

一、目標、核心能力與課程

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系前身為視覺傳達設計學系，成立於 86 年，89 年更名為媒體傳達設計學系。為因應數位媒體新媒介及數位電玩市場的發展，93 學年度起，將學士班分為「數位 3D 動畫設計組」與「數位遊戲創意設計組」，後於 101 年將「數位遊戲創意設計組」更名為「創新媒體設計組」。而該系碩士班為原於 93 年成立的「時尚與媒體設計研究所」，100 年因應系所合一規劃，整併為媒體傳達設計學系碩士班。

該系以「培養獨立自主與具有統合能力的動畫、新媒體創意藝術與設計人才」為其整體教育目標，並依據此教育目標訂定「具備美感鑑賞之能力」、「具備實務執行之能力」、「具備獨立研究思考之能力」、「具備研究企劃之能力」、「具備數位媒體應用之能力」及「具備跨領域整合之能力」等 6 項學生應該具備的核心能力。

【學士班部分】

該系學士班的教育目標包含「自主性、多元性、整合性」等 3 項，並依「數位 3D 動畫設計組」與「創新媒體設計組」之差異而有不同的要求，其敘述具體且明確。

在課程規劃上，第 1 學年度以創作基礎為主，第 2 學年度為專業設計實務，第 3 學年度開始依入學所選組別正式分組選擇其專業課程，第 4 學年度則以畢業創作與設計整合為主軸。整體架構以清楚的課程地圖呈現，可提供學生做為修習的依循；學士班的每門專業課程亦均能和前述之核心能力有所對應。

【碩士班部分】

該系碩士班的發展以人文、藝術、創新為重心，朝建立數位媒體創新設計思維為主要研究方向。同時，配合該校設計學院強調「專業多樣性」、「取向實務性」及「跨領域整合能力」之特色，設有院訂核

心課程，並於「數位動畫」與「互動媒體設計」兩大類課程中規劃創作/設計、人文/心理、理論/評論、行銷/管理等科目，可提供學生跨領域的研究與修習機會。此外，對於非設計類科系畢業的學生，該系也要求修畢 4 門指定課程，如電腦輔助設計（一）、（二）與數位編輯設計（一）、（二）等，以利研究生補修設計相關的知識與技能。

（二）待改善事項

【學士班部分】

1. 學士班的畢業學分數為 128 學分，包含通識 28 學分、專業必修 68 學分、選修 32 學分。而在選修的 32 學分中，規定至少必須修畢該系開設之專業選修 30 學分方能畢業；學生可以跨院、跨系自由選修的部分僅有 2 學分，比例偏低。
2. 學士班之分組為入學時即確定的「學籍分組」，分為「數位 3D 動畫設計組」與「創新媒體設計組」。惟從該系的課程表中發現，除共同專業必修科目外，2 組的分組專業必修科目也有部分相同；此外，「創新媒體設計組」的分組專業課程規劃亦較缺乏系統性。
3. 創新媒體設計組之程式設計課程缺乏系統性的規劃，學生對程式設計能力的信心不足。
4. 大三的主軸課程多為獨自完成之設計作業，團隊合作的訓練較為欠缺。

【碩士班部分】

1. 該系碩士班學生應具備之核心能力與學士班完全相同，未能凸顯不同層級班制核心能力培育之差異性，課程亦缺乏與核心能力的相互對應。

（三）建議事項

【學士班部分】

1. 宜在學士班的修課規定中降低該系必選修之專業課程學分

數，增加跨院、系自由選修的比例，並鼓勵學生跨域選修，以達培育學生「具備跨領域整合之能力」。

2. 課程設計宜更為聚焦，明確區分「數位 3D 動畫設計組」與「創新媒體設計組」之分組專業必修科目，並注意課程規劃之系統性，以培養學生具備專精的分項專業能力。
3. 宜架構系列性的程式設計課程，發展程式設計能力指標，並落實於學期中各週的形成性評量與期末的總結性評量。
4. 為發展群策群力的學習風氣，該系宜規劃團隊合作的專題設計學習活動，使學生能親身體驗與實踐，達到培育整合企劃力、美術與基本程式能力的新媒體互動創意專業人才之目標。

【碩士班部分】

1. 碩士班的核心能力在層次上宜和學士班有所差異，並與課程具有相對應的關係。

二、教師、教學與支持系統

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系設有明確的專任教師聘用機制並落實執行，對於師資之遴聘、續聘均有清楚合理之規範，目前 12 名專任師資皆有專業所長；兼任師資 36 名多具業界實務經驗，專、兼任師資在學術與實務各有專精，師資專長大致符合該系教育發展目標與核心能力培育之需求。

該系之課程、教學和評量方法相互呼應，教師每學期授課前能提供合宜的教學大綱與學習評量方式。專業課程之教學多藉由展演觀摩與實務操作提升學習成效；主軸課程部分則每班配置 3 位教師，採小班教學指導，教師依據課程學習目標與核心能力指標，透過測驗與報告、評圖、競賽展演、期末分組總評、作品集專刊等多元方式評量學生學習成果。而學生創作的學習評量方式係以評圖為主，平時作業、

課堂報告為輔，每學期期末舉行期末聯合總評，由校外學者、業界專家與該系教師共組，進行聯合評審，除讓各年級學生彼此觀摩學習外，也建立公平且客觀的審查機制，確保學習成效，此亦有助於提升學生的創作品質，進而達到參加國內外各式競賽應有的水準。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 短期專任教師制度雖有助新發展領域保持機動彈性，但為期3年之考核觀察，恐影響優秀新聘教師之應聘意願。
2. 3D 動畫為該系發展的兩大主軸之一，惟目前專任師資稍嫌不足，教師研究、教學負荷較重，恐不利兩大主軸之平衡發展。
3. 專任教師近三年授課平均鐘點數達 11.97 小時，教師授課負擔偏高。

【碩士班部分】

1. 研究生選任指導教授偏重於少數教師。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 針對短期專任教師轉任專任制度宜適當縮短考核觀察期，以提升優秀新聘教師之應聘意願。
2. 宜配合該校師資員額規劃調整，或利用班制間師資流動之機會，適度增聘 3D 動畫專任師資。
3. 宜降低教師授課鐘點，並訂定教師減授鐘點之配套措施，如依教師研究計畫案、指導學生人數等調整，以減輕教師教學負擔，提升研究與教學品質。

【碩士班部分】

1. 研究生選任指導教授機制宜更制度化，如先列出志願，再透過所務會議討論，以維持教師指導品質及兼顧學生權益。

三、學生、學習與支持系統

(一) 現況描述與特色

【學士班部分】

該系強調其係以創作為核心的系所，學生表現及成果主要展現於各年級的班展、東閩盃數位內容大賽等活動，藉此鼓勵學生積極參加競賽，提升視野與膽識。另透過國際設計研討會、國際設計工作營、國內新一代設計展等公共事務的參與，裨益學生獨立思考，及培養團體合作、整合運用資源等能力。

在學生組成方面，102 學年度來自明星高中（大考中心前 15 強）的學生數達 26%，顯示該系辦學具有吸引力和競爭力。在外籍生部分，101 學年度入學人數共 18 人（含陸生）、102 學年度 13 人，符合國際化的教學目標。該系也提供外籍生學習困難上的指導與輔助，配合授課教師採用雙語教學，及指派英語能力佳的學生協助溝通，以降低其在非母語環境學習的恐懼。

【碩士班部分】

該系碩士班位於校園 K 棟 2 樓內，學生學習空間與研究室規劃得當，且空間充足，可提供研究生優質的研究環境與師生互動的良好場所。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 學士班與碩士班學生分處於不同棟的大樓內，不同學制學生間的互動與聯繫較少。

【學士班部分】

1. 該系的大一與大四生皆有專屬的工作室，惟大二、大三生的專屬工作室空間不足，不利於學生的學習與創作。
2. 該系提供學生課餘時間使用的電腦數量較為不足。
3. 依據該系校友職涯發展問卷統計結果，有關在學期間課程一

「我已了解相關產業於市場上運作體系之相關知識」、「讓我具備認知相關產業於市場上作業方式之能力」、「讓我具備市場趨勢分析、跨領域組合與品牌企劃之能力」等 3 個問項「不同意」和「非常不同意」的比率較高，顯示該系課程和職場的連結性較為不足。

4. 該系並無整體規劃學生校外實習之機制，僅由學生個別尋找實習機構，系所提供學生實習機會之作法較為欠缺。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 宜安排碩士班學生擔任學士班的教學助教 (TA)，增加學生間的互動機會，以利學習經驗之傳承。

【學士班部分】

1. 宜規劃適合二、三年級學生創作與討論的空間，以便學生留校完成作業，促進同儕間相互交流。
2. 宜逐年強化與擴充電腦教室的硬體設施，並增加開放時間。另於未來採購電腦時，可考量提供不同作業系統之學習環境，以符合未來職場的不同需求。
3. 宜增加有關職場實務方面的課程，並透過辦理職涯發展講座等方式，強化與職場需求之連結。
4. 宜整體規劃並爭取學生參與產學合作之機會，提供學生實習管道，讓有意願的學生儘早瞭解實務界的作法與內涵。

四、研究、服務與支持系統

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系以電腦網路設計與數位媒體整合設計為特色，強調動畫、遊戲、網路及媒體創意藝術領域之專業，教師專長則分屬設計創作、設

計表達藝術，以及人文專業知識等領域。

為促使教師投入教學與學術研究，該校訂有相關補助辦法，鼓勵教師爭取研究與產學計畫；另設有學術期刊發表獎助辦法，策勉教師將研究成果發表於學術期刊；此外，亦訂定創作展演發表經費補助辦法，鼓勵教師參與國內外研討會與從事展演活動。

100 至 102 學年度該系專任教師教學與學術相關研究之主要成果包括執行學術研究計畫 1 件、發表國際研討會論文 2 篇、發表國內期刊與研討會論文共 9 篇。而該系教師雖每年均有從事專業領域展演與產學合作項目，惟根據自我評鑑報告內容資料，教師專業學術表現之成果與該校鼓勵辦法以及該學院專業領域發展顯然有相當的落差。

該系鼓勵學生參與國際競賽，學生透過參與國際交流發展跨界多元學習能力、全球化觀點，以及創新思維視野。在申請教育部海外菁英培訓計畫方面，該系每年均有學生被錄取，成果優異。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 教師從事之研究主題與該系定位於動畫、遊戲、網路及媒體創意藝術等專業研究之連結不足，有待加強
2. 教師之學術研究績效與專業服務表現在個別教師之間存有若干落差，研究表現有集中部分教師專業領域之現象。
3. 教師創作展演發表尚未具體轉化為實際研究成果，整體成效不盡理想。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 宜依照該系發展定位，鼓勵教師從事動畫、遊戲、網路及媒體創意藝術的專業研究。
2. 宜強化教師專業社群功能，透過跨領域整合型研究，提升整體教師研究能量。

3. 宜鼓勵教師將創作發表具體轉化成為教學研究主題。

五、自我分析、改善與發展

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系透過所屬之學院整合相關系所師生，在競賽、展演、工作營及國際研討會等活動上推動跨領域之合作及實作機會，以求達到該校設定為實用教學型大學之特色，並藉由各類活動之參與進行自我檢視以期改善。

該系以 SWOT 做為自我分析之檢討工具，且能提出相對應之改善機制。如系所位於臺北市區，以優勢而言，教學資源及資訊均十分充沛，師生亦能充分利用此優點於教學、研究、競賽及展演中；但就另一方面來說，該系能利用之教學空間相對狹小，此劣勢即可做為未來改進規劃之重點。

該系利用 PDCA 循環架構建立對學生的學習成效品質保證機制，透過相關責任委員會，規劃「人文藝術」、「國際化」及「跨領域」之教學面向發展，以達培育學生成為設計人及創意人的教學成果目標。學習成效品質保證之運作機制則包括課程委員會、期末評鑑展演、親師座談會、學生課程意見調查及教師評鑑委員會等課程規劃及檢討改進方法。而在教師教學品質保證方面，該系則利用包括教學評量、教學評鑑與續聘考核，及新聘教師評鑑等方法，以維持教學品質。整體而言，該系教與學之品保機制皆能正常運作。

為追蹤畢業生之生涯發展情況，該系已成立系友 Facebook 粉絲團及畢業生滿意度調查（高教資料庫調查）等相關機制，惟系友之聯繫仍待積極落實，以利分析畢業生之進路發展。該系每年均針對畢業生進行問卷調查，調查結果雖多呈現很高的滿意度，惟在專業課程與產學合作（包括實習）方面之滿意度仍有改進空間。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 在跨領域教學方面，該系與其他校內相關系所之課程仍待整合，跨系教學支援方面亦有待進一步的規劃及交流。
2. 畢業生的聯繫機制尚未落實。
3. 針對互動關係人（包括雇主、兼任教師、畢業生家長及行政人員）的意見蒐集機制尚未具體的規劃與落實。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 宜分析該系與相關系所之專業課程，同時協調、建立跨系教學支援之機制，並規劃跨領域的課程地圖提供學生修習課程參考，以利達到培育學生具備跨領域能力的教學目標。
2. 該系系友會於 97 年成立，101 年改以 Facebook 為平台以期增進交流，惟為加強與落實畢業生之聯繫，仍宜恢復並積極建立系友會之章程及組織，由系方提供相關協助加速系友會的運作，且充分運用不同管道（如現有之 Facebook 粉絲團或部落格）分享畢業生最新動態情形，以提升畢業生的聯繫及向心力。
3. 宜定期邀請產、官、學界相關專業人士參與系務發展檢討會議，以利蒐集互動關係人之意見及建議。另外針對畢業生反應之相關意見及建議，亦宜落實於課程改進與專業實習制度之推行。

註：本報告書係經實地訪評小組、認可初審小組會議及認可審議委員會審議修正後定稿。