

跨領域學分學程課程內容

(一) 學分學程基本資料

一、學程基本資料							
<input type="checkbox"/> 身心靈領域 <input type="checkbox"/> 設計領域 <input type="checkbox"/> 科技領域 <input checked="" type="checkbox"/> 商業管理領域							
學程名稱	金融科技學程						
開課單位	管理學院	召集人	廖永熙	應修學分	12		
二、學程特色：具體說明實踐成果(社會實踐、技能實作成果)、競賽、證照							
<p>金融科技的創新與數位變革，已是現在進行式。傳統的金融機構的經營模式已經面臨巨大挑戰。面對金融科技的創新與變革，大學的專業系所必須與外部金融市場接軌，本學程培養具備金融科技知識與應用能力的專業人才。在證照方面，取得「金融科技力知識檢定」的證照，對同學們從事金融科技相關的工作是重要的。在競賽方面，課程目標引導：為提升校園創新創業文化，鼓勵優化校園創業，培育具創業家精神人才，協助青年學生創業實踐。在實作方面，業師跨領域授課，結合金融與科技的元素，帶領同學進行 APP 相關的創意開發及創新應用相關之實作。在服務利他方面，課程目標引導：引導青年凡事往「如何關懷他人」、「如何服務他人」及「如何導正人群間不友善的互動模式」等正面思考，結合金融科技的具體行動服務方案」之實作專題。</p>							
三、學程課程規劃							
學程教育目標	1. 強化數位金融知識與應用為主要核心能力。 2. 跨領域整合「財務金融學系」與「資訊工程學系」之專業能力。 3. 培養程式設計與應用的能力。 4. 培養創新、創業管理理論及撰寫與評估創業計畫書的能力。 5. 提升金融創新、創意與創業的概念，積極參與 FINTECH 競賽，結合實習與企業參訪，建構職場競爭力。						
學程核心能力(請參考校教育目標、核心能力等)	專業知能 (專業力)	自覺學習 (生命力)	溝通合作 (溝通力)	人文關懷 (關懷力)	實務應用 (實務力)	身心康寧 (身心力)	備註
	30%	10%	10%	10%	30%	10%	合計 100%
執行方法或教學方式	請說明教學及執行方式如何展現跨域學習之特色及關聯性： 1. 以金融科技概論為基礎，進一步能發掘實務的問題。 2. 學會 APP 程式設計的基礎概念與獲得資料處理的觀念與方法。 3. 結合創業理論與實作的模式，讓修課學生能在多元的討論環境中，發想產品創意，並能深入解析可能發展的商業模式。						

	<p>4. 帶領學生學習 APP 設計、雲端運算、大數據之概念與精神，並將其應用於財務金融等相關領域上，並結合人工智慧、金融科技相關主題，積極參與 FINTECH 競賽，結合實習與企業參訪，建構職場競爭力。</p> <p>■ 講述 ■ 討論或座談、■ 問題導向學習、■ 分組合作學習、■ 專題學習、■ 實作學習、■ 發表學習、■ 實習、■ 參觀訪問、□ 其它()</p>
學程屬性	<p><input type="checkbox"/> 1. 學術研究 <input checked="" type="checkbox"/> 2. 就業創業 <input type="checkbox"/> 3. 社會服務及實踐</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 4. 能力本位導向 <input type="checkbox"/> 5. 其他 (請說明) _____</p>
單一課程期末成果	<p>1. 單一課程成果於期末應繳交課程教學成果。</p> <p>2. 跨領域課程應強化實踐成果(社會實踐、技能實作成果)、競賽、證照，請務必擇以下任 2 種形式製作教學成果，成果選項如下： (1) 發佈新聞稿、(2) 教學成果影片、 (3) 課程電子介紹文宣品、(4) 成果手冊。</p>
整個學程的成果展現	<p>為完整呈現本校跨領域學分學程之整體學習成果，並檢視學程推動成效，規劃於學生修習第四門課程之當學期辦理「跨領域學分學程成果簡報會議」。</p> <p>由各學程就推動情形、學生修習概況及學習成果進行簡要報告，作為學程成果展現，並提供後續課程精進與學程規劃之參考。</p>
預期成果	<p>■ 實踐成果(社會實踐、技能實作成果) _____</p> <p>■ 競賽 _____</p> <p>■ 證照 _____</p> <p>■ 其他 _____ 專題報告 _____</p>

(二) 課程地圖

	課程名稱	學分數	課程屬性	開課老師	個別課程與學程教育目標關聯性級學習進程規劃之說明
大二上 (115-1)	金融科技概論	3	■基礎	白宗民	本課程為基礎課程，與學程教育目標極具關連性，學習進程規劃為一階基礎課程。
大二下 (115-2)	金融 APP 設計與應用	3	■理論	侯耿任	本課程為基礎課程，以跨領域 App 程式初學者的視角進行規劃，從最基本的認識程式邏輯，再進到程式設計流程的學習。
大三上 (116-1)	創新與創業管理	3	■進階（方向或應用）	吳依正	本課程為進階課程，與學程教育目標極具關連性。
大三下 (116-2)	金融科技應用	3	■總整	陳萌智 吳依正	本課程為總整課程，學習的目標產出包含金融科技各項競賽、成果展、APP 金融商品設計、創新創業相關實作。