

101-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	作業研究(一)	科目序號 / 代號	0768 / IEI3008
開課系所	工業工程與科技管理學系	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	陳郁文	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)678 / H539	授課語言別	中文

課程簡介

學習作業研究

課程大綱

ch1 Introduction
ch2 Linear Programming
ch3 Simplex Method
ch4 Duality
ch5 Transportation Problem
ch6 Network
ch7 Goal Programming
ch8 .Integer Programming
ch 9 Game and Decision

基本能力或先修課程

統計
線性代數
微積分

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 1.1 具備數學、科學、工程、邏輯分析及科技管理之基本原理及理論知識。
- 1.2 具備規劃、設計、執行、管理與監控方案之能力與技術。
- 1.3 具備發掘、分析、解決問題之技巧與能力。
- 1.4 具備利用資訊科技解決問題之能力。
- 1.5 具備資訊與科際整合、系統分析之全方位能力。
- 2.1 具備產品/流程研發與創新之能力。
- 2.2 具備專案規劃、設計、評估與改善之能力。
- 2.3 具備產業經營診斷與合理化之能力。
- 3.1 具備認識企業環境、面對未來問題及挑戰之意識。

3.2具備團隊合作之觀念，強化溝通協調之能力。

 3.3具備邏輯且清晰表達之能力。

3.4具備組織團隊、及領導統御之能力。

3.5具備社會責任及職場倫理與道德之意識。

4.1具備持續改善與創新之意識。

4.2具備自我終身學習之態度。

4.3具備基本英文閱讀與溝通之能力。

4.4具備了解全球產業脈動之能力。

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
1.1具備數學、科學、工程、邏輯分析及科技管理之基本原理及理論知識。	60%	1. 給予一個虛擬問題，或是實際問題與現象，能夠利用數學、科學、工程、邏輯分析及科技管理等原理將問題抽象化，並且藉由上述原理與知識推導可能的結果並提出建議。	講述法	期中考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	60
1.4具備利用資訊科技解決問題之能力。	20%	1. 給予一個實際問題，能夠利用資訊予以解決。	小組討論 學生上台報告	期中考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	20
3.3具備邏輯且清晰表達之能力。	20%	1. 給予一項團體專題或個別作業，能夠清楚的將報告寫出來並且有條理的報告給別人。	小組討論	期中考: 25% 作業: 25% 課程參與度: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	20

成績稽核

作業: 25%

期中考: 25%

書面報告: 25%

課程參與度: 25%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
作業研究	戴久永		滄海	2008
作業研究	戴久永		滄海	2008

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教材及專業期刊導讀				

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	ch1 Introduction	100	0	0	0	0
2	ch2 Linear Programming	100	0	0	0	0
3	ch3 Simplex Method(1)	100	0	0	0	0
4	ch3 Simplex Method(2)	100	0	0	0	0
5	homework-1	0	0	100	0	0
6	ch4 Duality	100	0	0	0	0
7	ch5 Transportation Problem	100	0	0	0	0
8	mid-term	0	0	0	0	100
9	ch6 Network(1)	100	0	0	0	0
10	ch6 Network(2)	100	0	0	0	0
11	ch6 Network(3)	100	0	0	0	0
12	homework-2	0	0	100	0	0
13	ch7 Goal Programming	100	0	0	0	0
14	ch8 Game and Decision(1)	100	0	0	0	0
15	ch 8 Game and Decision(2)	100	0	0	0	0
16	Speech for OR	100	0	0	0	0
17	final report	0	0	0	0	100
18	final report	0	0	0	0	100