

## 一、系所發展、經營及改善

### (一) 現況描述與特色

1. 該系自我定位為結合「動畫創作」與「互動遊戲設計」之跨領域數位內容學系，以培育數位內容產業需求之泛媒體娛樂應用數位科技能力專業人才為主，教育目標為「創意與實務能力、跨域整合素養、產業接軌與職能強化」，強調學生專業知能，同時加強就業能力的銜接，自我定位與教育目標明確且相互契合。
2. 該系透過菁英培育課程、產學合作研發導入課程、校園設計師研習及實務課程發展四大面向，進行學生多元學習與跨域整合教學機制。
3. 該系課程設計為因應發展之特色，將必、選修課程分為五大專業模組，包含通識模組、企劃模組、動畫模組、遊戲模組及互動與影音後製模組，其中通識模組與企劃模組為必修。學生一年級開始修習專業基礎試探課程，二、三年級進行專精分流，須於動畫模組與遊戲模組擇一主修，專注學習以獲得實際專業能力，四年級則進行整合應用課程，符合數位內容產業專業需求，並以小班教學確保不同入學管道學生能具備核心能力基礎。
4. 該系持續精進課程內容，除系課程委員會外，定期召開課程與教學小組會議、專兼任教師交流會議及系校外專家課程諮詢會議、系課程會議。每學期開學後，針對核心課程、產業需求及學生背景進行分析與討論，並依據教師教學回饋資料檢討課程執行成效，做為課程修訂與優化之參考。
5. 基於資源共享，該系實驗室空間和電子競技與電腦娛樂科學系共同規劃與使用，以互動遊戲、影音後製為軸心，建置動作捕捉館、偶動畫館、創客展演體驗館、AR/VR 體感互動

館、設計運算中心及影音後製工程館。

6. 該系建立系統性自我評估與改進機制，每年召開 1 至 2 次系務發展諮詢會議與課程諮詢委員會，邀請專任教師、校外業師及業界專家共同研討，針對課程內容、教育目標、核心能力及產業需求進行全面檢視與調整；另配合教育部評鑑週期與該校中長程發展計畫之規劃，每 2 年進行 1 次自我評鑑，依據評鑑委員建議進行修正並落實執行，以持續提升系務整體發展品質。

## (二) 待改善事項

1. 該系設有四技與四技進修部，然於教育目標、核心能力及教學措施設計上，皆未予以區分。
2. 該系學生須於動畫模組與遊戲模組擇一主修，然課程規劃圖與課程表之「學分規定」，皆未見相關說明，且課程規劃圖中，兩模組所列之專業課程均為選修，亦未將課程表之專業選修課程全數納入，容易產生誤解。
3. 該系尚未配合學校回應和參與大學社會責任實踐（USR）實施方案，仍有精進空間。

## (三) 建議事項

1. 針對四技進修部學生之特性，宜訂定相應之教育目標與核心能力，並依其學習需求、時間，彈性調整課程，以確保教學內容符應四技進修部學生之學習需求與職涯發展。
2. 宜於課程規劃圖與課程表中，明確規定動畫模組與遊戲模組修畢之學分數規定，以確保學生具備該領域之基本專業能力，並將相關學分規定納入課程表中，且宜進一步修訂課程規劃圖，以發揮引導學生修業參考之功能。
3. 為提升與社會的連結度，宜主動掌握學校各項 USR 計畫的申請資訊，並透過教師共同討論，擬定具體在地服務或合作主

題，先從參與學校提出的 USR Hub 計畫著手，逐步累積經驗，為後續參與 USR 計畫奠定基礎。

#### (四) 針對未來發展之參考建議

1. 可每年舉辦動畫與遊戲活動或競賽平臺，結合放視大賞、高雄電影節及南方影展等相關性質之大型活動，開闢管道使學生作品有機會至高雄電影節 XR 單元展示，或於大型動畫與遊戲活動中展覽，藉由參與活動宣傳形象。
2. 對應未來 AI 發展趨勢，可加強學生的敘事能力、修辭學與基礎美學等人文素養之培養，並於課程中推動 AI 與人文、設計等新興趨勢之跨域課程整合。

## 二、教師與教學

### (一) 現況描述與特色

1. 該系專任教師共計 14 位，包含教授 1 位、副教授 1 位、助理教授 11 位（含專案教師 3 位）及講師 1 位，且該系能依據「樹德科技大學進用專案計畫專任教師實施要點」，每學年鼓勵任滿 3 年並有意願之專案教師，提請改聘專任教師。
2. 該系推動微型創業系列課程，提供學生學習專業知能，再藉由產學合作機制，結合微型產業資源，實踐創意創新商品化與品牌化。
3. 該系秉承該校設計學院「一系一產業」之創價思維，依據對應發展之產業，訂定研發主題，組成研發團隊，並成立菁英培育室暨特色實驗室，另整合專任教師教學能量實施「菁英培育計畫」，於報部課表中選擇創新設計科目做為菁英培育課程。
4. 為精進教學能量與品質，該系組成教師專業成長社群，並舉辦專題研習與講座、專業工作坊，提升教師教學知能，另提

供數位資源應用與教學助理以支持教師課堂教學。且每學年度教師均依「樹德科技大學獎助教師編纂教材、製作教具、改進教學審查辦法」提出申請，109 至 113 學年度總計達 83 件。

5. 該校設置教師成長獎勵與支持措施，如「教學優良獎」獎勵制度、參與教育部「教師實務增能計畫」，並鼓勵教師赴業界進行產學研修與實務增能，將業界技術與趨勢回饋課程教學。

## (二) 待改善事項

1. 該系四技進修部之授課教師，專任教師所占比例偏低。
2. 該系專任教師配合課程專業模組分為遊戲模組與動畫模組，其中動畫模組 10 位、遊戲模組 4 位，教師比例懸殊。
3. 該系 109 至 113 學年度產學合作計畫分別為 5、5、5、7 及 8 件，尚有提升空間。

## (三) 建議事項

1. 宜將四技學制之教師資源延伸至四技進修部，以利兩學制平衡。
2. 宜增加遊戲開發、遊戲企劃及程式撰寫等專業領域之師資，以平衡遊戲模組之教學與輔導人力。
3. 宜結合專任教師專業規劃發展重點特色，透過教師成長社群、菁英學習及產業連結，鼓勵教師與公司合作實際開發，提升產學合作之能量，讓學生共同參與，並於官網增闢產業合作成效專區，呈現動畫、遊戲類之實務案例，以強化品牌形象。

## (四) 針對未來發展之參考建議

1. 現階段產業結構與就業市場不穩定，學生畢業進入動畫與遊戲領域之就業率較難凸顯。可考慮由院方或校方之層級，積

極尋求大型開發項目合作，著重於提供人才之實習與培育，提升該校、系與產業結合之特色，以展現競爭力。

2. 可調整動畫與遊戲創作模式，增加如 Vibe Coding 內容教學，使學生可應用不同工具實作，並加強 AR、VR、XR、MR、AI 等應用於動畫與遊戲技術之實務教學，透過舉辦應用技術之學生作品成果展，訂定參展補助辦法鼓勵學生參加國際展覽或競賽，提升該系動畫與遊戲領域之教學成果。
3. 可鼓勵教師參與國際發表與專業競賽，加強國際交流，包含著作、國際期刊、技術發表及作品展覽等，並設立更具誘因之獎勵制度，提升教師發表與創作意願。

### 三、學生與學習

#### (一) 現況描述與特色

1. 該系招收四技兩班與四技進修部一班，學生入學管道多元，四技進修部註冊率穩定上升，113 學年度大幅成長。
2. 該系利用學生基本能力分析系統，學生在學期間皆可即時上網檢視基本能力指標達成現況，並透過「專題設計」做為主軸必修課程為搭配專業證照認證與實務實習，以驗證學生一至三年級所學。
3. 該系為強化學生學習成效與輔導，針對大一新生實施全方位定向輔導，並藉由期中預警機制，配合教學助理與課後家教之輔導，以支持學生課業學習。且該系推動自我職能探索、專業證照考取、產業參訪及校外實習等實務學習機制，以強化學生就業力，另結合學習歷程檔案，將四年學習成果完整紀錄。
4. 該系透過學習檔案定期評估學生核心能力的成長，並與業界合作訂定就業力指標，追蹤畢業生職場發展，同時設計系統

性學習成效評估工具，以掌握學生在學與畢業後之表現。

5. 該系每年安排學生參與國際見學與海外實習，學生回國後分享海外經驗，並轉化為課程案例，以促進國際觀與文化視野。
6. 為縮短學界與業界落差，該系規定學生於畢業前須完成至少 160 小時的校外或海外實習，並充分運用就業學程計畫，與實習單位簽訂正式實習合約，且常態性舉辦實習媒合會、實習說明會及實習成果發表會，使學生在學期間即能累積實務經驗，提早銜接職場。

## (二) 待改善事項

1. 該系 110 至 112 學年度四技進修部在學學生數約 40 至 50 人，然每學年度退學人數均有 10 人(含)以上，退學率過高，不利永續發展。
2. 該系雖設有實驗場館，然專屬學生之工作室與創作空間較少。
3. 該系已設置 Adobe ACA 國際專業認證教室，並常態性舉辦 Autodesk 原廠國際認證考試，雖 109 至 112 在學學生人數有減少，然 112 學年度學生取得專業證照數量，相較於 109 至 111 學年度下降幅度頗大。
4. 109 至 113 學年度該系學生參與校外競賽，動畫類別入圍與獲獎成績較遊戲互動類別明顯，兩組發展不均衡。

## (三) 建議事項

1. 宜妥善運用學生學習檔案與強化學習輔導機制，瞭解學生退學原因，並給予適當的協助，以降低退學率。
2. 宜設立學生專屬工作室，並採新創空間模式開放學生使用，使學生完成專題後能銜接產業需求。
3. 宜檢視現行機制，進一步強化學生考照輔導與激勵措施，提

升學生取得專業證照之比例，以展現技職教育實務導向之成效。

4. 宜規劃並宣導學生可參與之動畫與遊戲專業競賽活動，並加強遊戲專業領域之師資，強化輔導成效，以均衡兩專業領域之學習成果展現。

#### (四) 針對未來發展之參考建議

1. 可建立學生就業與產業銜接平臺，將每年畢業生之畢業作品提供廠商審閱，並將技術能力模組化，對應相關職缺，提高就業與產業媒合率。
2. 除媒合國際廠商或國際企業合作外，可鼓勵學生以創業、自我行銷及因應 AI 趨勢規劃作品集，結合就業博覽會與不同廠商簽訂合作意向書，增加未來產業實習與職場體驗機會。
3. 可加強學生展演、行銷及成本評估等實務能力，增加職能加值，亦可增加商業模式評估之中階人才培訓課程，整合跨域技能，以因應環境之快速轉變。
4. 該系四技進修部之輔導可搭配校方編制專職學輔人員，對應科系特性協助學生職涯規劃與生活輔導。

註：本報告係經訪評小組及學門認可審議委員會審議修正後定稿。