綱及進度 (Course Outline & Schedule)	1. 資料收集與處理要領 2. 資料判讀與解析 3. 產業研究方法概論 4. 產業競爭分析之理論與實務 5. 企業競爭分析之理論與實務 6. 市場預測方法之理論與實務 7. 技術預測方法之理論與實務 8. 專業分析簡報與圖文表達 9. 產業研究報告撰寫實務 10. 案例研習與討論	
評分標準 (Grading)	1. 期中考(20%) 2. 期末考(20%) 3. 分組期中報告(25%) 4. 分組期末報告(25%) 5. 平時隨堂成績(10%)	
備註	本課程可銜接三上『創意與資訊科技』、『決策方法與分析』課程，本課程亦能延伸學習至四上『企業資源規劃系統』、『創新資訊服務實務』課程。	

109 學年度第 2 學期
國立聯合大學資訊管理學系預選課程綱要
Department of Information Management Course Syllabus

學士班 三年級

課程名稱 (Course Name)	中(C)	演算法
	英(E)	Algorithms
課程目標 (Course Goal)	本課程的目標是希望讓修課同學能知道什麼樣的程式是好的程式？如何評估一個程式是否有效率？讓同學懂得如何去分析一個演算法的好壞，並且能知道演算法有哪些的設計策略，最後還希望同學們有能力根據不同的情況運用不同的策略設計出自己所需的演算法。	
課程大綱及進度 (Course Outline & Schedule)	1. 演算法：效率，分析與量級 2. 遞迴 (Recursion) 3. Divide-and-Conquer (切割與征服) 4. Dynamic Programming (動態規劃) 5. The Greedy Approach (貪婪法則) 6. Backtracking (回溯) 7. Branch-and-Bound (分枝與限制) 8. Prune-and-Search (削減與搜尋) 9. NP 問題 10. 近似演算法	
評分標準 (Grading)	期中考：40% 期末考：40% 平時成績：20%	
備註	隸屬於「程式設計」認證	