

一、系所發展、經營及改善

(一) 現況描述與特色

1. 該系於 94 年 8 月成立後隸屬該校資訊科技學院，107 年 8 月改隸屬於創意媒體學院，115 學年度起與該校「電腦與遊戲發展科學學士學程」整併，並改名為「互動媒體與數位娛樂系」，將創意由構思、設計、媒材使用、創製到行銷並結合新資訊媒體技術，培育創意產業國際化專業人才。
2. 該系教育目標為培養學生具備「多媒體資訊技學素養能力」、「新媒介與藝術創意之運用能力」、「數位傳播工具之應用能力」與「整合數位內容實務與企劃能力」，使學生成為具備資訊技術應用與多媒體內容製作能力的 π 型人才，課程設計以「資訊基礎」為主軸，搭配「媒體傳播」與「設計藝術」兩大方向。
3. 該系以「優質教育」(SDG4) 及「全球伙伴關係」(SDG17) 連結聯合國永續發展目標 (SDGs) 指標標的。在課程上積極聘任國際動漫師資，並於數位動畫設計與製作課程，以永續能源為主題，結合生成式 AI 工具製作動畫影片，學生參與 2025 臺灣永續能源創意實作競賽，表現亮眼。
4. 該系以每年定期舉辦論壇或研討會方式建立與產官學合作夥伴關係，教師積極參與產官學合作，並將研發成果轉換成教材融入教學，達成產學經驗傳承目的，積極推動學生實習與實作，強化網站建置與網頁設計，透過與產業結合之專題製作傳播功能與商務行銷，使學生具備類產線之專業經營技能。
5. 該系成立系務會議等 11 個委員會，除教師評審委員會及課程委員會之外，其他 8 個委員會均依各自職權執行任務，相關委員會之任務推動與各委員會之橫向與縱向溝通良好且紀錄

完整。

6. 該系以「教學品保與學生輔導」及「學生學習成效」為主軸，運用 PDCA 與車輪式自我評鑑雙軌交互運作方式，持續執行自我改善機制，如建立或調整學程或專業模組課程，調整學生基本素養、核心能力與目標人才對應表等，且能因應系務發展持續執行多項新的改善措施，以符合該系轉型與發展需求。

(二) 待改善事項

1. 該系 109 至 113 學年度專任教師人數約在 7 至 8 位，須開設資訊技術基礎、媒體傳播及設計藝術三大面向課程，較缺乏相關人力、資源投入，且設計藝術面向課程數量偏少，影響教師教學負擔與學生學習成效。

(三) 建議事項

1. 宜積極尋求學院內具媒體傳播和設計藝術等專長師資及設備的系所支援，規劃共（協）同開課及設備資源共享機制，並宜建立穩定開課機制，為該系之長遠穩健發展奠定良好基礎。

(四) 針對未來發展之參考建議

1. 該系 115 學年度即將改名為「互動媒體與數位娛樂系」，可針對現有以及該系擬增聘教師之專業背景、未來學生之來源及能力，考量人才培養目標與課程規劃，以及學生職涯發展之相關策略。

二、教師與教學

(一) 現況描述與特色

1. 該系專任教師專長領域均符合該系教育目標，助理教授以上專任教師均有博士學位，教學年資超過 10 年。講師亦畢業於

相關資訊領域學系。

2. 該系能因應教學需求，陸續增聘數位學習、網站相關技術互動人機介面、電腦圖學、電子商務、影像處理與藝術設計相關的專兼任師資，以配合該系發展方向。
3. 該系使用資訊技術進行美術設計以符合「新媒介與藝術創意之運用能力」之教學需求，並聘任國際知名之動漫畫大師，同時舉辦多場工作坊，拓展學生學習視野。
4. 該系具有教學助理制度、課後輔導小老師、實務專題、證照輔導班、暑期及學期實習等教學措施，以提升學生的學習成效與實務能力並協助教師教學。
5. 該系教師以自身專業能力架設並維護網站，提供相關領域學生學習平臺，符合該系「資訊技術」與「數位內容」結合之目標，亦有助於該系學生熟悉大型網站架構與運作模式。

(二) 待改善事項

無。

(三) 建議事項

無。

(四) 針對未來發展之參考建議

1. 該系教師經由會議討論得知廠商對於實務人才之需求，惟廠商基於成本考量皆希望人才具備多元職能，學生的核心能力養成為極大挑戰。教師可依學生主要就業行業或廠商類別了解學生就業表現與困難，以利未來培育相關人才。

三、學生與學習

(一) 現況描述與特色

1. 該系學生來源包括資電、設計與商管領域之高職與普通高中學生，生源差異性頗大。該系能利用該校提供之多元學習課

程與發展進路，協助學生就學。

2. 該系建構完整電子歷程系統管理學生學分、修課、測驗評分、專題製作、實習及成績，並以此做為學習輔導與成效分析的具體來源，對於開發學生特質具有一定的成效。
3. 該系能維護所建置的學習資源，並藉由規劃學期實習與暑期實習制度連結業界活動，提供具有支持性的課業學習環境。
4. 該系能適應科技環境變化速度，重新調整系所品牌與定位，教師積極帶領學生參與競賽，提供學生認識實作技能與議題學習的機會。
5. 該系依循該校相關規範，將學術倫理課程開設於三年級下學期，列為必修 1 學分，以利學生學術誠信之提升。
6. 該系鼓勵學生組織自治系學會並提供課外活動學習的機會，參訪國內組織機構與展演活動，提供學生豐富的非正式學習與人際互動環境。
7. 該系善用高教深耕計畫證照輔導的資源，於課後規劃證照輔導課程，提供課後學習證照技能的業師與證照獎勵，有利於家境弱勢、特殊學生自我能力與自我實現的機會。

(二) 待改善事項

1. 該系雖有國際學術交流合作，惟學生出國進修與交流的人數 109 至 113 學年度皆為 0 人，尚有提升空間。

(三) 建議事項

1. 宜積極爭取教育部學海築夢計畫和高教深耕境外移地教學計畫等資源，以拓展學生國際化視野。

(四) 針對未來發展之參考建議

1. 115 學年度起該系與「電腦與遊戲發展科學學士學程」整併並改名為「互動媒體與數位娛樂系」。藉由結合「互動媒體設計」、「數位娛樂產業」及「AI 技術應用」，可積極思考

國際招生策略，爭取校方、校友、師生及業界支持，並加強實務操作課程，以凸顯品牌差異性並建立知名度。

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。

