



吳鳳學校財團法人  
**吳鳳科技大學**

Wisdom  
Ultimatum Faculty  
Exactness  
Niceness  
Grace

# 應用數位媒體系 110-112學年度 發展計畫書

110學年度修訂版



110年12月

WuFeng University

# 目錄

壹、	校、院發展定位 .....	1
一、	校屬性定位.....	1
二、	校發展定位.....	1
三、	學院發展定位.....	2
四、	校教育目標.....	3
五、	校發展願景.....	4
貳、	定位與特色 .....	5
一、	自我定位.....	5
二、	教育目標.....	10
三、	系務 KPI 及具體目標 .....	15
參、	整體規劃 .....	17
一、	課程規劃與特色.....	17
二、	師資專業素養規劃.....	32
三、	教學規劃.....	35
四、	空間設備規劃.....	41
五、	研究規劃.....	48
六、	推廣教育.....	52
肆、	配合校務發展計畫 .....	54
一、	校務發展計畫總述.....	54
二、	配合校務發展計畫策略.....	55
伍、	發展目標 .....	62
一、	整體目標.....	62
二、	具體指標(配合校務發展策略之各項指標).....	63
陸、	檢核 .....	87

# 表目錄

表 2.1 應用數位媒體系規模規劃表.....	6
表 2.2 應用數位媒體系發展定位及特色.....	7
表 2.3 應用數位媒體系發展定位及特色與學院對應關聯表.....	7
表 2.4 應用數位媒體系學生就業領域定位表.....	8
表 2.9 應用數位媒體系核心能力與校教育目標對應表.....	13
表 2.12 應用數位媒體系發展重點之量化 KPI 及具體目標.....	15
表 3.2 系專業課程與校八大基本能力對應表.....	25
表 3.3 系專業課程與系核心能力對應表.....	28
表 3.4 應用數位媒體系發展方向與教師專長對應表.....	32
表 3.5 應用數位媒體系教師專長及核心課程對應表.....	33
表 3.6 應用數位媒體系師資提升規劃一覽表.....	35
表 3.7 應用數位媒體系核心課程與教學方法對應表.....	38
表 3.8 應用數位媒體系核心課程與評量方法對應表.....	39
表 3.9 系發展定位與空間設備需求對應表.....	41
表 3.10 學生就業領域課程與空間設備需求表.....	42
表 3.11 應用數位媒體系 109-112 學年度空間規劃表.....	44
表 3.12 應用數位媒體系專業設備採構需求表.....	45
表 3.13 應用數位媒體系研究領域與發展方向對應表.....	49
表 3.14 應用數位媒體系研究績效反饋修正課程規劃表.....	50
表 3.15 應用數位媒體系學年度研究規劃表.....	50
表 3.16 應用數位媒體系學年度產官學研合作規劃表.....	51
表 3.17 應用數位媒體系推廣教育規劃表.....	52
表 3.18 應用數位媒體系學年度推廣教育學分班開班規劃表.....	53
表 5.1 證照訓練或考場規劃表.....	63
表 5.2 特色專業教室規劃表.....	64
表 5.3 特色專業教重要設備預算規劃表.....	65
表 5.4 教師研究成果反饋修正課程績效規劃表.....	69
表 6.1 109(學)年度系所務發展計畫之執行情形 (依據系所務發展重點 KPI 檢核).....	90

# 圖目錄

圖 1.1 校屬性定位圖 .....	1
圖 1.2 校發展定位圖 .....	1
圖 1.3 數位管理學院發展定位圖 .....	2
圖 1.4 校教育目標 .....	3
圖 1.5 吳鳳科技大學學校發展願景圖像 .....	4
圖 3.1 應用數位媒體系數位科技課程模組地圖 .....	18
圖 3.2 應用數位媒體系媒體設計課程模組地圖 .....	19
圖 3.3 應用數位媒體系數位行銷課程模組地圖 .....	19
圖 3.4 應用數位媒體系商業設計課程模組地圖 .....	20
圖 3.5 應用數位媒體系證照地圖 .....	21
圖 3.6 教學品質運作機制圖 .....	36
圖 4.1 校務發展行動計畫架構圖 .....	55
圖 6.1.1 校院系所發展計畫規劃進程 .....	88
圖 6.2.1 系所務發展計畫 PDCA 流程圖 .....	89

# 壹、校、院發展定位

## 一、校屬性定位

本校是以培育社會所需之工、商、服務等業界之專業人才為辦校目標。圖 1.1 為本校人才培育示意圖。據此，以業界需求為觀點或謂以「務實」的態度，規劃「實用」課程，透過「教學」達到厚植學生就業競爭力，是為本校辦學之本質。「務實」的態度，具體而言，是以「實習+證照」培養學生「一技之長」；以「職場核心能力」培育學生「就業競爭力」；以「專利+競賽」培植學生三創(創新創意創業)能力，作為職場發展潛力。簡言之，本校之辦學定位為：以「務實致用」為方針，培育學生具備「一技之長」暨「三創人才」為目標之技職體系「教學型」科技大學。



圖 1.1 校屬性定位圖

## 二、校發展定位

本校是以「關懷人的安全」為核心價值，並以此核心價值，發展成「安全」、「數位」、「休閒」及「健康」四大定位。其中「安全」生活是人類基本的需求；「數位」是現代生活不可或缺的技術；「休閒」是人類樂活的方式；「健康」是人類幸福的盼望。為呼應並落實發展定位，據此，本校設置「安全工程學院」、「數位管理學院」、「觀光餐旅學院」及「醫學健康學院」，並在各學院設置相關系、所、中心，如下圖 1.2 所示。



圖 1.2 校發展定位圖

### 三、學院發展定位

以安全數位、觀光及創藝為定位，以安全數位之相關應用技術為核心，藉由數位及創藝技術之輔助，實現數位時代新形態之安全觀光休閒與生活飲食。發展安全數位 iDigital-Protect 之整合與應用，並聚焦在觀光休閒、行銷與食品安全等商務領域之雲端應用及智慧生活等相關應用。轄設各系所對應之關連性，如圖 1.3 所示。

- (1)「安全數位」：是以「雲端應用」、「智慧生活」及其他數位領域之相關智能防禦與數位安全技術為發展領域。「雲端交易」著重在數位行銷之安全防護與資安攻防技術；「媒體傳播」著重在數位媒體內容的安全傳播應用與規劃設計；「智慧生活」著重在智能生活與人機介面安全溝通技術。
- (2)「觀光」：是以「觀光運旅」及「休閒產業技術服務」為發展領域。「觀光運旅」，著重於在地與國際旅運時所需之服務品質、數位行銷與遊程企劃等相關技術；「休閒產業技術服務」，著重觀光休閒與商務等生活及工作上所需之產業管理與日語翻譯服務技術。
- (3)「創藝」：是以「廚藝創作」與「食品安全」為發展領域。「廚藝創作」，著重在餐飲專業、創新及創作的技術，並著重在標準化、系統化及國際化之專業服務技術。「食品安全」，著重在探討食品安全風險評估、研發創作、食品初級加工、存儲及銷售等過程中，如何保障食品衛生與食用安全、降低疾病隱患及防範食物中毒之技術。



圖 1.3 數位管理學院發展定位圖

## 四、校教育目標

校教育目標：秉持「敦品勵學、服務人群」之校訓，以「卓越」、「效率」、「正直」、「奉獻」之教育理念，及「關懷人的安全」為核心價值；在「全球化、多元化、資訊化、專業化、社群化」發展方針之下，培育具八大能力之專業技術與管理人才。如圖 1.4 所示。

此八大能力分別為：

- 1.學習思辨力：本融會貫通精神追求新知識的價值；運用理智分析作正確判斷。
- 2.語文表達力：以流利優雅的語言與人對話交流；以通暢明確的文筆撰寫文書報告。
- 3.問題解決力：面對問題能適當推理，並展現情緒智商與人際溝通技巧，有效化解衝突與問題。
- 4.社會倫理力：恪守職業道德與良心扮好職場角色；以公益、正義與奉獻精神關懷人群。
- 5.資訊技術力：具備基本網際網路知能；能運用網路資源有效處理與解決工作及生活上的問題。
- 6.創新創意力：突破舊思維勇於嘗試，創新思考並能執行以提升競爭力。
- 7.專業技術力：熟悉專業技術具備專業證照，成為所從事行業的專家。
- 8.國際視野力：具備外語能力接軌國際，瞭解與尊重各國文化關懷世界。

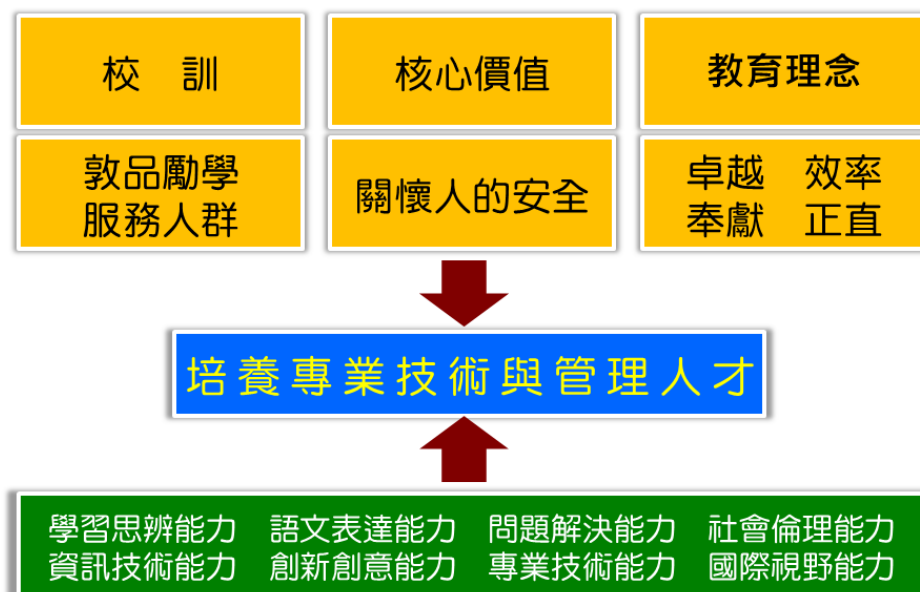


圖 1.4 校教育目標

## 五、校發展願景

總體而言，本校願景：是以「特定領域」為導向，發展成為「國際知名」、「台灣一流」及「嘉雲第一」之優質科技大學，學校發展願景示意如圖 1.5 所示。

具體而言：

- 1.在「國際知名」方面：以參加「國際技藝競賽」或「國際創意發明展」為平台，爭取國際競賽大獎，如廚藝創作、創意發明；並以系所發展特色，與國際知名大學簽定合作協定，進行師生交流。
- 2.在「台灣一流」方面：以舉辦「安全管理與工程技術國際研討會」，強化安全相關主題，探討安全相關技術。在「安全」的核心部份，以「消防防災」取得台灣一流之學術地位，並成為全國消防人才及安全科技人才培育中心。
- 3.在「嘉雲第一」方面：以系所之核心特色，結合產業界，並以「校外實習」、「產學合作」或成立嘉雲地區人才培育中心、技能檢定訓練中心，取得嘉雲第一之學術或人才培育地位。



圖 1.5 吳鳳科技大學學校發展願景圖像



## 貳、 定位與特色

數位媒體科技的發展改變了人與人之間的表達與溝通方式，而以人文思想為內涵的創作元素在交錯應用的媒體表現中得到加乘的發揮。當世界各先進國家積極發展多年的科技藝術已與人類的環境、娛樂生活緊密的融合在一起時，國內相關業界與學術界仍是在剛起步的階段。而技術歸技術；藝術歸藝術的觀念仍持續的蔓延著，嘗試著將各種界面整合設計的領域並不多。有感於資訊、傳媒、藝術與設計領域的整合趨勢，吳鳳科技大學於 98 學年度申請將現有資訊管理系數位媒體組獨立更名為應用數位媒體系，並於 99 學年度正式招生。本系以人文與藝術的基礎教育為本體，由思考方式與創意啟發的培養結合各類科技媒體作為傳達意念的表現，同時以共同實現的創作媒體為目標，將所需要的各專業領域巧妙的結合。透過數位媒體科技之創新與應用，改造學生沿襲技職體系教育的思考模式，使學生能在技術的養成之外，更能激發自己本身的原創性，思考培養超越自我創作精神，並刺激相關業界的發展。

應用數位媒體系依據務實致用之技職教育目標，確認本身之優勢、劣勢、轉機與危機，並以圖表及重點條列方式說明系發展方向及重點特色，界定學校與系之自我定位。同時按照吳鳳科技大學校務發展目標，擬定系務發展計畫。並依據校務發展計畫，開設適當特色課程及學程，並訂定學生之基本素養與核心能力，以符合教育國際化與市場化之趨勢，強化學校之競爭力。本系之定位、特色、教育目標與 SWOT 分析，說明如下：

### 一、 自我定位

#### (一) 規模定位

吳鳳科技大學創設應用數位媒體系，以人文與藝術的基礎教育為本體，由思考方式與創意啟發的培養結合各類科技媒體作為傳達意念的表現，同時以共同實現的創作媒體為目標，將所需要的各專業領域巧妙的結合，並組織科技媒體學程。透過各種實驗參與的過程中，改造學生沿襲技職體系教育的思考模式，使學生能在技術的養成之外，更能激發自己本身的原創性，思考培養超越自我創作精神，並刺激相關業界的發展。

為因應產業需才孔急，應用數位媒體系計畫建構完整的多媒體應用發展環境，培育媒體企劃設計與數位影音製作的創新人才、多媒體電腦動畫、遊戲設計與相關媒體整合應用的專業人才，跨入數位影音及 2D、3D 動畫領域，並積極發展該專業領域在網際網路或互動式傳播等各方面的應用，引領學生成為兼具藝術文化素養與電腦尖端科技技能的新媒體專業工作者。

因應數位媒體產業興起，以及雲嘉南地區產業數位化需求，並為區域產業培養各類全方位數位媒體設計、行銷與應用人才，本校於 98 年度即投入數位媒體與 U 化網路環境建置計畫，將投資集中於建立整體校園的數位媒體與資訊無所不在的環境，並於 98 學年度籌設「應用數位媒體系」大學部及碩士在職專班。本系於 99 學年度起招收大學部日四技一班(招生名額為 45 人)及碩士在職專班一班(招生名額為 20 人)，日間部四技並於 100 學年度起招收日四技二班。此外，夜四技進修部於 102 及 103 學年度連續招生兩屆，然而由於少子化因數，夜間部四技學生來源不足，故於 104 學年度停止夜四技招生。另外，在 104 學年度通過開設四年制「雙軌訓練旗艦計畫」職業類科-商品設計專班，108 學年度在進修學制二技假日班招收 1 班，110 學年度核准招收新南向國際產學

專班。因此，本系自 110 學年度起招生策略，以維持本系永續經營之運作規模，每年招收碩士在職專班一班、大學部日四技二班、雙軌訓練旗艦計畫一班、進修學制二技假日班一班與新南向國際產學專班的招生規模為目標，詳細資料如表 2.1 所示。

表 2.1 應用數位媒體系規模規劃表

學年度		108	109	110	111	112	備註	
日間部	A、大學部(四技) (含雙軌旗艦班)	班級數	12	12	12	12	每年三班	
		學生數	379	391	382	385	390	
	B、大學部(四技) (新南向國際產學專班)	班級數			1	2	3	每年一班
		學生數			26	66	106	
	C、碩士班	班級數	2	2	2	2	2	在職專班
		學生數	37	31	31	41	46	每年23人
	D、日間部合計	班級數	14	14	14	14	14	
		學生數	416	422	413	492	542	
進修學院	E、二技	班級數	1	2	2	2	2	
		學生數	28	50	45	60	80	
	F、進修學院合計	班級數	1	2	2	2	2	
		學生數	28	50	45	60	80	
總計(D+F)		學生總數	447	472	458	552	622	
生師數	加權總學生數		452.2	465.6	454.1	546.6	609.6	研究所、夜間和假日加權計算
	P、應有師資數		15.07	15.52	15.14	18.22	20.32	生師比以30:1計算
	Q、實有教師數		15.5	17.5	16.25	19.25	21.5	兼任教師權值0.25
	R、當年師資增減人數		+1.0	+2.0	-1.25	+3.0	+2.25	111預計增聘2位 112預計增聘2位
	S、生師比：日間部		28.27	25.52	26.56	26.84	26.49	研究所加權計算
	T、生師比：含進修部及在職專班		29.17	26.95	27.94	28.39	28.35	進修部加權計算

## (二) 系發展方向定位及特色

應用數位媒體系發展方向以「數位娛樂」與「數位設計」為定位，系發展特色以創意設計、科技藝術和數位技術為基石，整合數位行銷、數位內容、動畫遊戲設計、創意設

計、多媒體視訊、產品、空間、環境設計領域的訓練，經由數位技術、多媒體及創意設計相關理論及技術之研究，提升相關產業數位技術及媒體行銷開發之專業素養，建立聲、形、光、音、色等多元媒體超連結之創意設計與數位媒體整合設計的殿堂，跨進超越國界與時空極限的媒體新世紀，進而提升國家競爭力，如表 2.2 所示。

表 2.2 應用數位媒體系發展定位及特色

項次	發展方向定位		發展特色	
	定位項目	定位內涵	特色項目	特色內涵
1	數位娛樂	運用數位科技來強化休閒娛樂與地區產業之數位行銷與休閒娛樂應用	數位娛樂科技 媒體設計技術	針對當今休閒娛樂媒體產業，以強化數位科技、媒體設計及媒體行銷應用來推展休閒娛樂媒體之製作，培育數位媒體設計、行銷與應用之人才。
2	數位設計	運用數位化媒體設計來協助地區產業之設計、行銷與企劃	商業媒體設計 媒體行銷應用	針對雲林、嘉義的偏鄉工商業、農特產和休閒旅遊產業，藉由數位媒體的視覺與創意而發揮無遠弗屆的穿透力，推動數位媒體結合原鄉文化的數位行銷機會，增進偏鄉人才的就業與產業的行銷發展。

### (三) 應用數位媒體系發展定位及特色與院對應關係

應用數位媒體系配合本校發展「安全科技」的特色，以及數位管理學院「雲端應用」、「智慧生活」及其他數位領域之相關智能防禦與數位安全技術為發展領域的方向，本系以發展定位「數位娛樂」與「數位設計」為基礎，培養學生發揮「數位娛樂科技」、「媒體設計技術」、「商業媒體設計」和「媒體行銷應用」之就業技能，針對雲林、嘉義的農特產和休閒旅遊資源，藉由發揮創意與數位媒體無遠弗屆的穿透力，推動數位行銷結合原鄉文化的探源機會，增進偏鄉人才的就業與發展成效。如雲林縣的布袋戲數位科技、咖啡產業、柑橘產業、海鮮與養殖生態旅遊、以及嘉義縣的阿里山觀光系列旅遊、塔塔加生態高山健行、原住民生態旅遊與特色產業、高山茶產業、鰲鼓溼地生態保存與旅遊等等，都將配合本校國際化的視野，使應用數位媒體的動能躋身國際舞台，廣泛參與各種國際視覺行銷專案的機會，使本系的專業技術和應用研究成果能夠發揮引導區域發展的功能，確實扮演推動平衡城鄉發展的重要腳色，如表 2.2 所示。

表 2.3 應用數位媒體系發展定位及特色與學院對應關聯表

項次	系所	學院
一	發展定位項目	發展定位項目
1	數位娛樂	安全數位
2	數位設計	
二	發展特色	發展特色
1	數位娛樂科技 媒體設計技術	1.尋求、引進適合地區產業特性的數位技術與內容 2.建立具備地區產業特性的數位技術發展與推廣環境
2	商業媒體設計	

項次	系所	學院
	媒體行銷應用	

(四) 學生就業領域定位(包含職業名稱及位階)

學生的兩大就業領域再搭配對應職場名稱與對應位階內容，如下表 2.4 所示。

表 2.4 應用數位媒體系學生就業領域定位表

項次	學生就業領域	就業領域對應職場名稱	職場名稱對應位階
1	娛樂媒體設計	媒體行銷 多媒體設計 非線性剪接 影音創作 後製製作 動畫設計 遊戲設計	1. 網頁設計師 2. 多媒體設計師 3. 行動程式設計師 4. 影音創作設計師 5. 廣告影片設計師 6. 後製製作師 7. 動畫設計師 8. 遊戲設計師 9. 行動科技研發人員 10. 人因工程師 11. 平面媒體設計師 12. 3D 媒體設計師 13. 媒體行銷人員 14. 媒體專案企劃師 15. 網路創業人員 16. 行銷管理人員
2	視覺傳達設計	商業設計 3D 設計 造型設計 商品設計 創意設計 專案企劃 3D 製圖 廣告設計 平面媒體設計 影像合成 多媒體設計	1. 商業設計師 2. 廣告影片設計師 3. 造型設計師 4. 商品設計師 5. 創意設計師 6. 影音創作設計師 7. 3D 製圖工程師 8. 廣告設計師 9. 後製製作師 10. 動畫設計師 11. 多媒體設計師 12. 平面媒體設計師 13. 3D 媒體設計師 14. 媒體行銷人員 15. 媒體專案企劃師 16. 網路創業人員 17. 行銷管理人員

## (五) SWOT 分析

本系的 SWOT 分析：需分別針對上述各議題進行分析，並有明確之產出報告(即定位之結果)，如發展定位，需分別進行此定位與產業需求、未來趨勢、知識發展或技術進步相關連性之詳細分析。

### (一)、優勢(Strengths)

- 1、設備符合媒體業界需求，且每年都添購新設備，符合教學需求與業界期待。
- 2、透過相關課程及教師輔導，加強學生進階學習能力，並取得相關證照。
- 3、可搭配勞委會就業學程提供學生職場教育與體驗，增強學生就業競爭力。
- 4、應用數位媒體系將利用數位化作業環境提供互動媒體教學服務，並透過業界師資提供專業實務經驗，縮短學生進入職場之學習時間。
- 5、課程規劃與實務應用充分結合並配合市場需求進行調整，使學生具備數位媒體相關實務能力，迎合就業市場需求。
- 6、結合專業領域（應用媒體、安全與休閒）與地方文化產業，發展一獨具特色之數位科技服務科系。

### (二)、劣勢 (Weakness)

- 1、為配合系上發展特色與專業，部份課程必須由業界師資支援，部份師資仍需聘。
- 2、面對資訊的快速多元化、技職校院本科教師學位與研究能力提升量能不足。
- 3、本系學生主要來源大多來自雲嘉南在地的學生，對於現階段高中職畢業學生比較想往外縣市發展工作或就讀，留在嘉義地區的學生比例不高。

### (三)、機會 (Opportunity)

- 1、網際網路技術的不斷發展：網際網路技術蓬勃發展，全球使用網路的人口亦正呈現非線性的成長，這些網路發展的遠景，正指出本系未來的發展機會與利基。
- 2、人力資源快速提升：本系廣續延攬國內外具資訊與設計領域相關學術研究與實務能力師資，預估本系的教學與研究能力，將在可以預見的未來快速提升。
- 3、區域發展：最近幾年雲嘉地區新增工業區，為本校帶來就學人口，也帶來技術合作機會。
- 4、科技一直在進步創新，台灣發展大眾娛樂影音服務一直在成長，加上 1-2 年內頻寬問題可望解決，國內數位媒體市場需才殷切，如提供學生具備相關能力，可增加其就業與工作機會。

### (四)、威脅 (Threaten)

- 1、同質科系多，招生競爭更激烈

看好未來媒體設計與文創產業的發展趨勢，各大學設相關科系與本系競爭有限的學生。

- 2、大學院校多，分食學系生源

由於前述少子化，全面萎縮就學人口的現象，既造成相對大學廣設而招生源不足的問題，也帶來學校為求生存，卻面對學生程度不足仍爭搶錄取的窘境。

- 3、少子化，全面萎縮就學人口

國內出生率之下降，已嚴重到日本學者所預言的人口時鐘問題，這種少子化的現象，

自然反應在就學市場上，全面萎縮就學人口。

4、景氣不振，且就業飽和

大批學生畢業，造成就業市場飽和，將影響所有大學相關科系招生。

## 二、教育目標

### (一) 系教育目標

本系依據校教育目標及系發展定位和特色，配合現況校內外教育環境進行系之 SWOT 分析，制定系發展方向、教育目標、學生核心能力及畢業條件，以提升學生就業之競爭力。本系制定教育目標，如下：

「秉持敦品勵學、服務人群之校訓，以卓越、效率、奉獻、正直及具有安全思維之核心價值，培育學生具備專業知識、實務技能、整合創新、自我管理、團隊合作、多元學習等能力及態度之數位媒體專業技術人才，」如下圖 2.1 所示，表 2.5 為應用數位媒體系教育目標的專業知能與說明。

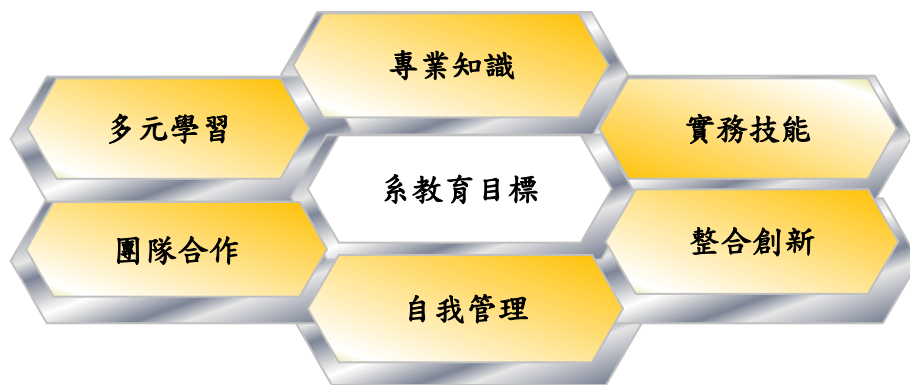


圖 2.1 本系教育目標

表 2.5 應用數位媒體系教育目標的專業知能

項次	教育目標	說明
B1	專業知識	數位媒體設計與製作能力
B2	實務技能	產業數位行銷與服務能力
B3	整合創新	計畫執行、創新與應變能力
B4	自我管理	國際視野、資訊與外語基礎能力
B5	團隊合作	作業安全、協調溝通與團隊合作能力
B6	多元及終身學習	藝術人文、學習思辨與創新能力

應用數位媒體系配合學校與學院之發展定位，發展方向以「數位娛樂」與「數位設計」為定位，並依據校務及院務發展目標、雲嘉南地區產業需求及系專業發展趨勢，本系發展特色以「數位娛樂科技」、「創意媒體設計」和「媒體行銷應用」為基石，整合數位行銷、數位內容、動畫遊戲設計、娛樂媒體設計、多媒體視訊、多媒體設計領域的訓練，考量學生特質，以學校「務實致用」之目標，經由雲嘉南地區及相關產業合作之推展，培育學生數位技術之實務應用與就業技能，並針對雲嘉地區工商業、農特產、休閒娛樂和觀光旅遊之地區特色產業，藉由發揮創意與數位媒體無遠弗屆的穿透力，推動數位技術與數位行銷結合原鄉文化的探源機會，增進偏鄉人才的就業與發展成效。據此配合學校發展願景，本系之未來發展願景為「嘉雲第一」之數位媒體人才培育中心，如下圖 2.2 所示。

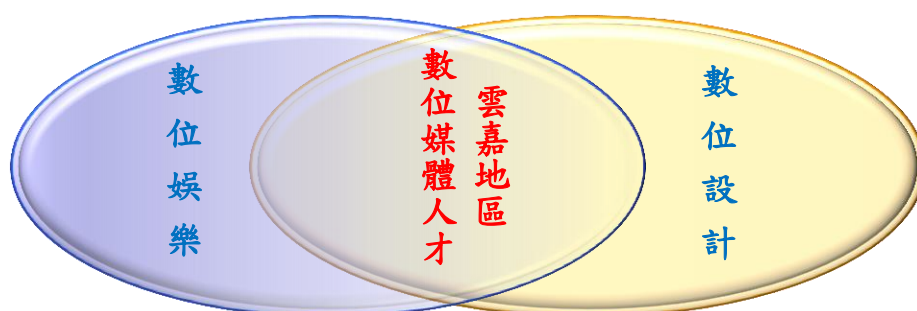


圖 2.2 本系發展定位與願景

## (二) 核心能力

本系依據系教育目標，規劃不同學制學生應具備的核心能力包括：美學涵養與基礎設計能力、多媒體專業知識與技術能力、數位內容企劃能力、數位影音設計與動畫製作能力、資訊技術整合能力、專案企劃與管理能力共 6 項：

■**美學涵養與基礎設計能力**：具備設計領域所需之專業知識與實務技能，且能夠融會貫通之能力。

■**多媒體專業知識與技術能力**：具備多媒體及數位視覺設計的規畫與製作能力。

■**數位內容企劃能力**：具備數位內容企劃製作與整合的能力。

■**數位影音設計與動畫製作能力**：具備數位媒體與動畫構思與製作能力。

■**資訊技術整合能力**：具備媒體相關技術整合的能力。

■**專案企劃與管理能力**：具備媒體專案企劃與專案管理的能力。

應用數位媒體系核心能力的專業知能如表 2.6 所示。

表 2.6 應用數位媒體系核心能力的專業知能

項次	核心能力	說明
1	美學涵養與基礎設計能力	具備設計領域所需之專業知識與實務技能，且能夠融會貫通之能力
2	多媒體專業知識與技術能力	具備多媒體及數位視覺設計的規畫與製作

		能力
3	數位內容企劃能力	具備數位內容企劃製作與整合的能力
4	數位影音設計與動畫製作能力	具備數位媒體與動畫構思與製作能力
5	資訊技術整合能力	具備媒體相關技術整合的能力
6	專案企劃與管理能力	具備媒體專案企劃與專案管理的能力

### (三) 畢業門檻

【四技部】學生的畢業條件門檻包括：

畢業學分：修畢課程標準表規定 128 學分。

資訊能力：取得 2 項資訊相關證照或 1 項高階資訊證照。

外語能力：取得校內外 1 項外語相關認證或檢核，並達規定之標準。

專業能力：完成專題製作，並取得 2 項專業證照或 1 項高階專業證照。

【碩士在職專班】學生的畢業條件門檻包括：

畢業學分：修畢課程標準表規定 36 學分。

研究能力：以本系名義對外公開發表至少 1 件論文、作品或展演等成果。

專業能力：通過碩士學位考試，並取得 1 張專業級以上相關證照。

### (四) 核心證照

本系依據學生就業職場核心能力，訂定核心證照課程及證照地圖。本系各模組之就業職場核心證照為：

- (1) 數位科技模組：IC3、電腦軟體應用(乙丙級)、微軟 MTA 證照。
- (2) 媒體設計模組：ITE 數位內容、ACA PhotoShop、Flash、Maya、iClone 證照。
- (3) 媒體行銷模組：企業電子化規劃師、企業電子化助理規劃師證照。
- (4) 商業設計模組：TQC+設計人才認證、Autodesk 3Ds Max、AUTOCAD 證照。

### (五) 應用數位媒體系教育目標與院校對應關係

為契合本系培育學生具備專業知識、實務技能、整合創新、自我管理、團隊合作、多元及終身學習等能力及態度之專業技術人才的教育目標，與本系訂定系核心能力，以明確描述本系期望提供給學生在課程結束後須具備之知識或實作能力，亦即本系希望達成之教學成效。

在決定系所需具備的核心能力與教學成效後，為確保所訂定核心能力是適當且



重要的，並且學生在畢業當時所具有的核心能力能達成教學目標所敘述的生涯與專業成就，本系制定「系核心能力與教育目標對應表」(如表 2.7)以確認本系的教學效能符合系教育目標。為進一步確認本系所制定的教育目標能符合院、校的發展方向及特色，「系核心能力與數位管理學院教育目標之對應」(如表 2.8)與「系核心能力與校教育目標之對應」(如表 2.9)，均經三級課程委員會及課程諮詢委員會通過。數位管理學院學院與校教育目標權重對應表(如表 2.10)，院核心能力與系核心能力對應表(如表 2.11)

表 2.7 應用數位媒體系核心能力與系教育目標對應表

		系教育目標					
		專業知識	實務技能	整合創新	自我管理	團隊合作	多元及終身學習
系核心能力	美學涵養與基礎設計能力	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1	0.2
	多媒體專業知識與技術能力	0.4	0.2	0.1	0.1	0.2	0.1
	數位內容企劃能力	0.4	0.2	0.1	0.1	0.2	
	數位影音設計與動畫製作能力	0.4	0.3	0.2			0.1
	資訊技術整合能力	0.2	0.3	0.2	0.1	0.1	0.1
	專案企劃與管理能力	0.3	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1

表 2.8 應用數位媒體系教育目標與數位管理學院教育目標權重對應表

		院教育目標			
		培育具有人文素養及專業理論實務兼備之專業人才	培育具數位管理實務技術之應用人才	培育具備溝通協調與團隊合作能力之人才	培育具備服務熱忱與國際觀之人才
系教育目標	專業知識	0.5	0.5		
	實務技能	0.5	0.5		
	整合創新	0.4	0.4	0.2	
	自我管理			0.5	0.5
	團隊合作	0.2	0.2	0.5	0.1
	多元學習	0.4	0.3		0.3

表 2.9 應用數位媒體系核心能力與校教育目標對應表

		校教育目標							
		資訊 技術	專業 技術	語文 表達	國際 視野	學習 思辯	社會 倫理	問題 解決	創新 創意
系教育目標	專業知識	0.2	0.4			0.2			0.2
	實務技能	0.1	0.3	0.2		0.2			0.2
	整合創新	0.2	0.3					0.3	0.2
	自我管理		0.2	0.2	0.2	0.3		0.1	
	團隊合作			0.1	0.1	0.4	0.1	0.2	0.1
	多元學習	0.1	0.2	0.1	0.1	0.2		0.2	0.1

表 2.10 數位管理學院學院與校教育目標權重對應表

		校教育目標							
		資訊 技術	專業 技術	語文 表達	國際 視野	學習 思辯	社會 倫理	問題 解決	創新 創意
院教育目標	培育具有人文素養及專業理論實務兼備之專業人才	0.1	01	0.1	0.2	0.1	0.2	0.1	0.1
	培育具數位管理實務技術之應用人才	0.2	02	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
	培育具備溝通協調與團隊合作能力之人才	0.1	01	0.1	0.2	0.1	0.1	0.1	0.2
	培育具備服務熱忱與國際觀之人才	0.1	01	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2	0.1

表 2.11 院核心能力與系核心能力對應表

		院核心能力					
		資訊運用的知識力與判斷力	職場需求為導向的專業能力	與國際接軌提昇語文的能力	創新思維與主動學習的能力	以科學方法解決問題的能力	跨領域團隊合作能力
系核心能力	美學涵養與基礎設計能力	0.2	0.1	0.1	0.2	0.2	0.2
	多媒體專業知識與技術能力	0.3	0.2	0.1	0.2	0.1	0.1

		院核心能力				
		資訊運用的知識力與判斷力	職場需求為導向的專業能力	與國際接軌提昇語文的能力	創新思維與主動學習的能力	以科學方法解決問題的能力
數位內容企劃能力	0.3	0.3	0.1	0.2		0.1
數位影音設計與動畫製作能力	0.3	0.3	0.1	0.2		0.1
資訊技術整合能力	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.1
專案企劃與管理能力	0.2	0.2	0.1	0.1	0.2	0.2

### 三、系務 KPI 及具體目標

依據系所評鑑指標中所列項目及參考效標，擬定系務發展重點之量化 KPIs 及具體目標，如下表 2.12 所示。

表 2.12 應用數位媒體系發展重點之量化 KPI 及具體目標

KPIs		Targets
定位與特色	1.0 協助學校提升國際(內)形象與知名度。	1.1 每年參加國際競賽(含大陸、港澳地區)至少 1 件(隊)；在學學生每年參加校內外競賽學生數，不低於日間部大三學生總數 50%。[B2-2-3] [C1-6-1] [D3-1-2]。
		1.2 每位教師每年發表各類研討會或期刊或技術報告等論文 1 篇；每年每位教師參與國際學術活動至少 1 人次。[C1-1-2][D3-2-2]
		1.3 每兩年至少開設外籍學生專班 1 班或招收外籍一般生 10 人以上；每兩年至少應協助 2 位本系學生海外實習或成為國際交換生。[A3-1-2] [D3-2-1]
	2.0 安全數位：發展 iDigital-Protect 智能防禦之整合與應用	2.1 強化 iDigital-Protect 媒體傳播與智慧生活之安全、整合與應用，每兩年至少申請建置相關專業教室 1 間。[C1-2-2]
		2.2 成立媒體傳播或文創商品創業團隊至少 1 隊。[C1-2-2] [C1-2-3]
		2.3 每年 iDigital-Protect 相關論文發表、專利申請或競賽展演至少 1 件。[C1-2-2] [C1-2-3]

	3.0. 雲嘉第一：實現雲嘉第一技術證照人才培育重鎮。	3.1 每3年至少建構一間乙、丙級或國際技能檢定考場；檢定考場不低於3間，以實現雲嘉第一技術證照人才培育重鎮。[A1-2-2]
		3.2 每年全系證照張數不低於日間部學生總數90%；每位學生畢業前至少取得3張以上證照，且至少取得1張以上核心專業證照。[B2-2-2]
教育目標	4.0. 實現以「一技之長」暨培育「三創人才」之技職體系教學型科技大學	4.1 持續開設專利與創意相關課程，日間部修課人數達100%；每年協助學生申請專利件數不低於日間部大四學生總數之20%。[B1-2-3]
		4.2 為培育學生職場適應及實務能力，每年日間部學生完成校外實習人數不低於日間部大三學生總數之67%。[B1-2-1]
		4.3 實務課程學分數所佔的比例，不低於專業課程總學分數70%。[B1-2-1]
		4.4 開設文創商品創業學程；選讀創業學程學生數達該年度日間部畢業生總數之10%。[B2-1-1]
師資素養	5.0. 師資結構與專長符合專業課程規劃與系所教育目標及特色。	5.1 為推動產學合作，與業界策略聯盟及技術服務之業界總數不低於系所專任教師總數2倍；每年進行業界深、廣度研習人次，不低於系所專任教師總數50%。[B2-1-1] [C1-1-2]
		5.2 教師取得相關之乙級或國際證照人數達本系專任教師人數之90%。[B2-1-1]
		5.3 每3年產官學合作計畫，不低於教師總數2.5倍；每3年教師專利數不低於教師總數20%或技轉金不低於20萬元。[C2-1-1] [C2-2-2]
		5.4 專業教師完成產業研習或研究人數達需完成教師數之80%。[B2-1-1]
學生發展	6.0. 畢業生學習成就與發展能符合系所定位與特色；追蹤畢業系友之職涯發展情形，並有成效。	6.1 應屆畢業生流向調查回收率達100%；畢業後1、3、5年畢業生流向調查回收率學士/副學士/碩士分別達76%、72%、66%。[B3-3-2]
		6.2 應屆畢業生就業率不低於76%，且在專業領域就業率不低於58%。[B3-3-2]

## 參、 整體規劃

應用數位媒體系課程規劃以配合系所發展為目標，培育學生基本素養與核心能力，並符合數位媒體專業特性、產業發展及學生特質需求。課程結構與內容均能符合專業發展及人文關懷的特性，以培養學生專業知識、實務能力及人文素養。

專兼任師資之聘任均考量應用數位媒體系之發展方向，師資結構與專長以符合專業課程規劃與系所發展特色為目標。教師教學科目與專長相符，教學負擔合理，能於教學、研究、產學合作及專業服務上充分發揮其專業知能，且教學能因應產業特性、社會發展趨勢及學生特質，運用適切之教學方法與學生學習評量，提升學生學習成效。教師參與學校教師專業成長活動，並根據學習評量結果與學生的教學回饋意見，精進教材教法，促進學生學習成效，以提升教學品質。

### 一、 課程規劃與特色

#### (一) 課程規劃

##### 1. 教育目標

秉持敦品勵學、服務人群之校訓，以卓越、效率、奉獻、正直及具有安全思維之核心價值，培育學生具備專業知識、實務技能、整合創新、自我管理、團隊合作、多元學習等能力及態度之數位媒體專業技術人才。

##### 2. 培育核心能力

本系依據系教育目標，規劃不同學制學生應具備的核心能力包括：專業知識、實務技能、整合創新、自我管理、團隊合作、多元學習共 6 項。

專業知識：數位媒體設計與製作能力

實務技能：產業數位行銷與服務能力

整合創新：計畫執行、整合、創新與應變能力

自我管理：自我要求、國際視野、資訊與外語基礎能力

團隊合作：作業安全、協調溝通與團隊合作能力

多元學習：藝術人文、學習思辨與創新多元能力

##### 3. 就業職場課程模組

依據本系兩大發展領域所規畫之就業職場課程模組為：

數位娛樂領域：數位科技模組、媒體行銷模組

數位設計領域：商業設計模組、媒體設計模組

##### 4. 畢業學分數及門檻(如資訊、語言、專業證照、必須修完一個課程模組、一個學程等等)

■校基本要求：

(1) 語文能力門檻：至少通過校內英文能力檢定。

(2) 資訊能力門檻：至少通過一種資訊基本能力認證測驗。

(3) 體育修課規定：體育(一~二)為必修課程 0 學分 2 學時，各學期成績若是不

及格，應重修原學期體育至成績及格為止。

■學院基本要求：

- (1).學院共同必修 6 學分：電腦實務(3 學分)、管理學(3 學分)
- (2).跨領域學程、興趣選修與潛能課程選修(20 學分)：學生依照就業職場本位課程，選擇跨領域學程、興趣選修與潛能課程選修至少選取 20 學分課程。

■系所基本要求：

- (1)、畢業學分數要求：至少需取得 128 學分方可畢業，其中包括：核心通識科目、博雅通識科目、學院共同必修及潛能課程、專業必修科目、專業選修科目。
- (2)、各年級各學期修習學分數規定：一、二年級：16~25 學分； 三年級：14~25 學分； 四年級：9~22 學分
- (3)、校外實習課程於寒暑假或學期中實施，依據本校校外實習辦法開課並送出成績。

5. 課程地圖與證照地圖：如下圖 3.1~3.5 所示。

110學年度應用數位媒體系數位科技模組課程地圖

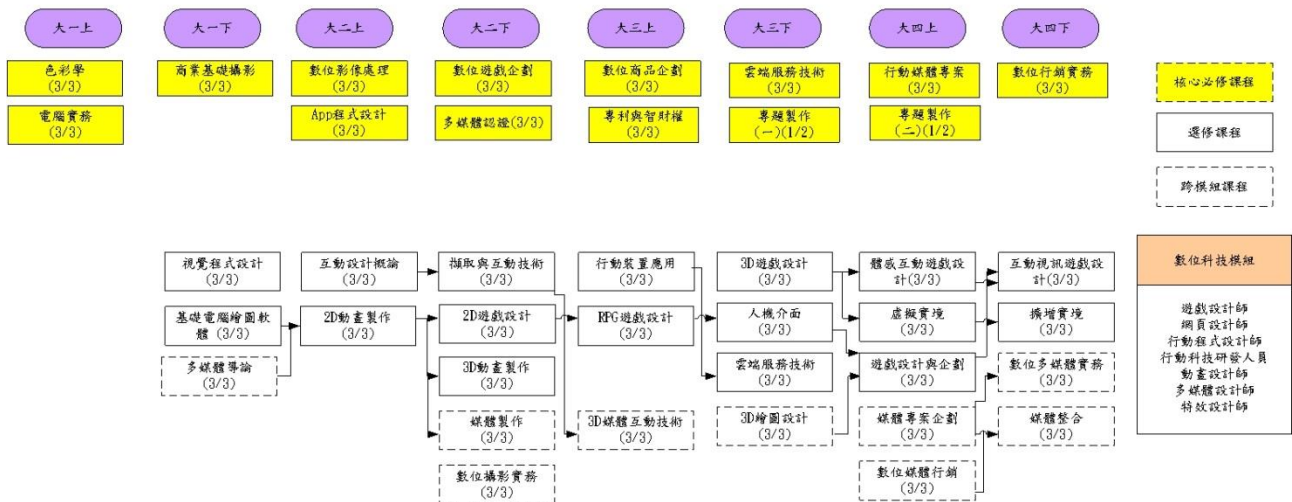


圖 3.1 應用數位媒體系數位科技課程模組地圖

## 110學年度應用數位媒體系媒體設計模組課程地圖

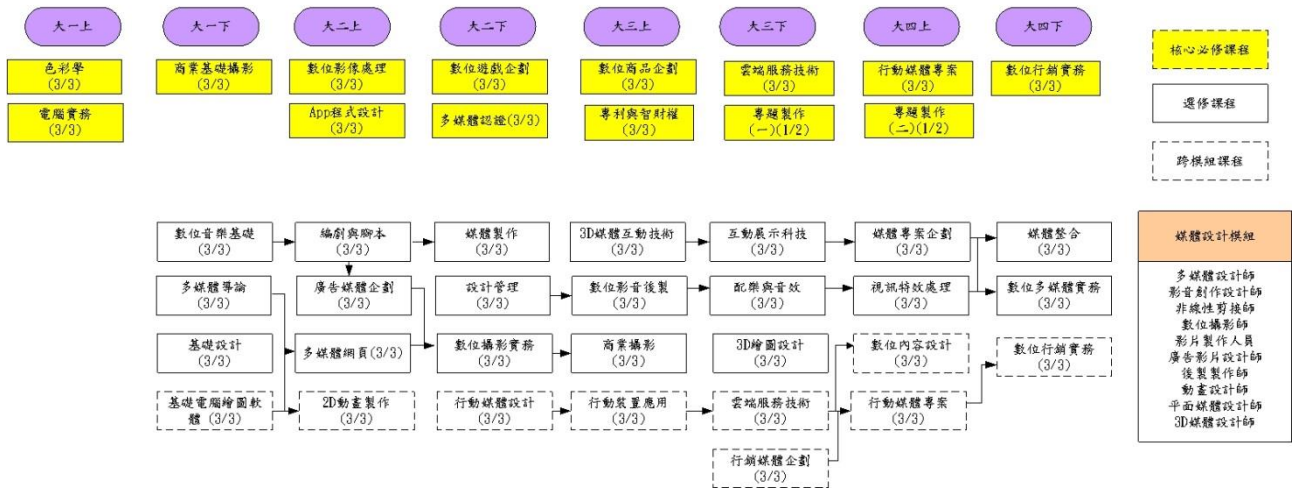


圖 3.2 應用數位媒體系媒體設計課程模組地圖

## 110學年度應用數位媒體系數位行銷模組課程地圖

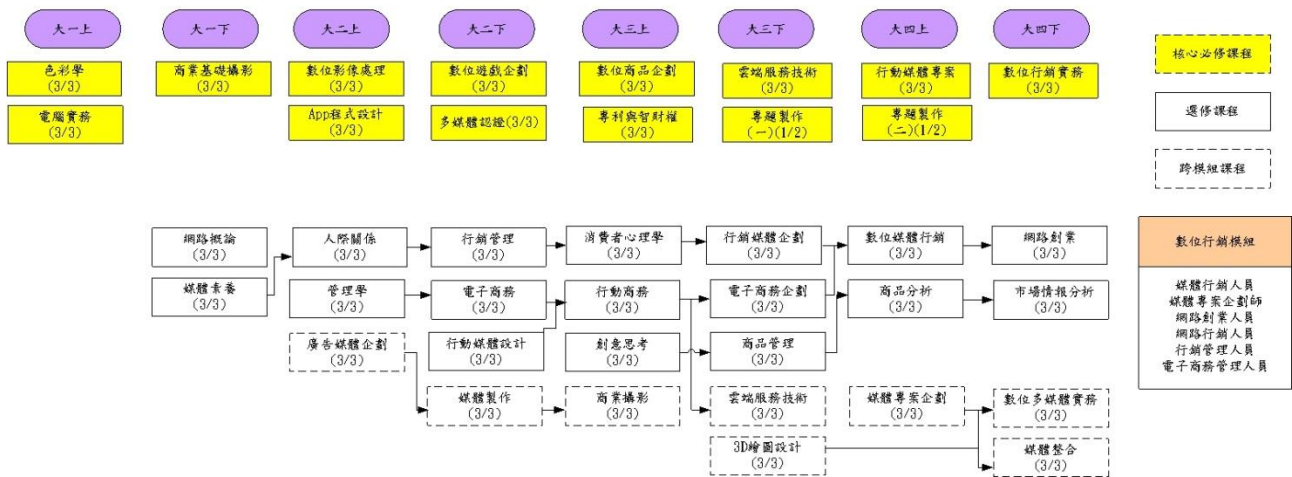


圖 3.3 應用數位媒體系數位行銷課程模組地圖

# 110學年度應用數位媒體系商業設計模組課程地圖

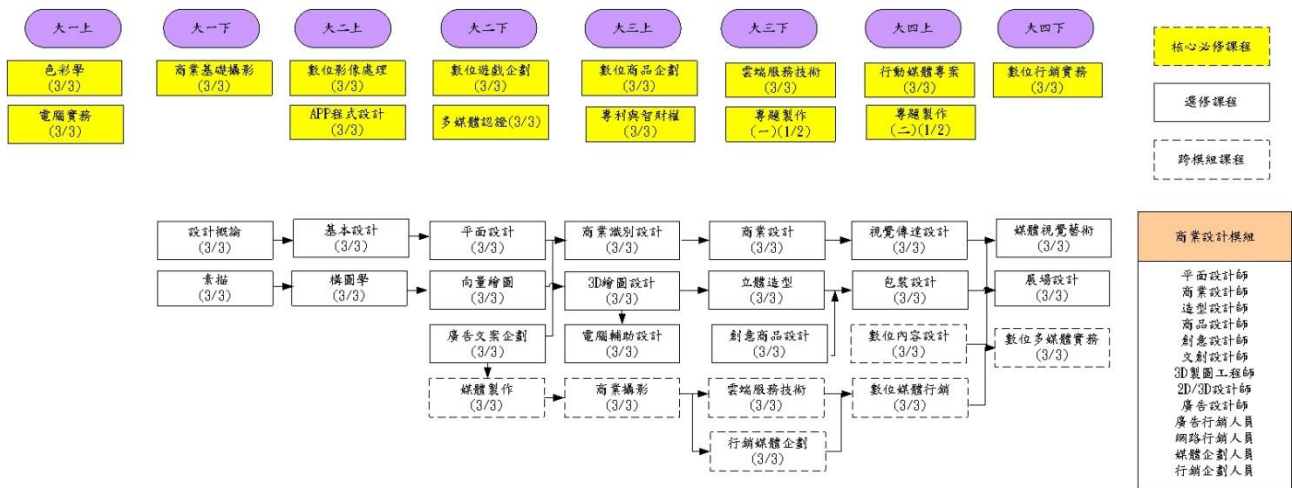


圖 3.4 應用數位媒體系商業設計課程模組地圖



# 110學年度吳鳳科技大學應用數位媒體系證照地圖

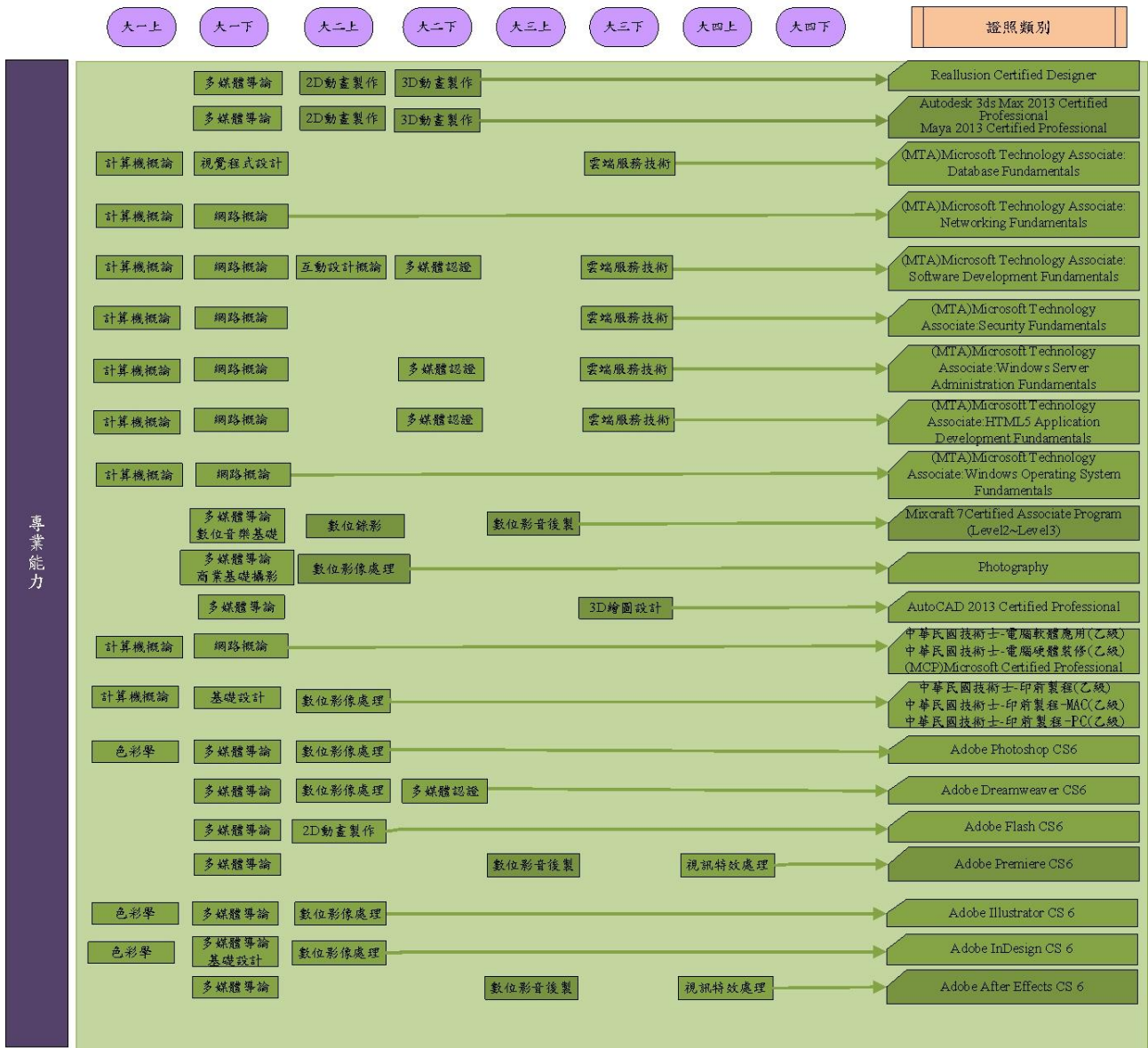


圖 3.5 應用數位媒體系證照地圖

## 6. 學程

本系參與數位管理學院為培養學生就業及創業能力，配合學校三創課程相關辦法，規劃及開設新世代三創培育學程，開設文創商品創業課程模組、數位整合行銷創業課程模組。以培養學生之就業及創業能力，說明如下：

- ①.本學程之教育目標，旨在培育學生創新創業精神，使學生能依其興趣能力，經由創意發想與創新實現，成就創業家於未來。
- ②.學程提供學生豐富的創新創意知識與實務技術，經由系列的創新培訓課程與校園創意環境的建置，並引入校內外相關資源，提升學生多元創意思考與具體行動力，成為具備創業家精神的新一代創新創意人才，如圖 3.6 所示。

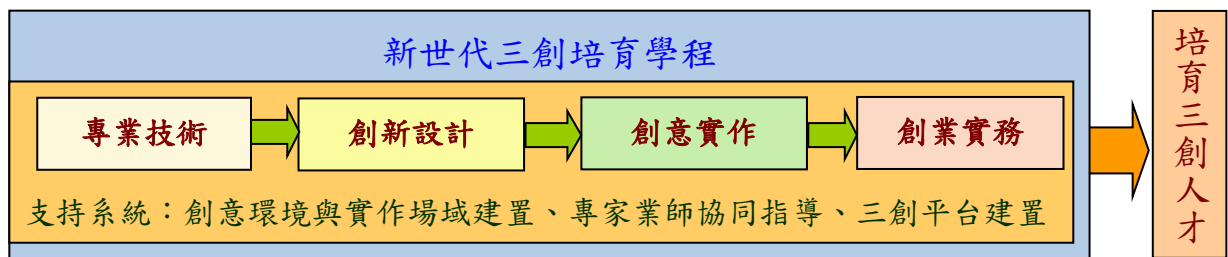


圖 3.6 新世代三創培育學程實施流程

- ③. 修課規定：修習本學程之學生，須依各學程規定，修滿各類別(創業實務課程、創意創新課程、專業技術課程)規定學分數。

學院所開設的新世代三創創業學程與本系相關的有：文創商品創業課程模組與數位整合行銷創業課程模組，如下表 3.1 所示，相關課程如表 3.2~3.3 所示。

表 3.1 新世代三創創業學程(文創商品創業學程)

數位管理學院
新世代三創創業學程
文創商品創業學程
數位行銷創業學程

表 3.2 新世代三創創業學程(文創商品創業學程)

類別	課程名稱	學分數	學時數	開課系所	開課學期	備註
創業實務課程	創業實務	2	2	每學年開設一班		校級課程2學分
創意、創新課	創意概論與智財權	1	1	各系		選修至少5學

類別	課程名稱	學分數	學時數	開課系所	開課學期	備註
程	專業倫理	1	1	各系		分
	創意發明與智慧財產權	3	3	各系		
	專利與智財權	3	3	各系		
	創意管理	3	3	各系		
	創意思考	3	3	各系		
專業技術課程	商業攝影	3	3	應用數位媒體系	三上	選修至少12學分
	數位影像處理	3	3	應用數位媒體系	二上	
	數位商品企劃	3	3	應用數位媒體系	三上	
	專案企劃實務	3	3	應用數位媒體系	三下	
	創意商品設計	3	3	應用數位媒體系	三下	
	包裝設計	3	3	應用數位媒體系	四上	

表 3.3 新世代三創創業學程(數位行銷創業學程)

類別	課程名稱	學分數	學時數	開課系所	開課學期	備註
創業實務課程	創業實務	2	2	每學年開設一班		校級課程2學分
創意、創新課程	創意概論與智財權	1	1	各系		選修至少5學分
	專業倫理	1	1	各系		
	創意發明與智慧財產權	3	3	各系		
	專利與智財權	3	3	各系		
	創意管理	3	3	各系		
專業技術課程	消費者行為	3	3	行銷流通管理系	二下	選修至少12學分
	網路行銷	3	3	行銷流通管理系	二上	

類別	課程名稱	學分數	學時數	開課系所	開課學期	備註
	行銷企劃	3	3	行銷流通管理系	四上	
	大數據行銷	3	3	行銷流通管理系	四下	
	電子商務企劃	3	3	應用數位媒體系	三下	
	網路創業	3	3	應用數位媒體系	四下	

## (二) 學生能力養成規劃

(學生能力養成應以正式課程為主、非正式課程為輔、並以潛在課程作為潛移默化之助力。所謂正式課程係指標準課程表內之所有課程；所謂非正式課程係指所舉辦之各類活動，如研討會、觀摩會、競賽、展演、校外實習、服務學習、....等等等；潛在課程係指學習環境之營造，如校園環境、實驗室、特殊教室等學生在校學習所在之一切環境皆謂之。)

1. 公民素養規劃(由通識中心統一制定)
2. 基本資訊能力養成規劃
  - (1) 製定資訊基本能力之畢業門檻
  - (2) 安排資訊基本能力訓練、網路概論、網頁設計及電腦繪圖等課程，循序漸進地培養學生的資訊能力。
  - (3) 鼓勵與輔導同學參加相關技能檢定，如軟體應用、軟體設計、TQC 及 ITE 等證照。
3. 語言能力養成規劃(由語言中心統一制定)
4. 實務能力養成規劃
  - (1) 專業證照能力養成規劃
    - 配合就業職場本位課程，建立證照地圖，為學生規劃檢定項目。
    - 建立完善的實驗室或考場，以利學生練習。
    - 辦理證照輔導課程，提昇通過機會。
  - (2) 專題製作能力養成規劃
    - 鼓勵並補助教師帶領學生參加校內外各種競賽，並獎勵優秀作品。
    - 辦理研習會以加強同學之實作能力。
    - 辦理專題作品評審，以提昇製作品質及同學之發表能力。
  - (3) 實務經驗能力養成規劃(含企業參訪、校外實習、產學合作)
    - 每學期聘請業界師資講授實務課程。
    - 安排學生企業參訪，增進對產業與職場的瞭解。
    - 安排大三學生於暑假期間參加實習，增進實務經驗。
    - 爭取產學合作計畫，並規劃學生協助執行。
    - 每年辦理企業講座，聘請業界專家演講。

5. 創新創意能力養成規劃

- 規劃創意設計與專利申請相關課程，培養學生創意能力
- 辦理創意設計相關研討會。
- 加強實務課程與數位媒體製作之教導與品質要求。
- 辦理競賽，激發創作力。

6. 專業視野能力(由各學院統一制定)

(三)課程規劃與能力對應關係

專業課程規劃與校基本能力對應關係、系核心能力對應表如表 3.2~3.3 所示。

表 3.1 系專業課程與校八大基本能力對應表

科目名稱	學習	語言	問題	社會	資訊	創新	專業	國際
	思辨	表達	解決	倫理	技術	創意	技術	視野
2D 動畫製作	0.1				0.5	0.2	0.2	
2D 遊戲設計	0.1				0.5	0.2	0.2	
3D 動畫製作	0.1				0.4	0.2	0.3	
3D 媒體互動技術					0.4	0.2	0.4	
3D 遊戲設計					0.3	0.3	0.4	
3D 繪圖設計			0.1		0.2	0.3	0.4	
RPG 遊戲設計			0.1		0.2	0.4	0.3	
人際關係	0.2	0.2	0.2	0.4				
人機介面					0.5		0.5	
互動展示科技					0.4	0.3	0.3	
互動設計概論	0.2		0.2		0.3	0.2	0.1	
互動視訊遊戲設計					0.4	0.3	0.3	
包裝設計					0.3	0.5	0.2	
市場情報分析	0.3		0.2	0.2			0.1	0.2
平面設計					0.3	0.4	0.3	
立體造形					0.3	0.4	0.3	
共同核心職能課程	0.2	0.2	0.1	0.3			0.2	
向量繪圖					0.3	0.4	0.3	
多媒體網頁	0.2		0.1		0.2	0.2	0.2	0.1
多媒體認證	0.2		0.1		0.3		0.4	
多媒體導論	0.2		0.1		0.2	0.2	0.2	0.1
安全教育	0.1	0.2	0.3	0.4				
自由軟體應用			0.1		0.2	0.2	0.4	0.1
色彩學	0.2				0.3	0.2	0.3	
行動商務	0.2		0.2			0.3	0.1	0.2
行動媒體專案	0.2		0.1		0.2	0.2	0.2	0.1
行動媒體設計					0.3	0.2	0.4	0.1

科目名稱	學習	語言	問題	社會	資訊	創新	專業	國際
	思辨	表達	解決	倫理	技術	創意	技術	視野
行動裝置實作					0.3	0.2	0.4	0.1
行動裝置應用					0.3	0.2	0.4	0.1
行銷媒體企劃	0.1		0.3		0.1	0.4	0.1	
行銷管理	0.1		0.3	0.2	0.1	0.3		
行銷管理實務	0.1		0.3	0.2		0.3		0.1
計算機概論	0.2	0.1	0.2		0.2		0.2	0.1
展場設計			0.1		0.2	0.4	0.3	
校外服務實習	0.2		0.3	0.2	0.1	0.1	0.1	
校外實習(一)	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2		0.2	
校外實習(七)	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2		0.2	
校外實習(二)	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2		0.2	
校外實習(三)	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2		0.2	
校外實習(五)	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2		0.2	
校外實習(六)	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2		0.2	
校外實習(四)	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2		0.2	
消費者心理學	0.2	0.1	0.2	0.3				0.2
素描	0.2		0.2			0.3	0.3	
配樂與音效					0.2	0.4	0.4	
動畫製作					0.2	0.4	0.4	
商品分析	0.2		0.2			0.3	0.1	0.2
商品管理	0.2		0.2			0.3	0.1	0.2
商業基礎攝影(一)					0.2	0.3	0.4	0.1
商業基礎攝影(二)					0.2	0.3	0.4	0.1
商業基礎攝影	0.1		0.1		0.2	0.2	0.3	0.1
商業設計			0.1		0.2	0.5	0.2	
商業識別設計			0.1		0.2	0.5	0.2	
商業攝影					0.2	0.3	0.4	0.1
基本設計			0.1		0.2	0.5	0.2	
基礎設計			0.1		0.2	0.5	0.2	
基礎電腦繪圖軟體	0.1		0.1		0.3	0.2	0.3	
專利與智財權	0.3		0.2			0.4		0.1
專案企畫實務	0.2	0.2	0.2		0.1	0.1	0.2	
專案企劃實務			0.2			0.5	0.3	
專案管理	0.2	0.2	0.3			0.1	0.2	
專業倫理	0.3	0.1	0.3	0.3				
專題製作(一)	0.1		0.1		0.3	0.2	0.3	
專題製作(二)	0.1		0.1		0.3	0.2	0.3	

科目名稱	學習	語言	問題	社會	資訊	創新	專業	國際
	思辨	表達	解決	倫理	技術	創意	技術	視野
專題製作(三)	0.1		0.1		0.3	0.2	0.3	
設計概論	0.1		0.1		0.2	0.3	0.2	0.1
設計管理	0.1		0.1		0.2	0.3	0.2	0.1
創意思考	0.1		0.1		0.2	0.3	0.2	0.1
創意商品設計	0.1		0.1		0.2	0.3	0.2	0.1
媒體素養	0.2	0.1	0.2	0.3				0.2
媒體專案企畫	0.1	0.1	0.2	0.1		0.3	0.1	0.1
媒體專案企劃	0.1	0.1	0.2	0.1		0.3	0.1	0.1
媒體視覺藝術	0.2				0.1	0.5	0.2	
媒體製作	0.1				0.3	0.2	0.3	0.1
媒體整合	0.1				0.3	0.2	0.3	0.1
虛擬實境					0.3	0.2	0.5	
視訊特效處理					0.2	0.3	0.5	
視覺程式設計	0.1		0.2		0.2	0.2	0.3	
視覺傳達設計	0.1		0.2		0.2	0.2	0.3	
雲端服務技術	0.1		0.1		0.3		0.3	0.2
遊戲設計與企畫	0.1				0.3	0.3	0.3	
遊戲設計與企劃	0.1				0.3	0.3	0.3	
電子商務	0.1		0.2		0.2	0.2	0.2	0.1
電子商務企劃	0.1		0.2		0.2	0.2	0.2	0.1
電腦輔助設計					0.3	0.3	0.4	
構圖與色彩	0.2				0.2	0.3	0.2	0.1
構圖學	0.2				0.2	0.3	0.2	0.1
管理學	0.1		0.2	0.2	0.2	0.2		0.1
綠色生產與行銷	0.2	0.1	0.3		0.1	0.1	0.2	
綠色產品設計	0.1		0.1		0.2	0.2	0.3	0.1
網頁設計					0.3	0.4	0.3	
網路行銷	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
網路創業	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
網路概論	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
廣告文案企劃	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
廣告媒體企劃	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位內容設計	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位多媒體實務	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位行銷實務	0.2	0.2	0.2		0.1	0.1	0.2	
數位音樂					0.3	0.4	0.3	
數位音樂基礎	0.2	0.1			0.1	0.2	0.3	0.1

科目名稱	學習	語言	問題	社會	資訊	創新	專業	國際
	思辨	表達	解決	倫理	技術	創意	技術	視野
數位商品企劃	0.1	0.1	0.3		0.1	0.1	0.2	0.1
數位設計技術	0.1	0.1	0.1		0.2	0.2	0.3	
數位媒體行銷	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位媒體專案(一)	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位媒體專案(二)	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位媒體賞析	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位媒體應用	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位遊戲企劃	0.1		0.2		0.2	0.2	0.2	0.1
數位影音後製	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位影像處理	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位錄影	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位攝影	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
數位攝影實務					0.3	0.4	0.3	
編劇與腳本	0.2	0.1	0.1		0.1	0.2	0.2	0.1
編劇與腳本繪製	0.1		0.2		0.1	0.3	0.3	
擴增實境					0.3	0.4	0.3	
擷取與互動技術					0.3	0.4	0.3	
體感互動遊戲設計					0.3	0.4	0.3	

表 3.2 系專業課程與系核心能力對應表

科目名稱	專業	實務	整合	自我	團隊	多元
	知識	技能	創新	管理	合作	學習
2D 動畫製作	0.4	0.2	0.3		0.1	
2D 遊戲設計	0.4	0.2	0.3		0.1	
3D 動畫製作	0.4	0.2	0.3		0.1	
3D 媒體互動技術	0.4	0.2	0.3		0.1	
3D 遊戲設計	0.4	0.2	0.2		0.2	
3D 繪圖設計	0.4	0.2	0.3		0.1	
RPG 遊戲設計	0.4	0.2	0.3		0.1	
人際關係	0.2	0.1	0.2	0.3	0.1	0.1
人機介面	0.4	0.3	0.3			
互動展示科技	0.4	0.3	0.3			
互動設計概論	0.4	0.3	0.3			
互動視訊遊戲設計	0.4	0.3	0.3			
包裝設計	0.3	0.3	0.4			
市場情報分析	0.5	0.3	0.2			



科目名稱	專業	實務	整合	自我	團隊	多元
	知識	技能	創新	管理	合作	學習
平面設計	0.3	0.3	0.4			
生涯規劃	0.1	0.1		0.5		0.3
立體造形	0.3	0.3	0.4			
共同核心職能課程	0.2	0.2	0.1	0.1		0.4
向量繪圖	0.4	0.3	0.3			
多媒體網頁	0.4	0.2	0.2		0.1	0.1
多媒體認證	0.5	0.3	0.1			0.1
多媒體導論	0.4	0.3	0.3			
安全教育	0.1	0.1	0.1	0.4		0.3
自由軟體應用	0.4	0.3	0.3			
色彩學	0.4	0.3	0.3			
行動商務	0.4	0.3	0.3			
行動媒體專案	0.3	0.3	0.2		0.2	
行動媒體設計	0.4	0.3	0.3			
行動裝置實作	0.4	0.3	0.3			
行動裝置應用	0.4	0.3	0.3			
行銷媒體企劃	0.3	0.3	0.3		0.1	
行銷管理	0.4	0.3	0.3			
行銷管理實務	0.3	0.3	0.4			
計算機概論	0.4	0.3	0.3			
展場設計	0.4	0.3	0.3			
校外服務實習	0.3	0.3	0.2	0.1		0.1
校外實習(一)	0.2	0.3	0.1	0.1	0.1	0.2
校外實習(七)	0.3	0.3	0.2	0.1		0.1
校外實習(二)	0.2	0.3	0.1	0.1	0.1	0.2
校外實習(三)	0.2	0.3	0.1	0.1	0.1	0.2
校外實習(五)	0.3	0.3	0.2	0.1		0.1
校外實習(六)	0.3	0.3	0.2	0.1		0.1
校外實習(四)	0.2	0.3	0.1	0.1	0.1	0.2
核心通識-安全教育	0.1	0.1	0.1	0.4		0.3
核心通識-服務學習	0.1	0.1	0.1	0.4		0.3
核心通識-專業倫理	0.3	0.2	0.1	0.1		0.3
消費者心理學	0.4	0.3	0.3			
素描	0.4	0.3	0.3			
配樂與音效	0.4	0.3	0.3			
動畫製作	0.4	0.3	0.3			
商品分析	0.4	0.3	0.3			

科目名稱	專業	實務	整合	自我	團隊	多元
	知識	技能	創新	管理	合作	學習
商品管理	0.4	0.3	0.3			
商業基礎攝影(一)	0.4	0.3	0.3			
商業基礎攝影(二)	0.4	0.3	0.3			
商業基礎攝影	0.3	0.3	0.2		0.1	0.1
商業設計	0.4	0.3	0.3			
商業識別設計	0.4	0.3	0.3			
商業攝影	0.4	0.3	0.3			
基本設計	0.4	0.3	0.3			
基礎設計	0.4	0.3	0.3			
基礎電腦繪圖軟體	0.4	0.3	0.3			
專利與智財權	0.3	0.3	0.3		0.1	
專案企劃實務	0.3	0.3	0.3		0.1	
專案管理	0.3	0.3	0.2		0.1	0.1
專業倫理	0.3	0.2	0.1	0.1		0.3
專題製作(一)	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.1
專題製作(二)	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.1
專題製作(三)	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.1
設計概論	0.4	0.3	0.3			
設計管理	0.4	0.3	0.3			
創意思考	0.3	0.3	0.4			
創意商品設計	0.3	0.3	0.4			
勞動法規	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.5
博雅通識	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.5
媒體素養	0.4	0.3	0.3			
媒體專案企劃	0.3	0.3	0.3		0.1	
媒體視覺藝術	0.3	0.3	0.4			
媒體製作	0.4	0.3	0.3			
媒體整合	0.4	0.3	0.3			
虛擬實境	0.4	0.3	0.3			
視訊特效處理	0.4	0.3	0.3			
視覺程式設計	0.4	0.3	0.3			
視覺傳達設計	0.4	0.3	0.3			
雲端服務技術	0.4	0.3	0.3			
遊戲設計與企劃	0.3	0.3	0.3		0.1	
電子商務	0.4	0.3	0.3			
電子商務企劃	0.4	0.3	0.3			
電腦輔助設計	0.4	0.3	0.3			

科目名稱	專業	實務	整合	自我	團隊	多元
	知識	技能	創新	管理	合作	學習
構圖與色彩	0.4	0.3	0.3			
構圖學	0.4	0.3	0.3			
管理學	0.3	0.3	0.3			0.1
綠色生產與行銷	0.3	0.3	0.2		0.1	0.1
綠色產品設計	0.3	0.3	0.2		0.1	0.1
網頁設計	0.4	0.3	0.3			
網路行銷	0.4	0.3	0.3			
網路創業	0.3	0.3	0.3		0.1	
網路概論	0.4	0.3	0.3			
廣告文案企劃	0.3	0.3	0.3		0.1	
廣告媒體企劃	0.3	0.3	0.3		0.1	
數位內容設計	0.4	0.3	0.3			
數位多媒體實務	0.4	0.3	0.3			
數位行銷實務	0.3	0.3	0.2			0.2
數位音樂	0.4	0.3	0.3			
數位音樂基礎	0.3	0.3	0.2		0.1	0.1
數位商品企劃	0.3	0.2	0.2	0.1	0.2	
數位設計技術	0.3	0.2	0.2		0.2	0.1
數位媒體行銷	0.4	0.3	0.3			
數位媒體專案(一)	0.4	0.3	0.3			
數位媒體專案(二)	0.4	0.3	0.3			
數位媒體賞析	0.4	0.3	0.3			
數位媒體應用	0.4	0.3	0.3			
數位遊戲企劃	0.3	0.2	0.2	0.1	0.2	
數位影音後製	0.4	0.3	0.3			
數位影像處理	0.4	0.3	0.3			
數位錄影	0.4	0.3	0.3			
數位攝影	0.4	0.3	0.3			
數位攝影實務	0.4	0.3	0.3			
編劇與腳本	0.3	0.3	0.1		0.2	0.1
編劇與腳本繪製	0.4	0.3	0.3			
擴增實境	0.4	0.3	0.3			
擷取與互動技術	0.4	0.3	0.3			
職場倫理	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1
體感互動遊戲設計	0.4	0.3	0.3			

## 二、師資專業素養規劃

本系規劃「數位娛樂」與「數位設計」兩大發展領域。

「數位娛樂」針對雲林、嘉義的工業區、農特產、休閒娛樂觀光旅遊資源，藉由發揮創意與數位媒體無遠弗屆的穿透力，推動數位娛樂結合原鄉文化的行銷推廣，增進偏鄉人才的就業與發展。「數位娛樂」所涵蓋之專業領域包括：「資訊科技」、「媒體設計」、「數位行銷」等。

「數位設計」強調創作思考及媒體整合來強化設計能力，以人文藝術教育、行銷設計、創作思考及媒體整合能力來加強競爭力，針對當今產業對人性與美學融入資訊科技之需求，發展數位化設計與視覺美學之整合。「數位設計」所涵蓋之專業領域包括：「商業設計」、「媒體設計」、「數位行銷」等。

本系教師依系所發展方向進行實務研究、研習、考照及參與相關教育訓練，發展方向與教師專長對應、教師專長及核心課程對應，如下所示：

### (一) 發展方向定位與教師專長之關連性

系發展方向定位與教師專長之關連性如表 3.4 所示。

表 3.3 應用數位媒體系發展方向與教師專長對應表

發展定位	發展定位所涵蓋之專業領域	發展領域之教師	教師之專長
「數位娛樂」領域，強調運用數位科技來強化休閒娛樂與地區產業之數位行銷與休閒娛樂應用	數位娛樂科技媒體設計技術	何漢彰	數位科技、遊戲理論、廣告配置
		詹明傑	網路科技、雲端應用、資訊系統
		翁富美	雲端應用、數位互動、研究方法
		蕭紋旭	數位服務、電子書設計、數位攝影
		許榮望	數位音樂、動畫遊戲、多媒體設計
		陳以真	媒體傳播技術、企業管理、數位行銷
		蔡寬呈	互動設計、動畫遊戲、多媒體設計
		簡國雄*	數位學習、數位行銷、影像處理
		洪佐仁*	雲端服務、2D/3D 繪圖設計、APP 設計
		陳建昇*	互動設計、多媒體網頁、配樂音效
		劉大綱*	資訊科技、媒體素養、專業倫理
		李振賢*	安全教育、勞作教育
黃國興*	網站設計、多媒體網頁		

發展定位	發展定位所涵蓋之專業領域	發展領域之教師	教師之專長
		吳建佑*	網站設計、多媒體設計、互動設計
「數位設計」領域，強調運用數位化媒體設計來協助地區產業之設計、行銷與企劃	商業媒體設計 媒體行銷應用	洪萬富	網路行銷、電子商務、問卷統計
		王緯甄*	編劇與腳本、廣告文案企劃、創意思考
		黃志能	藝術創作、色彩學、向量繪圖、平面設計
		孫敏育	多媒體設計、數位攝影剪輯、影像處理
		洪鈞元	藝術創作、數位攝影剪輯、影像處理
		傅湊宗	2D/3D 繪圖設計、動畫設計、動態捕捉
		李秋蘭*	創意專利發明、智產權、專案企劃
		蔡昇憲*	數位行銷、數位專案、專案企畫
		李坤城*	數位攝影剪輯、多媒體設計
		邱嘉琪*	創意思考、專案企劃、媒體素養
		吳憲育*	多媒體實務、影像處理、商業攝影
		張義賢*	影像處理、數位攝影、商業攝影
		許栢宗*	創意商品設計、文創設計
		陳穗祥*	創意專利發明、智產權、專案企劃

(\*)為兼任或支援教師

## (二) 學生就業領域課程與教師專長之關連性

開設就業領域課程與教師專長之關連性如表 3.5 所示。

表 3.4 應用數位媒體系教師專長及核心課程對應表

課程領域	領域之核心課程	授課教師	該教師之專長
數位科技	多媒體導論	許榮望	數位音樂、動畫遊戲、多媒體設計
	雲端服務技術	翁富美	雲端應用、數位互動、研究方法
	視覺程式設計	詹明傑	網路科技、雲端應用、資訊系統
	遊戲設計與企劃	蔡寬呈	互動設計、動畫遊戲、多媒體設計
媒體設計	編劇與腳本繪製	王緯甄	廣告文案企劃、編劇與腳本、研究方法
	音效與配樂	許榮望	數位音樂、動畫遊戲、多媒體設計
	數位影音製作	蕭紋旭	數位服務、電子書設計、數位攝影

課程領域	領域之核心課程	授課教師	該教師之專長
	2D/3D 動畫製作	傅湊宗	2D/3D 繪圖設計、動畫設計、動態捕捉
商業設計	數位攝影	孫敏育	數位攝影、攝影剪輯、虛擬攝影棚
	廣告文案企劃	王緯甄	廣告文案企劃、編劇與腳本、研究方法
	3D 繪圖設計	傅湊宗	2D/3D 繪圖設計、動畫設計、動態捕捉
	創意專利發明	李秋蘭	創意專利發明、智產權、專案企劃
	數位影音與後製	傅湊宗	藝術創作、數位攝影剪輯、影像處理
	創意商品設計	黃志能	藝術創作、向量繪圖、平面設計
媒體行銷	網路行銷	洪萬富	網路行銷、電子商務、問卷統計
	行動商務	蕭紋旭	數位服務、電子書設計、數位攝影
	數位媒體行銷	翁富美	雲端應用、數位互動、研究方法
	媒體傳播	陳以真	媒體傳播技術、企業管理、數位行銷
研究所 在職專班	數位專題研討	何漢彰	數位科技、遊戲理論、廣告配置
	研究方法 互動展示科技	翁富美	雲端應用、數位互動、研究方法
	問卷與統計分析 數位行銷研究	洪萬富	網路行銷、電子商務、問卷統計
	媒體視覺藝術 現代藝術與媒體創作	黃志能	藝術創作、向量繪圖、平面設計
	人機介面設計	蕭紋旭	數位服務、電子書設計、數位攝影
	數位多媒體實務	許榮望	數位音樂、動畫遊戲、多媒體設計

### (三) 教師專長與發展方向切合性之論述

本系之教學內容包括了媒體設計行銷與視覺創意設計技術，以擴大求職的範圍。使學生具備數位媒體設計相關實務能力，迎合就業市場需求。在媒體設計行銷方面，本系師資皆有多年的教學與實務經驗，並具有相關領域之高階國際證照，專長為多媒體設計、動畫設計、遊戲設計、媒體行銷、網路行銷、專案企劃、影音創作、影像處理、後製製作與相關研究或實務專長，很適合媒體設計行銷領域的教學。在視覺創意設計方面，在媒體設計與視覺藝術的應用方面，國內並無相對應的博士科系，是本系師資需加強的部份。然而以本系相關背景的碩士師資來取得相關實務或研究經驗，並用著作或作品送審教授、副教授或助理教授是很適當的方式。本系從 99 學年度即積極展開媒體設計行銷與視覺創意設計方面的師資培訓計畫，鼓勵老師從事相關的研究，取得相關的國際證照，提昇本系在數位媒體領域方面的教學與研究能量。

### (四) 教師專業能力成長規劃

### 1. 現況說明：

在媒體設計行銷領域方面，本系已有充分的師資，需要加強在媒體設計方面的研究與實務能量。近年來，本系已舉辦多場相關之研習會及研討會，如「Motion Capture 動態捕捉研討會」、「iClone 動畫設計研討會」、「數位媒體紮根研習會」、「3D 動畫遊戲研討會」、「Quest3D 動畫引擎研習會」、「擴增實境研習會」、「遊戲引擎的開發技術及應用研習會」、「手機遊戲的開發及應用研習會」及「電子遊戲未來趨勢研討會」等活動，其中部分研習會都是安排兩天的上機課程來執行，以強化教師的實務能力。

### 2. 未來規劃：

未來師資專業能力之培養，將以提升專業研發能量及實務職場經驗為目標，配合業界的需求，修正系發展方向，持續辦理各種研討會，鼓勵教師通過高階國際證照。也將籌劃數位媒體創作比賽，來提昇教師與學生之實作能力。此外，留意並提供校外研討會或技能檢定的相關訊息，鼓勵老師參與。

### (五) 師資結構提升規劃

本校師資結構規劃原則：教授 1；副教授 3；助理教授 3；講師 3。學院、中心或系所可依據國內實際現況自行修正規劃原則，但不可超過該原則。本系 109 學年現有師資共 9 位，含教授 1；副教授 3；助理教授 4；講師 1，110 學年 9 預計由校內轉任或校外聘任助理教授以上師資 2 人至本系，未來師資規劃見表 3.6。

表 3.5 應用數位媒體系師資提升規劃一覽表

師資結構	學年度				
	108	109	110(現況)	111	112
教授(人數/比例)	1	1	1	1	1
副教授(人數/比例)	3	4	4	5	5
助理教授(人數/比例)	4	6	5	7	9
講師(人數/比例)	1	2	2	2	2
合計(人數/比例)	9	13	12	15	17

## 三、教學規劃

### (一) 教學品質運作機制

本系配合學校相關的教學品質運作機制如下：

1. 首先參酌「系所本位課程」之相關內涵，與教師「研發成果反饋至教材」、「產學即時技術知識」及「學生意見」，作為教學準備階段之先基；
2. 依據前述資料，進入「教學準備」階段。「教學準備」包含訂定「課程教學目標」、選定系基本能力做為該課程之「課程基本能力」、訂定「課程基本能力評量指標」、訂定「課程評量方式」、決定「教學方法」、製作「課程教材」、訂定「教學進度」及「上網登錄」全部資料；

3. 依據教學準備之規劃，開始從事教學活動及評量；
4. 評估學生學習成效；
5. 針對學習成效不佳之學生，啟動「期中預警制度」。「預警制度」運作流程包含：教務處統計超過 1/2 學分可能不及格之學生名單、通知導師及導師開始判讀該學生需啟動何種輔導措施；
6. 輔導或補救教學機制可分成：教師利用「師生互動時間 Office Hour」進行輔導、「教學助理(TA)」協助輔導及「導師時間」進行輔導；
7. 經過輔導或補救教學之後，教師應針對該班學生學習狀況或學生素質，進行修正原先「教學準備」之各項規劃，並繼續從事教學活動；
8. 在學期結束之後，各系必須舉行「期末教學研討會」，進行檢討本學期教學狀況，作為次一學期教學改善之依據；
9. 每學年度本校會舉辦乙次「教學評鑑」，檢核各系教學執行情況；
10. 最後，各系依據評鑑結果之建議意見，並再次依據次學年度「系所本位課程大綱」、「研發成果反饋教材」、「產學即時技術知識」及「學生意見」，再次進行修正「教學準備」各項規劃，如圖 3.6 所示。

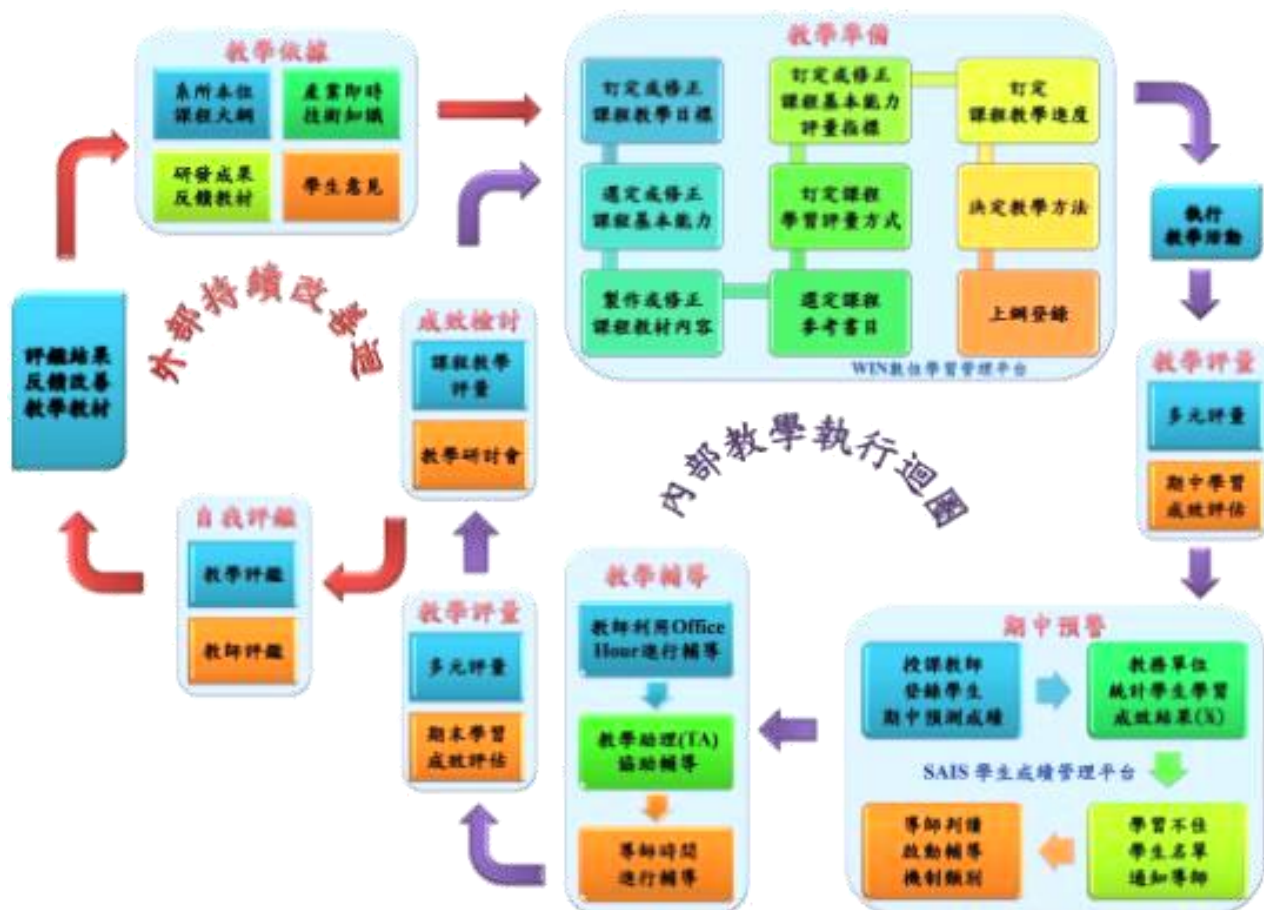


圖 3.6 教學品質運作機制圖

## (二) 教學方法



1. 理論課程：

多以口授的方式進行教學，奠定學生良好的理論基礎，備有數位教材之課程，則安排在數位教室授課。

2. 實作的課程：

充分使用本系之實驗室設備，包括電腦與各式軟體，讓學生親自操作，提高學習效果與實務能力。

3. 協同教學：在高年級的部份選修課，會邀請業界師資協同教學，讓課程的內容能更貼近業界的需要。

課程與教學方法對應表如表 3.7 所示。

表 3.6 應用數位媒體系核心課程與教學方法對應表

項次	課程名稱	所選用教學方法									
		分級教學模式	業師協同教學模式	理論教學方式	利用教具或設備之實務教學模式	藉助數位媒體輔助教學	教室口授教學	遠距教學模式	分組教學模式	成品製作教學模式	其它
1	計算機概論			✓		✓	✓				
2	電腦網路			✓		✓	✓				
3	網路行銷				✓	✓	✓				
4	多媒體導論				✓	✓	✓				
5	基礎樂理			✓		✓	✓				
6	設計概論				✓	✓	✓				
7	色彩學			✓		✓	✓				
8	數位影像處理				✓	✓	✓	✓			
9	數位音樂基礎				✓	✓	✓				
10	數位媒體賞析				✓	✓	✓				
11	數位攝影				✓	✓	✓				
12	編劇與腳本繪製				✓	✓	✓				
13	媒體素養			✓		✓	✓				
14	自由軟體應用				✓	✓	✓				
15	網頁設計				✓	✓	✓				
16	向量繪圖				✓	✓	✓				
17	廣告文案與企劃				✓	✓	✓				
18	2D 動畫製作				✓	✓	✓				
19	腳本寫作				✓	✓	✓				
20	商業識別設計				✓	✓	✓				
21	電子商務與網路行銷				✓	✓	✓				
22	3D 動畫製作				✓	✓	✓				
23	數位錄影				✓	✓	✓				
24	配樂與音效				✓	✓	✓				
25	互動遊戲				✓	✓	✓				

26	3D 繪圖				✓	✓	✓				
27	數位影音後製				✓	✓	✓				
28	專題製作(一)	✓							✓	✓	
29	遊戲整合設計				✓	✓	✓			✓	
30	專案企劃實務		✓		✓	✓	✓			✓	
31	專題製作(二)	✓							✓	✓	
32	視訊特效處理				✓	✓	✓				
33	數位媒體行銷				✓	✓	✓				
34	數位行銷實務		✓		✓	✓	✓			✓	
35	虛擬實境				✓	✓	✓				
36	專利與智財權		✓				✓				
37	創意思考		✓				✓				

### (三) 評量方法

本系現行所採用之評量方法，如自行命題筆試、面試、撰寫報告、採用公共題庫筆試、證照考試、製作成品、作業、出席率等等；各教師再針對所有課程依實際需求規劃該課程所採用之教學方法，如表 3.8 所示。

表 3.7 應用數位媒體系核心課程與評量方法對應表

項次	課程名稱	所選用評量方法									
		自行命題筆試	面試	撰寫報告	採用公共題庫筆試	證照考試或請專利	製作成品	作業	出席率	網頁製作或維護學習歷程檔案	其它
1	計算機概論	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	
2	電腦網路	✓		✓		✓		✓	✓		
3	網路行銷			✓				✓	✓		
4	多媒體導論			✓			✓	✓	✓		
5	基礎樂理			✓			✓	✓	✓		
6	設計概論	✓		✓		✓	✓	✓	✓		
7	色彩學	✓		✓		✓	✓	✓	✓		
8	數位影像處理			✓		✓	✓	✓	✓		
9	數位音樂基礎			✓			✓	✓	✓		
10	數位媒體賞析			✓				✓	✓		
11	數位攝影						✓	✓	✓		

項次	課程名稱	所選用評量方法									
		自行命題筆試	面試	撰寫報告	採用公共題筆試	證照考試或請專利	製成品	作業	出席率	網頁製作或維護學習歷程檔案	其它
12	編劇與腳本繪製			✓				✓	✓		
13	媒體素養	✓		✓				✓	✓		
14	自由軟體應用			✓	✓	✓			✓		
15	網頁設計			✓			✓	✓	✓	✓	
16	向量繪圖			✓							
17	廣告文案與企劃		✓	✓			✓	✓	✓		
18	2D 動畫製作						✓	✓	✓		
19	腳本寫作			✓			✓	✓	✓		
20	商業識別設計			✓			✓	✓	✓		
21	電子商務與網路行銷			✓				✓	✓		
22	3D 動畫製作			✓				✓	✓		
23	數位錄影			✓			✓	✓	✓		
24	配樂與音效			✓			✓	✓	✓		
25	互動遊戲			✓			✓	✓	✓		
26	3D 繪圖			✓			✓	✓	✓		
27	數位影音後製			✓			✓	✓	✓		
28	專題製作(一)		✓	✓			✓				
29	遊戲整合設計			✓			✓	✓	✓		
30	專案企劃實務			✓			✓	✓	✓		
31	專題製作(二)		✓	✓			✓				
32	視訊特效處理			✓			✓	✓	✓		
33	數位媒體行銷			✓				✓	✓	✓	
34	數位行銷實務			✓				✓	✓	✓	
35	虛擬實境			✓			✓	✓	✓		
36	專利與智財權		✓	✓			✓	✓	✓		
37	創意思考		✓	✓			✓	✓	✓		

## 四、空間設備規劃

(一) 發展方向定位與專業教室空間設備之關連性

系發展定位與空間設備需求對應表如表 3.9 所示。

表 3.8 系發展定位與空間設備需求對應表

項次	發展定位	該發展定位所涵蓋之就業領域	該發展領域所需之專業教室名稱
1	數位娛樂	智慧機器人 多媒體設計 非線性剪接 影音創作 後製製作 動畫設計 遊戲設計 數位行銷	智慧生活 iDigital-Protect 教室(SB214) 行動裝置研究教室(SB301) 偏鄉與弱勢族群發展教室(SB302) 影音製播工作室(SB303) 研究生研究室(SB308) 數位行銷製作室(SB309) 多媒體認證教室(SB312) 雲端運用教學室(SB314) 前瞻企業製播教室(SB315) 數位音效製作室(SB409) 數位錄影棚(SB414) 電競比賽直播與培訓教室(A418)
2	數位設計	3D 設計 數位設計 專案企劃 廣告設計 平面媒體設計 影像合成 多媒體設計 數位行銷	偏鄉與弱勢族群發展教室(SB302) 影音製播工作室(SB303) 研究生研究室(SB308) 數位行銷製作室(SB309) 多媒體認證教室(SB312) 數位內容創作室(SB313) 先進企業資源教室(SB316) 數位剪輯製作室(SB405) 分鏡與腳本製作室(SB408) 數位設計專業教室(SB415) 先進企業示範教室(SB317) 智慧生活 iDigital-Protect 教室(SB214) 雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室(SB214) 遠距教學與智慧智能教室(SB312、SB313、SB415)

(二) 學生就業領域課程與專業空間設備之關連性

本系學生就業領域課程與空間設備需求表如表 3.10 所示。

表 3.9 學生就業領域課程與空間設備需求表

項次	學生就業領域	該領域之核心課程	該課程所需之專業教室名稱	該專業教室所需之重要設備
1	媒體行銷	電腦網路、網路行銷行銷管理、數位媒體行銷、數位行銷實務、電子商務與網路行銷、工業 4.0、色彩學、商業識別設計、創意行銷、策略行銷、通路管理	數位行銷製作室(SB309) 雲端運用教學室(SB314) 先進企業資源教室 (SB316) 先進企業示範教室(SB317) 偏鄉與弱勢族群發展教室(SB302) 智慧生活 iDigital-Protect 教室 (SB214) 遠距教學與智慧智能教室 (SB312、SB313、SB415)	PC、專業軟體、網路行銷、智慧機器人等相關設備
2	多媒體設計	多媒體導論、網頁設計、向量繪圖	分鏡與腳本製作室 (SB408) 數位內容創作室 (SB313) 多媒體認證教室 (SB312) 雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室(SB312、SB313、SB415)	PC、專業軟體、多媒體設計、智能教學系統、遠距視訊系統、自動節能系統、情境模擬環境建置等相關設備
3	影音創作	數位音樂基礎、數位媒體賞析、數位影像處理、數位攝影、數位錄影、配樂與音效	數位剪輯製作室 (SB405) 數位錄影棚 (SB414) 數位教材製作室 (SB303) 數位音效製作室 (SB409) 電子競技館與職能培訓基地 (A418)	PC、專業軟體、數位音效、影音剪輯、直播、移動式導播等相關設備
4	動畫設計	2D 動畫製作、3D 動畫製作、腳本寫作	數位音效製作室 (SB409) 前瞻企業製播教室 (SB315) 多媒體認證教室 (SB312)	PC、專業軟體、動畫設計、擷取、音效等相關設備
5	遊戲設計	互動遊戲、遊戲整合設計	行動裝置研究教室(SB301) 多媒體認證教室 (SB312) 數位設計專業教室(SB415) 電子競技館與職能培訓基地 (A418)	PC、電競電腦螢幕、運動攝影機系統、專業軟體、攝影、剪輯、擷取、音效等相關設備

項次	學生就業領域	該領域之核心課程	該課程所需之專業教室名稱	該專業教室所需之重要設備
6	數位設計	創意思考、專利與智財權、工業 4.0	分鏡與腳本製作室 (SB408) 先進企業示範教室(SB317) 數位設計專業教室(SB415) 智慧生活 iDigital-Protect 教室 (SB214) 雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室(SB312、SB313、SB415)	PC、專業軟體、智慧機器人等相關設備
7	3D 製圖設計	3D 繪圖、3D 設計、虛擬實境	分鏡與腳本製作室 (SB408) 前瞻企業製播教室 (SB315) 多媒體認證教室 (SB312)	PC、專業軟體、3D 繪圖、3D 設計等相關設備
8	商品設計	設計概論、色彩學、向量繪圖、創意商品設計	分鏡與腳本製作室 (SB408) 數位內容創作室 (SB313) 多媒體認證教室 (SB312)	PC、專業軟體、繪圖設計等相關設備
9	專案企劃	廣告文案與企劃、專案企劃實務	數位行銷製作室(SB309) 研究生研究室(SB308) 偏鄉與弱勢族群發展教室(SB302)	PC、專業軟體、繪圖設計等相關設備
10	廣告設計	商業識別設計、廣告文案與企劃	分鏡與腳本製作室 (SB408) 數位內容創作室 (SB313) 多媒體認證教室 (SB312) 數位設計專業教室(SB415)	PC、專業軟體、繪圖設計等相關設備

### (三) 系空間設備與發展方向定位或學生就業領域切合性之論述

應用數位媒體系以強化人文藝術教育、行銷設計、創作思考及媒體整合能力來加強競爭力。當今產業對人性與美學融入資訊科技之設計人才需求殷切，資訊設計與視覺美學之整合發展，已成為資訊技術之最新發展趨勢。此外，如果能夠再結合學校發展目標並整合地方文化特色，不僅可以提升學校之能見度與名聲，更可以促進地方的繁榮與發展。發展本系（所）成為雲林、嘉義縣市企業界、農特產業、觀光休閒與生態旅遊業最受歡迎之數位行銷專業人才。學生運用在學校學習的數位媒體整合能力與資訊技術能力及培養其熟悉轉換各種產業相關行銷媒材的專業能力；協助地方農會引進企業電子化知識與技術，發展地方特色事業；適度引進創意旅遊數位媒體建置計畫，結合雲林縣劍湖山遊樂世界、嘉義縣阿里山觀光旅遊、塔塔加生態登山健行活動，使本系（所）成為最佳的產學合作計畫重要夥伴。

### (四) 空間設備規劃

本系發展目標以數位娛樂與數位設計為兩大主軸，可提供之就業領涵蓋：媒體行銷、多媒體設計、非線性剪接、影音創作、後製製作、動畫設計、遊戲設計、商業設計、3D 設計、造型設計、商品設計、數位設計、專案企劃、3D 製圖、廣告設計、平面媒體設計等相關領域。配合就業領域規畫相對應之實驗室與研究室，包括：行動裝置研究教室 (SB301)、偏鄉與弱勢族群發展教室(SB302)、影音製播室 (SB303)、研究生研究室(SB308)、數位行銷製作室(SB309)、多媒體認證教室 (SB312)、數位內容創作室 (SB313)、雲端

運用教學室(SB314)、前瞻企業製播教室 (SB315)、先進企業資源教室 (SB316)、先進企業示範教室(SB317)、數位錄影棚 (SB405)、數位音效製作室 (SB409)、分鏡與腳本製作室 (SB408)、數位剪輯工作室 (SB414)、數位設計專業教室(SB415)等，此外電競比賽已列入正式運動競技，電競相關產業包括競賽、直播、轉播、錄影、行銷、遊戲企劃與設計等領域，為本系數位娛樂主軸的範疇，因應電競相關產業人才需求的培育，本系已於107學年之後規劃設立電子競技館與職能培訓基地(A418)。展望未來，本系於108-109學年度積極推動建置整合雲端、媒體、傳播、教學、視訊會議等應用之智慧安全未來教室，透過完善的網路通訊技術，運用各種數位教材、學習資源及教學方法，提供一個教學更有效率、學習更有成效的動態學習環境。因此預計規劃智慧生活 iDigital-Protect 教室(SB214)與雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室(SB214)以符合本系推動方針。同時，因為新型冠狀病毒肺炎疫情的關係，傳統課堂教學方式可能有衛生安全上的疑慮，為了降低學生家長的擔憂，也顧及各級人員的安全，透過學校已建置與使用的數位學習平台，提供內容管理的功能，讓學生可以在有網路環境，隨時隨地的進入系統學習。解決防疫期間無法到校上課的問題，因此在110學年度規劃三間全校性可使用的遠距教學與智慧智能教室(SB312、SB313、SB415)。

### 1. 空間規劃

系在專業實驗室的空間規劃如表 3.11 所示。

表 3.10 應用數位媒體系 109-112 學年度空間規劃表

項次	實驗室名稱	空間大小 (m <sup>2</sup> )	學年度規劃			
			109	110	111	112
1	行動裝置研究教室(SB301)	50	維持	維持	維持	維持
2	偏鄉與弱勢族群發展教室(SB302)	150	維持	維持	維持	維持
3	數位教材製作室 (SB303)	150	維持	維持	維持	維持
4	研究生研究室(SB308)	150	維持	維持	維持	維持
5	數位行銷製作室(SB309)	30	維持	維持	維持	維持
6	多媒體認證教室 (SB312)	150	增設	增設	增設	增設
7	雲端運用教學室(SB314)	150	維持	維持	維持	維持
8	數位內容創作室 (SB313)	150	維持	維持	維持	維持
9	前瞻企業製播教室 (SB315)	150	增設	增設	增設	增設
10	先進企業資源教室 (SB316)	150	維持	維持	維持	維持
11	先進企業示範教室(SB317)	150	維持	維持	維持	維持
12	數位錄影棚 (SB414)	150	維持	增設	增設	增設
13	數位音效製作室 (SB409)	50	維持	維持	維持	維持
14	分鏡與腳本製作室 (SB408)	150	增設	增設	增設	增設
15	數位剪輯製作室 (SB405)	150	維持	維持	維持	維持
16	數位設計專業教室(SB415)	150	增設	維持	維持	維持
17	電子競技館與職能培訓基地(A418)	900	維持	維持	維持	維持
18	智慧生活 iDigital-Protect 教室 (SB214)	100	增設	維持	維持	維持



19	雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室(規劃中)	200	增設	維持	維持	維持
20	遠距教學與智慧智能教室 (SB312、SB313、SB415)	300		增設	維持	維持

【備註】：

- 1.所謂「維持」係指現有之專業教師，因符合發展定位及學生就業領域，須繼續使用之意。
- 2.所謂「增設」係指現在無此間專業教室或現有教室需擴增設備，因應發展定位及學生就業領域之課程所需，需增設或擴充之意。
- 3.所謂「整併」係指針對現有之專業教研空間，因不符發展或學生就業領域定位須刪除或可與其它專業教室整合在一起之意；換言之，此專業教室之空間，可以「釋出」之意。

## 2. 設備採購規劃

表 3.11 應用數位媒體系專業設備採構需求表

項次	需採購之專業教室名稱	該專業教室所配合之課程名稱	學年度	重要設備名稱	數量	經費預估(仟元)
1	數位攝影棚 (SB414)	數位影像處理、影像剪輯、數位錄影、影音後製作	106 學年度 107 學年度 108 學年度 109 學年度 110 學年度 111 學年度	1. 專業攝影棚燈 2. 專業棚燈燈罩組 3. 棚燈行動式電源 4. 棚燈控光設備 5. 商品拍攝活動檯 6. 平面設計電腦 7. 空拍機 8. 360 度全景攝影系統 9. 曲線自動滑軌組 10. 專業錄影機 11. 高階單眼相機 12. 高階設計工作站 13. 電腦螢幕 14. 空拍機專用鏡頭 15. 錄影穩定器 16. 數位備份設備 17. 剪輯軟體 18. 手持攝錄影穩定系統 19. 360 度全景攝影機 20. 錄影專業收錄音組 21. 專業境前讀稿機 22. 4K 高畫質錄影機	1 批	4,900
2	前瞻企業製播教室(SB315)	互動展示科技、雲端服務	106 學年度 107 學年度	1. 3D 掃描機/3D 模型建置系統/影像擷取模組	1 批	3,600

項次	需採購之專業教室名稱	該專業教室所配合之課程名稱	學年度	重要設備名稱	數量	經費預估(仟元)
		技術、體感互動遊戲設計、互動視訊遊戲設計、數位多媒體實務	108 學年度 109 學年度	1. 3D 模型控制系統 2. 媒體設計電腦/多媒體播放機 3. 3D 公仔機 4. 設計工作站 5. 雷射切/雕刻機 6. 3D 虛擬實景展示互動系統 7. 3D 文創紙盒切割機 8. 4D 虛擬實境體驗展示系統 9. 虛擬實境系統、VR 筆記型電腦		
3	分鏡與腳本製作室 (SB408)	分鏡與腳本、數位音效、影像剪輯、數位錄影、影音後製作	108 學年度 109 學年度 110 學年度 111 學年度	1. 工作站電腦主機、工作站液晶螢幕、感壓繪圖顯示器、錄影去背整合系統 2. 分鏡與腳本專業軟體 3. 2D/3D 掃描系統 4. 設計周邊設備 5. 高階設計工作站 6. 商品展示桌 7. 策展椅 8. 雷射雕刻機(可攜帶式) 9. 雷射切割機(可攜帶式) 10. 高階繪圖工作站	1 批	2,200
4	雲端運用教學室 (SB314)	雲端服務技術、數位行銷實務、行動商務、網路行銷	106 學年度 107 學年度	1. 個人電腦 2. 雲端伺服器 3. 立體列印機 4. 雲端技術軟體 5. 行動商務軟體 6. 展示展演裝置	1 批	2,500
5	多媒體認證教室 (SB312)	網頁設計、數位內容設計、2D/3D 設計、	107 學年度 108 學年度 110 學年度	1. 個人電腦 2. 多媒體專業軟體 3. 多媒體認證軟體	1 批	3,500

項次	需採購之專業教室名稱	該專業教室所配合之課程名稱	學年度	重要設備名稱	數量	經費預估(仟元)
		數位影像處理	111 學年度	4. 教材錄製套件 5. 電腦椅 6.電腦還原系統 7.ADBOE Creative Cloud for teams Named 專業系統		
6	數位內容創作室 (SB313)	數位影像處理、數位攝影、數位錄影、多媒體導論	107 學年度 111 學年度	1. 向量繪圖軟體 2. 繪圖剪輯軟體 3. 剪輯特效軟體 4. 立體列印機 5.個人電腦主機 6.VIVE 無線模組 7.有線滑鼠鍵盤組 8.液晶螢幕	1 批	2,600
7	研究生研究室 (SB308)	專案企劃、廣告文案與企劃、專案企劃實務	106 學年度 107 學年度	1.高階設計工作站 2.數位繪圖板	1 批	2,000
8	數位設計專業教室(SB415)	商業識別設計、廣告文案與企劃、互動遊戲、遊戲整合設計、創意思考	107 學年度 108 學年度 109 學年度 111 學年度	1.高階設計工作站 2.數位繪圖板 3.筆記型電腦 4.固態硬碟 5.ADBOE Creative Cloud for teams Named 專業系統	1 批	2,000
9	先進企業示範教室(SB317) 生產力 4.0 創客創業教室	工業 4.0、色彩學、3D 繪圖設計、創意商品設計、虛擬實境、商業識別設計、創意行銷、策略行銷、通路管理	107 學年度 108 學年度	1.UV 立體印刷機 2.電腦割字機 3.高階彩色印表機 4.雷雕機 5.高階設計主機 6.高階螢幕 7.投影機 8.真空吸塑成形機 9.真空脫泡設備組 10.A2 大尺寸印表機	1 批	2,000
10	電子競技館與職能培訓基地	互動遊戲、遊戲整合設計、數位遊戲企	108 學年度 109 學年度	1. 電競電腦主機 2. 電競電腦螢幕	1 批	5,700

項次	需採購之專業教室名稱	該專業教室所配合之課程名稱	學年度	重要設備名稱	數量	經費預估(仟元)
	(A418)	劃、3D 媒體互動技術		3. 電競專用電腦椅 4. 移動式導播系統 5. 運動攝影機系統 6. 攝影棚燈光系統 7. 虛擬導播系統 8. 直播讀稿與回看系統 9. 高階大型投影設備 10. 電競滑鼠 11. 電競鍵盤 12. 電競耳機		
11	智慧生活 iDigital-Protect 教室(SB214)	視覺程式設計、互動設計 概論、互動展示科技、數位 商品企劃	108 學年度 109 學年度 111 學年度	1.個人電腦 2.智慧機器人 3.教學廣播系統 4.AI 自走車 5.六軸機器手臂 6.自走車攝影穩定系統 7.遠端教育系統整合	1 批	2,900
12	雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室	視覺程式設計、互動設計 概論、互動展示科技、數位 商品企劃	109 學年度 110 學年度	1.智能教學系統 2.遠距視訊系統 3.自動節能系統 4.情境模擬環境建置	1 批	3,700
13	遠距教學與智慧 智能教室 (預定 SB210)	雲端服務技術、數位行銷 實務、視覺程式設計、互動 設計概論、互動展示科技	109 學年度 111 學年度	1.MOD 錄播系統 2.同步視訊會議系統 3.影音儲存系統 4.行動錄影教學系統 5.AI 自走車 6.六軸機器手臂 7.自走車攝影穩定系統 8.遠端教育系統整合	1 批	4,100

## 五、 研究規劃

應用數位媒體系配合本校發展「安全」、「數位」及「休閒」的特色，以及數位管理學院「數位」、「行銷」與「管理」的發展方向，並配合本系的兩大發展領域「數位

娛樂」和「數位設計」，針對雲林、嘉義的農特產和休閒旅遊產業，規劃實務的研究與產學合作主題。因此，應用數位媒體(所)的研究發展重點，規劃包括兩大特色研究領域：「數位娛樂技術」和「數位設計技術」。透過產學合作與數位媒體科技之運用，在讓本系的研究生成為雲林、嘉義縣市企業界、農特產業、觀光休閒與生態旅遊業最受歡迎之數位行銷與應用之中高級專業人才。此外，結合相關科系的研究資源，發展師生運用數位及媒體科技、呈現數位化、資訊化、媒體化的數位整合能力，培養師生熟悉轉換各種產業相關行銷媒材的研究及實務專業能力；進而將此等數位媒體內容廣泛建置於各類虛擬平台及通路，藉以練習各種財務管理、行銷規劃等等商務運用的經驗，結合雲嘉縣市落實發展「一鄉鎮一特色」，協助地方農會引進企業電子化知識與技術，發展地方特色事業；適度引進創意旅遊數位媒體建置計畫，結合雲林縣劍湖山遊樂世界、嘉義縣阿里山觀光旅遊、塔塔加生態登山健行活動，使本系成為最佳的產學合作計畫重要夥伴，以本研究所的「數位媒體」工具開發各種吸引參觀者駐足的媒介，並將之公開發行。兩大特色研究領域：「數位娛樂技術」和「數位設計技術」的發展重點歸納如下：

1. 充實「數位娛樂」和「數位設計」的研究設備及空間，使師生能在良好的學術環境下，教學與研究均能得到良好的成效。
2. 成立數位創意設計發展中心與企業進行產學合作，提供嘉雲南地區企業界有關媒體設計與研究的諮詢服務，並提供學生校外實習的管道。
3. 辦理推廣教育，提供嘉雲南地區視覺傳達設計及相關業務人員的進修機會。
4. 提供社區數位媒體之專業服務
5. 協助政府及民間機構在數位媒體行銷」和「數位科技應用」等相關研究及發展規劃
6. 協助國內影視、廣播、多媒體工業活動及發展規劃

(一) 發展方向定位與研究領域之關連性

表 3.12 應用數位媒體系研究領域與發展方向對應表

項次	發展定位	與該發展定位相關之研究領域名稱	該研究領域之研究團隊名稱及組成	該研究團隊之研究主題
1	數位娛樂	數位娛樂技術 數位行銷技術	團隊名稱：偏鄉產業數位娛樂與行銷技術研究團隊 召集人：洪萬富 團隊成員：蕭紋旭、孫敏育、許榮望、何漢彰、陳以真	偏鄉產業數位娛樂與行銷技術之研究

		數位落差與偏鄉發展	團隊名稱：數位落差與偏鄉發展中心(與資管系合作) 召集人：蕭紋旭 團隊成員：詹明傑、翁富美、傅湊宗、蔡寬成	數位落差與偏鄉發展之研究
2	數位設計	數位設計技術 文創設計技術	團隊名稱：數位創意設計發展團隊 召集人：黃志能 團隊成員：許榮望、孫敏育、傅湊宗、蕭紋旭、李秋蘭、洪鈞元	數位創意設計與發展之研究

(二) 研究績效反饋學生就業職場核心課程之關連性

表 3.13 應用數位媒體系研究績效反饋修正課程規劃表

項次	研究團隊名稱	該研究團隊之研究主題	該研究主題相關之核心課程模組名稱	研究成果反饋修正課程名稱
1	偏鄉產業數位行銷研究團隊	偏鄉產業數位娛樂與行銷技術之研究	媒體設計行銷之職場課程模組	數位媒體行銷、數位行銷實務、數位行銷研究、行銷管理、專案企劃實務
2	數位落差與偏鄉發展中心研究團隊(與資管系合作)	數位落差與偏鄉發展之研究	媒體設計行銷之職場課程模組	多媒體導論、多媒體網頁、媒體素養、自由軟體應用、專案企劃實務
3	數位創意設計發展中心研究團隊	數位創意設計與發展之研究	視覺創意設計之職場課程模組	影音創作、影像處理、後製製作、數位攝影、數位錄影、數位影像處理、影像剪輯

(三) 研究規劃

表 3.14 應用數位媒體系學年度研究規劃表

項次	研究主題	該研究主題之目標概述	為達該研究目標之作法	該研究主題各學年度預期研究成效		
				110	111	112
1	偏鄉產業數位行銷研究團隊	配合本系的兩大發展領域中「數位行銷」之主題，針對雲林、嘉義的農特產和休閒旅遊產業，規劃實務	1.經費資助來源：申請教育部、國科會或民間機構相關計畫。 2.空透過產學合作與數位媒體科技之運用，在讓本系的研究生成為雲林、嘉義縣	計劃 2 件 論文 6 篇 參與學生 10 人	計劃 2 件 論文 7 篇 參與學生 10 人	計劃 2 件 論文 8 篇 參與學生 12 人

項次	研究主題	該研究主題之目標概述	為達該研究目標之作法	該研究主題 各學年度預期研究成效		
				110	111	112
		的研究與產學合作主題。	市企業界、農特產業、觀光休閒與生態旅遊業最受歡迎之數位行銷與應用之中高級專業人才。			
2	數位落差與偏鄉發展中心研究團隊(與資管系合作)	結合相關科系的研究資源，縮小城鄉數位落差，運用數位及媒體科技協助相關產業發展	1.經費資助來源：申請教育部、國科會或民間機構相關計畫。 2. 結合相關科系的研究資源，發展師生運用數位及媒體科技、呈現數位化、資訊化、媒體化的數位整合能力，培養師生熟悉轉換各種產業相關行銷媒材的研究及實務專業能力	計劃 1 件 論文 2 篇 參與學生 3 人	計劃 1 件 論文 3 篇 參與學生 5 人	計劃 1 件 論文 4 篇 參與學生 7 人
3	數位創意設計研究團隊	配合本系的兩大發展領域「創意設計」之主題，研究創意設計與數位創意設計技術，規劃實務的研究與產學合作主題。	1.經費資助來源：申請教育部、國科會或民間機構相關計畫。 2.空透過產學合作與創意設計與數位創意設計技術之運用，在讓本系的研究生成為雲林、嘉義縣市企業界、農特產業、觀光休閒與生態旅遊業最受歡迎之創意設計與數位創意設計技術與應用之中高級專業人才。	計劃 3 件 論文 6 篇 參與學生 8 人	計劃 3 件 論文 7 篇 參與學生 10 人	計劃 3 件 論文 8 篇 參與學生 12 人

(四) 產官學研合作規劃

表 3.15 應用數位媒體系學年度產官學研合作規劃表

項	合作主題	預計合作之對象	預計合作模式
---	------	---------	--------

次			110 學年度	111 學年度	112 學年度
1	偏鄉產業數位行銷研究團隊	雲林、嘉義縣市企業界、農特產業、觀光休閒與生態旅遊業	1.簽訂產學合作計畫。 2.申請產學研究計畫	1.簽訂偏鄉產業數位行銷合作計畫。 2.學生校外實習合作計畫。	1.簽訂技術轉移合作計畫。 2.學生校外實習合作計畫。
2	數位落差與偏鄉發展中心研究團隊(與資管系合作)	雲林、嘉義縣市企業界、農特產業、觀光休閒與生態旅遊業	1.簽訂產學合作計畫。 2.申請產學研究計畫	1.簽訂數位落差與偏鄉發展合作計畫。 2.學生校外實習合作計畫。	1.簽訂技術轉移合作計畫。 2.學生校外實習合作計畫。
3	數位創意設計研究團隊	雲林、嘉義縣市企業界、農特產業、觀光休閒與生態旅遊業	1.簽訂產學合作計畫。 2.申請產學研究計畫	1.簽訂視訊發展與研究合作計畫。 2.學生校外實習合作計畫。	1.簽訂技術轉移合作計畫。 2.學生校外實習合作計畫。

## 六、推廣教育

### (一)與發展方向定位關連之推廣教育規劃

表 3.16 應用數位媒體系推廣教育規劃表

項次	發展定位	推廣教育類別	合作對象	開設班別及學員數		
				110 學年度	111 學年度	112 學年度
1	數位娛樂 數位行銷	產業人才投資研究所學分班	南區職訓中心	1.班別名稱：數位行銷研究 2.預計學員數：20人。	1.班別名稱：數位攝影實務 2.預計學員數：20人。	1.班別名稱：商業攝影實務 2.預計學員數：20人。
		軟體人才培育非學分班	教育部顧問室	1.班別名稱：數位媒體扎根研習 2.預計學員數：50人。	1.班別名稱：數位媒體扎根研習 2.預計學員數：50人。	1.班別名稱：數位媒體扎根研習 2.預計學員數：50人。
2	數位設計	專業技術人才非學分班	嘉義縣教育網路中心	1.班別名稱：數位攝影與剪輯 2.預計學員數：35人。	1.班別名稱：數位攝影與剪輯 2.預計學員數：35人。	1.班別名稱：數位攝影與剪輯 2.預計學員數：35人。
		專業技術人才非學分班	嘉義縣教育網路中心	1.班別名稱：2D腳色動畫創作 2.預計學員數：35人。	1.班別名稱：數位攝影 2.預計學員數：35人。	1.班別名稱：商業攝影 2.預計學員數：35人。



項次	發展定位	推廣教育類別	合作對象	開設班別及學員數		
				110 學年度	111 學年度	112 學年度
		專業技術人才非學分班	嘉義縣教育網路中心	1.班別名稱：3D 遊戲創作入門 2.預計學員數： 35 人。	1.班別名稱：3D 遊戲創作入門 2.預計學員數： 35 人。	1.班別名稱：3D 遊戲創作入門 2.預計學員數： 35 人。

備註：

- 1.所謂推廣教育類別係指開設證照檢定班、專業技術人才學分班、專業技術人才非學分班、各類研習營或其它活動。
- 2.所謂合作對象係指活動經費或設備補助單位、證照核發單位或其它為完成共同目標所合作之單位。

## (二)推廣教育學分班規劃

表 3.17 應用數位媒體系學年度推廣教育學分班開班規劃表

學年度	合作學校或單位	開班地點	學分數	學員數
110	南區職訓中心	應用數位媒體系	3	20
111	南區職訓中心	應用數位媒體系	3	20
112	南區職訓中心	應用數位媒體系	3	20

## 肆、 配合校務發展計畫

### 一、 校務發展計畫總述

本校校務發展架構，是以實現「國際知名、台灣一流、嘉雲第一」為核心；以優質校園、教育卓越、產研扎根、及社會責任為主軸，涵蓋 13 面向，據此規劃其相對應之計畫與行動方案。校務發展架構示意圖如下圖所示。

主軸一：「A.優質校園」，以「A1.營造優實環境」、「A2.學校組織再造」及「A3.學校永續經營」等面向，從校園環境、教研環境、資訊環境、行政組織再造、學術組織再造、行政職能精進、多元生源拓展、多元收入與財務健全推動、擴大辦學規模、校務研究推動等議題切入，擬定具體行動計畫，冀能營造教與學的優質環境、厚植永續經營的根基。

主軸二：「B.教育卓越」，以「B1.課程精進規劃」、「B2.教學成效精進」及「B3.學生全程輔導」等面向，從課程資訊整合、專業課程精進、全人教育課程精進、教師專業能力、學生學習成效、教學品保制度、學生學習輔導、學生生活輔導、學生就業輔導等議題切入，擬定具體行動計畫，冀能提升學生就業力、厚植教師教學與專業能力。

主軸三：「C.產研扎根」，以「C1.深化校院特色」、「C2.厚植研發能量」及「C3.落實產學合作」等面向，從安全科技、安全數位、安全樂活、安全照顧、學校安全特色落實及創新創意創業(三創)特色精進、研發能量提升、研發成果獎勵與補助、關懷產業、產學成果再提升等議題切入，擬定具體行動計畫，冀能扎根安全創意研發、落實產學合作與研發量能。

主軸四：「D.社會責任」，以「D1.社會服務關懷」、「D2.倫理提升」、「D3.促進國際視野」及「D4.公共性與校務資訊公開」等面向，從服務志工培訓、社會服務關懷、生命教育與弱勢關懷、倫理課程發展、倫理教學成果提升、國際發明與技能競賽、師生海外交流、弱勢學生輔導扶助、校務資訊公開與內控自我課責，以及大學社會責任實踐等議題切入，擬定具體行動計畫，冀能引領學生關懷社會、強化社會責任意識與國際視野。



圖 4.1 校務發展行動計畫架構圖

## 二、配合校務發展計畫策略

校務發展係集合全校各行政學術單位共同推動，計畫之具體方案，大致上係由行政單位推動，並由學術單位配合落實。現針對校務發展計畫，擷取必須藉由學術單位落實方可實現之計畫與方案如下：

### 主軸一：A. 優質校園

#### (一) A1-2：教研環境提升計畫

##### 1. 方案 A1-2-2：增設技術檢定考場或訓練場與設備提升方案

執行策略：

策略一：積極擴展國內及國際技能檢定考場及項目，並鼓勵本校師生參與檢定。

策略二：配合政府規劃增設即測即評即發證術科測試試場。

策略三：設置檢定場地開設證照輔導班課程，加強證照考取之學習與訓練。

##### 2. 方案 A1-2-3：院系所特色教室圖儀設備提升方案

執行策略：

策略一：各院系(所)依中長程發展計畫，增購圖儀設備，發展有價值之特色教室。

策略二：有效運用教育部獎勵補助整體發展經費，提升各院系所特色教室圖儀設備。

策略三：爭取校外經費資源，充實特色教室之圖儀設備。

## (二)A3-1：多元生源拓展計畫

### 1.方案 A3-1-1：國內學生生源固本與拓展方案

執行策略：

策略一：高中職聯盟夥伴學校之網絡建構，暢通高中職畢業生升學進路。

策略二：持續鄰近高中職校學生參訪與招生宣導活動，協助高中職畢業生尋求本校適合就讀之系科。

策略三：逐年調整各入學管道各系科招生名額，以具備重點特色及生源較豐沛之系科為優先考量重點。

策略四：採行多元入學管道(含參與各聯招管道及自辦單獨招生管道)，廣納更多元特色學生入學本校就讀之機會。

策略五：招收回流教育學生(含進修部及進修學院學生)，彌補正規學制日漸減少之學生來源。

策略六：逐步申請開設碩士班，暢通本校大學部畢業生升學進路。

策略七：提供菁英優秀學生獎助學金，吸引優秀學生就讀，並提升入學生素質水準。

策略八：提升全校教師參與招生宣導工作意願，建立招生績效考評機制。

策略九：深耕原住民部落，擴大招收原住民學生。

### 2.方案 A3-1-2：境外生源拓展方案

執行策略：

策略一：積極參加海外招生活動。

策略二：擴大與海外學校簽署策略聯盟協議。

策略三：簽訂海外姊妹校學術合作協議書。

策略四：擴大招收大陸及國際學位生、僑生、海外專班、海外青年訓練班及交換學生。

策略五：定期與不定期到海外相關學校及僑界參訪、宣導及交流。

## 主軸二：B.教育卓越

### (一)B1-2：專業課程精進計畫

#### 1.方案 B1-2-1：就業導向課程精進方案

執行策略：

策略一：落實學期或學年校外實習課程、證照課程、創意課程、實務專題課程之推動，規劃系所課程中校外實習課程、證照課程、創意專利課程、實務專題課程之比例。

策略二：校外實習課程制度化，研擬推動學期制和學年制之校外實習課程。

#### 2.方案 B1-2-2：程式設計與跨領域課程精進方案

執行策略：

策略一：開設邏輯思考與程式設計相關課程。

策略二：持續精進跨領域課程開設。

#### 3.方案 B1-2-3：三創學程精進方案

執行策略：

策略一：開設三創學程。

策略二：成立創業團隊。

策略三：輔導創業團隊爭取創業相關資源。

## (二)B2-1：教師專業能力提升計畫

### 1.方案 B2-1-1：擢升教師實務力方案

執行策略：

策略一：鼓勵教師針對工業 4.0 技術或前瞻 5+2 產業之新知，提出進修申請。

策略二：鼓勵教師赴公民營機構與產業界進行深度研習研究及深耕服務。

策略三：獎勵與補助教師實務證照、師生創作、實務專題、競賽展演。

策略四：聘任國際技能競賽獲獎之選手或業界技術精湛大師。

### 2.方案 B2-1-2：提升教師教學力方案

執行策略：

策略一：推動 U+P 教學力社群，以社群聚會方式進行探討、交流。

策略二：持續精進創新教材教法培訓，提供創新教學與教材相關研習。

策略三：推動參與式預算教學實踐，提升教師投入教學之熱忱。

策略四：鼓勵教師產學成果回饋教材，並分享於學校數位學習網。

策略五：獎勵教師編撰教材、製作教具及教學優良教師。

### 2.方案 B2-1-3：推升教師輔導力方案

執行策略：

策略一：持續精進教師「職涯輔導知能認證」制度。

策略二：完備教師輔導學生實務專題、競賽、創新創業等獎勵機制。

## (三)B2-2：學生學習成效提升計畫

### 1.方案 B2-2-1：學生基礎力提升方案

執行策略：

策略一：辦理基本資訊能力之認證或檢定。

策略二：舉辦多益、PVQC 等校園團測；獎勵補助報名費及成績優良者。

策略三：開設專業職場英文檢定加強班，輔導學生取得專業英文能力證照。

### 2.方案 B2-2-2：學生技術力提升方案

執行策略：

策略一：開設「專業證照輔導班」，提升學生證照質量與數量。

策略二：舉辦全校、全國性創新創意實務專題競賽。

策略三：獎勵補助學生參與各類專題技藝競賽。

### 3.方案 B2-2-3：菁英學生培育方案

執行策略：

策略一：培育學生參加國際或全國相關競賽。

策略二：選送菁英學生赴國外交換學生或研習。

#### **(四)B2-3：教學品保計畫**

##### 1. 方案 B2-3-1：教學品保制度增進方案

執行策略：

策略一：課程綱要、教學目標、教學方法、數位教材上傳數位學習網，並持續辦理課綱外審。

策略二：持續精進教學評量，並辦理教學研討會。

#### **(五)B3-1：學生學習輔導計畫**

##### 1. 方案 B3-1-2：落實學習預警輔導制度

執行策略：

策略一：配合起始預警機制，透過補救教學策略，輔導大一新生或轉學生完成課程接續學習之預備課程修習。

策略二：結合期中預警機制，於每學期期中考週結束後四週內，透過網路線上預警系統，進行縱向（學術單位）與橫向（行政單位）之聯繫，進行及時進行輔導。

#### **(六)B3-3：學生就業輔導計畫**

##### 1. 方案 B3-3-1：學生就業課程推動方案

執行策略：

策略一：推動各系所申請相關就業學程(含共通核心職能課程)計畫，並達 1 系 1 學程。

策略二：推動學生畢業前至少參與一門就業相關學程。

##### 2. 方案 B3-3-2：學生就業輔導方案

執行策略：

策略一：舉辦各系職涯與產業趨勢講座、企業參訪、創業座談及校友經驗座談會。

策略二：推動學期／學年實習。

策略三：擴大深化與廠商合作，增加學生校外實習機會。

策略四：透過畢業生流向、就業滿意度、就業領域專業符合度、雇主滿意度及薪資等分析，定期回饋調整課程，並完善畢業生流向追蹤機制。

##### 3. 方案 B3-3-3：學生就業媒合方案

執行策略：

策略一：辦理校園徵才活動並提升廠商質與量。

策略二：辦理企業說明會與雇主座談會，提供學生瞭解產業。

### **主軸三：C.產研扎根**

#### **(一)C1-2：安全數位 iDigital-Protect 智能防禦整合應用計畫**

##### 1. 方案 C1-2-1：雲端交易 iDigital-Protect 推動方案

執行策略：

策略一：聚焦與強化雲端交易之安全防護，整合及應用，並建置相關教學與實習設備。

策略二：配合雲端交易之安全、整合與應用，成立跨境電商之創業團隊及開設跨境電商

創業課程模組。

2. 方案 C1-2-2：媒體傳播 iDigital-Protect 深化方案

執行策略：

策略一：聚焦與強化媒體傳播之安全防護、整合與應用，並建置數位媒體內容之 iDigital-Protect 智能檢核、分類與防禦監控等相關教學與實習設備。

策略二：配合媒體傳播之安全、整合與應用，並籌組相關創業團隊及開設創業課程。

3. 方案 C1-2-3：智慧生活 iDigital-Protect 推動方案

執行策略：

策略一：聚焦與強化智慧生活之安全防護，整合與應用，並建置相關教學與實習設備。

策略二：配合智慧生活之安全、整合與應用，成立智慧生活之文創商品創業團隊及開設文創商品創業課程模組。

**(二)C1-5：安全特色落實計畫**

1. 方案 C1-5-2：安全國際研討會與期刊推動方案

執行策略：

策略一：鼓勵師生參加並發表於每年舉辦之安全管理與工程技術國際研討會，提升本校在安全領域的學術與實務水準。

策略二：獎勵補助教師執行安全相關之研究計畫，並將成果發表於國際研討會與期刊。

**(三)C1-6：創新創意創業(三創)精進計畫**

1. 方案 C1-6-1：創新創意作品競賽活動推動方案

執行策略：

策略一：舉辦師生創意作品競賽及成果展。

策略二：舉辦/參加全國技職院校(含高中職)創新創意發明競賽。

策略三：鼓勵參與創意發明競賽及展覽。

2. 方案 C1-6-2：三創質量提升方案

執行策略：

策略一：充實創客基地設備與建置校園創意設施。

策略二：引入業界專家提供三創諮詢輔導並推動專利商品化。

策略三：輔導學生參與創新創意創業競賽。

**(四)C2-1：研發能量提升計畫**

1. 方案 C2-1-1：研發團隊與產學合作推動方案

執行策略：

策略一：成立符合本校發展目標之研發團隊，並參與各式產官學研發平台合作夥伴之各項活動。

策略二：推動教師執行產學合作或研究計畫，並鼓勵跨校合作。

**(五)C2-2：研發成果獎勵與補助計畫**

1. 方案 C2-2-2：專利或技術轉移與商品授權金獎勵方案

執行策略：

策略一：提高獎勵金額，鼓勵研發成效。

策略二：專利或技術轉移列入教師技術升等途徑。

#### (六)C3-1：關懷產業計畫

##### 1.方案 C3-1-1：產業輔導推動方案

執行策略：

策略一：推動與嘉雲、北台南地區之產業或工業區合作。

策略二：創造親產學環境，爭取校外資源，協助本校產學服務團隊輔導產業聚落或工業區廠商。

策略三：申請經濟部產業園區相關計畫，推動訪廠、協助解決技術問題或輔導研發升級，開設人才培訓課程，研提政府研發補助資源，媒合學生至企業實習，培育廠商所需人才。

##### 2.方案 C3-1-2：擴大地區產業科技關懷方案

執行策略：

策略一：與法人組織合作協助產業關懷方案，推動教師申請「學界協助中小企業科技關懷跨域整合計畫」。

策略二：擴大關懷在地廠商，建立產學合作關係，協助廠商解決問題。

#### 主軸四：D 社會責任

##### (一)D2-2：專業倫理教學成果提升計畫

###### 1.方案 D2-2-1：專業倫理教學提升方案

執行策略：

策略一：持續鼓勵教師參與專業倫理社群。

策略二：持續辦理專業倫理課程教學研習。

##### (二)D3-1：國際發明與技能競賽計畫

###### 1.方案 D3-1-1：國際發明或技能競賽團隊培訓方案

執行策略：

策略一：依院系所發展特色議題，規劃一院至少一件作品參賽。

策略二：進行菁英學生培訓，依技能技藝、專利和專題作品遴選對象參與國際競賽。

###### 2.方案 D3-1-2：國際發明或技能競賽參賽方案

執行策略：

策略一：舉辦相關技能創意競賽。

策略二：規劃優秀創意作品參與國際競賽。

##### (三)D3-2：師生國際交流計畫

###### 1.方案 D3-2-1：學生海外實習與遊學拓展方案

執行策略：



策略一：爭取教育部學海築夢計畫，並開發海外合作廠商推動海外實習。

策略二：強化學生英外語能力，推動海外遊學。

## 2. 方案 D3-2-2：國際交流推動方案

執行策略：

策略一：締結姐妹學校。

策略二：簽訂策略聯盟。

策略三：精進師生學術與實務交流。

### (四)D4-1：弱勢學生輔導扶助計畫

#### 1. 方案 D4-1-1：弱勢學生輔導方案

執行策略：

策略一：弱勢學生課程、競賽展演及核心技能認證輔導。

策略二：弱勢學生社會服務實踐培力及創新與領導力之輔導。

策略三：原住民族學生學習輔導。

策略四：宿舍弱勢學生學習輔導。

## 伍、發展目標

### 一、整體目標

#### (一) 整體目標

配合本校發展「安全」、「數位」及「休閒」的特色，應用數位媒體系以「數位娛樂」和「數位設計」的為兩大發展領域，整體發展目標係針對雲林、嘉義的農特產和休閒旅遊資源，藉由「數位娛樂」和「數位設計」推動數位媒體科技結合原鄉文化的產學合作機會，增進偏鄉人才培育與地區產業之發展。本系計畫建構完整的多媒體應用與發展環境，協助地區產業培育媒體企劃設計、數位行銷與數位影音製作的創新人才、多媒體電腦動畫、遊戲設計與相關媒體整合應用的專業人才，跨入數位影音、2D、3D 動畫、以及電子競技相關領域，並積極發展該專業領域在網際網路或互動式傳播等各方面的應用，引領學生成為兼具藝術文化素養與電腦尖端科技技能的新媒體專業工作者。整體發展目標以條列說明如下：

- (1) 配合農特產業、觀光休閒與生態旅遊創新之商務數位行銷人力需求，培育產業推動商務數位媒體化服務之人才。
- (2) 專業知識與實務能力並重，滿足台灣以生產和行銷為主體經濟發展之產業人力需求。
- (3) 培養具備生產性服務觀念，能以數位媒體構架生產和虛擬工廠，從而建置數位行銷與媒體企劃設計應用，提昇產業價值鏈的密切關係。
- (4) 養成數位媒體企劃設計專業應用的人力，投入商務數位行銷的行列。
- (5) 培養產學合作的實作人才，符合實務經驗的商務行銷需求。

#### (二) 執行策略

本系規劃針對政府長期發展方向與國內企業現況，並以服務本地區中小企業、農特產業、觀光生態旅遊、以及原鄉和原住民文化為目標，培養學生具備商務數位行銷能力，畢業生在完成必、選修課程和專題製作後，必可成為台灣商務數位行銷的人力資源，滿足國家社會之人才需求。故本系未來計畫積極與國內外學術與產業專業機構交流，並鼓勵產學合作、技能認證與競賽活動。尤其鼓勵產學合作增值計畫，與產業實務領域保持良性互動。研究特色包括結合本校數位管理學院現有設備及特色實驗室建置「動態擷取 (Motion Capture) 實驗室」、「創意媒體設計實驗室」、「虛擬攝影棚」、「數位音效後製實驗室」、「前瞻企業製播教室」以及「數位創意設計發展中心」，並規劃設置電競比賽直播與培訓教室，藉以協助地方產業製作數位化與媒體行銷的工作及研究環境；發揮數位管理學院承接辦教育部「創造偏鄉數位計畫」的輔導經驗，以「數位化」為工具創造偏鄉人文歷史、特色產品、以及生態旅遊等等的「行銷機會」，匯集各「數位機會中心」的發展成果，於虛擬網路社群中創建相對應的虛擬市集、旅遊資訊中心、人文歷史數位博物館。引導本研究所教師進行應用性的產學合作研究計畫，以及各種地方特色場域的實證應用研究，讓雲林嘉義在早期台灣發展的歷史遺跡也能夠在數位環境佔有一席之地；及配合本校數位及資訊相關科系的研究領域，導引本研究所教師同仁進行各種「未來校園 (Campus of Future)」的教學研究，並擴及本校導入U化安全校園各種建設的實證性應用研究計畫，藉以提升本研究所積極扮演未來校園的重要推動腳色。

## 二、具體指標(配合校務發展策略之各項指標)

### 主軸一：A.優質校園

#### (一) A1-2：教研環境提升計畫

##### 1.方案 A1-2-2：增設技術檢定考場或訓練場與設備提升方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.至少協助全校建構 1 間乙丙級或國際技能檢定考場。 2.檢定考場不低於本校系所總數之 3 倍。	1.至少協助全校建構 1 間乙丙級或國際技能檢定考場。 2.檢定考場不低於本校系所總數之 3 倍。	1.至少協助全校建構 1 間乙丙級或國際技能檢定考場。 2.檢定考場不低於本校系所總數之 3 倍。

(1)負責單位：各院彙整

(2)計畫：

#### A.執行策略或作法

- 設置專業實驗室與訓練場。
- 配合相關系所設置認證考場、訓練場。
- 充實相關證照訓練場或考場之設備。學年度規劃如下表所示。

#### B.學年度預期成效

- 逐年充實及建置核心能力證照訓練場或考場，強化系所實務教學，符合本系之課程發展方向，提升學生專業實務能力。
- 證照訓練或考場規劃如下表。

表 5.1 證照訓練或考場規劃表

項次	學院別	建置之証照考場或訓練場規劃							
		109 學年度		110 學年度		111 學年度		112 學年度	
		証照考場或訓練場	適用系所名稱	証照考場或訓練場	適用系所名稱	証照考場或訓練場	適用系所名稱	証照考場或訓練場	適用系所名稱
1	數位管理學院								
2		印前製程檢定考場	應用數位媒體系						
3		SSE 認證考場	應用數位媒體系						
4		電競比賽直播與培訓場館	應用數位媒體系						
5				Adobe 認證考場	應用數位媒體	Adobe 認證考場	應用數位媒體		

項次	學院別	建置之證照考場或訓練場規劃							
		109 學年度		110 學年度		111 學年度		112 學年度	
		證照考場 或訓練場	適用系所 名稱	證照考場 或訓練場	適用系 所名稱	證照考場 或訓練場	適用系 所名稱	證照考場或 訓練場	適用系所 名稱
				更新	系	更新	系		

## 2. 方案 A1-2-3：院系所特色教室圖儀設備提升方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
每年至少協助學院建構 1 間特色教室。	每年至少協助學院建構 1 間特色教室。	每年至少協助學院建構 1 間特色教室。

(1) 負責單位：各院彙整

(2) 計畫：(含執行策略、預估成效)

A. 執行策略或作法

(a) 擴充或更新專業實驗室。

(b) 建置教學空間與環境。

(c) 特色專業教室學年度規劃如下表所示。

表 5.2 特色專業教室規劃表

項次	學院別	建置院系所特色專業教室規劃					
		110 學年度		111 年度		112 學年度	
		特色專業教室名稱	適用系所名稱	特色專業教室名稱	適用系所名稱	特色專業教室名稱	適用系所名稱
1	數位管理學院	多媒體認證教室	應媒系、行流系、應遊系	多媒體認證教室	應媒系、資工系、行流系		
2	數位管理學院	數位攝影棚	應媒系、全校師生教學				
3	數位管理學院	分鏡與腳本製作室	應媒系、全校師生教學	數位內容創作室	應媒系、全校師生教學		
4	數位管理學院	分鏡與腳本製作室	應媒系、全校師生教學	分鏡與腳本製作室	應媒系、全校師生教學		
5	數位管理學院	前瞻企業製播教室	應媒系、全校師生教學	前瞻企業製播教室	應媒系、全校師生教學		

項次	學院別	建置院系所特色專業教室規劃					
		110 學年度		111 年度		112 學年度	
		特色專業教室名稱	適用系所名稱	特色專業教室名稱	適用系所名稱	特色專業教室名稱	適用系所名稱
6	數位管理學院	雲端運用教學室	應媒系、全校師生教學	雲端運用教學室	應媒系、全校師生教學		
7	數位管理學院	先進企業示範教室(生產力 4.0 創客創業教室)	應媒系、全校師生教學	先進企業示範教室(生產力 4.0 創客創業教室)	應媒系、全校師生教學		
8	數位管理學院	電競直播與培訓情境教室	應媒系、全校師生教學	電競直播與培訓情境教室	應媒系、全校師生教學		
9	數位管理學院	電競直播與培訓情境教室	應媒系、全校師生教學	智慧生活 iDigital-Protect 教室	應媒系、全校師生教學	智慧生活 iDigital-Protect 教室	應媒系、全校師生教學
10	數位管理學院	電競直播與培訓情境教室	應媒系、全校師生教學	雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室	應媒系、全校師生教學	雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室	應媒系、全校師生教學
11	數位管理學院	電競直播與培訓情境教室	應媒系、全校師生教學	雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室	應媒系、全校師生教學	遠距教學與智慧智能教室	應媒系、全校師生教學

#### B. 學年度預期成效

- (a) 逐年充實及建置特色專業教室，強化系所特色，符合本系之課程發展方向，提升學生專業實務能力。
- (b) 特色專業教室之設備預算規劃如下表所示。

表 5.3 特色專業教重要設備預算規劃表

學院別	特色專業教室名稱	適用系所	重要設備採購規劃					
			110 學年度		111 學年度		112 學年度	
			設備名稱	經費概估(仟元)	設備名稱	經費概估(仟元)	設備名稱	經費概估(仟元)
數位	數位攝影	多媒體認	認證相關軟	1500	數位內容製	1000		

學院別	特色專業 教室名稱	適用系所	重要設備採購規劃					
			110 學年度		111 學年度		112 學年度	
			設備名稱	經費概估(仟元)	設備名稱	經費概估(仟元)	設備名稱	經費概估(仟元)
管理學院	棚	證教室	硬體		作相關設備			
數位管理學院	數位內容製作室	應媒系、全校師生教學	數位內容製作相關設備	1000	Adobe 特色教室與多媒體焦點簡報室	1000	Adobe 特色教室與多媒體焦點簡報室	1000
數位管理學院	數位攝影棚	應媒系、全校師生教學	數位攝影及剪輯相關設備	300	數位攝影及剪輯相關設備	300	數位攝影及剪輯相關設備	300
數位管理學院	前瞻企業製播教室	應媒系、全校師生教學	企業製播設計相關設備	1000	企業製播設計相關設備	1000		
數位管理學院	分鏡與腳本製作室	應媒系、全校師生教學	設計工作站與製作設備	500	設計工作站與製作設備	500	雷射雕刻製作設備	500
數位管理學院	雲端運用教學室	應媒系、全校師生教學	行動與互動專業設備	1200	Adobe 特色教室與多媒體焦點簡報室	1000		
數位管理學院	先進企業示範教室(生產力 4.0 創客創業教室)	應媒系、全校師生教學	工業 4.0 創客教學相關設備	1800	雷射雕刻製作設備	500		
數位管理學院	電競直播與培訓教室	應媒系、全校師生教學	電競情境教室相關設備	2000	企業製播設計相關設備	1000		
數位管理學院	智慧生活 iDigital-Protect 教室	應媒系、全校師生教學	智慧生活情境相關設備	2500	智慧生活情境相關設備	2500		
數位管理學院	雲端暨媒體傳播 iDigital-Protect 教室	應媒系、全校師生教學	智慧生活情境相關設備	3700	智慧生活情境相關設備	3700		
數位管理	遠距教學與智慧智能教室	應媒系、全校師生教			攝影 AI 自走機器人與遠	3700	攝影 AI 自走機器人與遠	3700

學院別	特色專業 教室名稱	適用系所	重要設備採購規劃					
			110 學年度		111 學年度		112 學年度	
			設備名稱	經費概估(仟元)	設備名稱	經費概估(仟元)	設備名稱	經費概估(仟元)
學院		學			距教學整合設置		距教學整合設置	

## (二) A3-1：多元生源拓展計畫

### 1. 方案 A3-1-1：國內學生生源固本與拓展方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1. 日間部大學部新生招生率不低於 70%。 2. 研究所新生招生率不低於 95%。	1. 日間部大學部新生招生率不低於 70%。 2. 研究所新生招生率不低於 95%。	1. 日間部大學部新生招生率不低於 70%。 2. 研究所新生招生率不低於 95%。

(1) 負責單位：三部招生業務單位、院系所

(2) 計畫：(含執行策略、預估成效)

在就學人口逐年遞減的不利因素之下，為有效拓展新生來源，擬定招生宣傳說帖為：【搏感情愛學生共創三贏】--希望藉由「搏感情」，增進彼此的情誼，讓 31 所策略聯盟高中職校老師對本校優質師資、設備及教學環境有更深刻的瞭解，並本著「愛學生」的心情，推薦更多更好的學生就近至本校繼續接受大學教育，共創職校老師、學生及本校三方面都有利的局面。招生宣導區域及對象則以雲、嘉三縣市為主，並擴及中彰投與北台南縣地區(大甲、曾文溪之間，簡稱兩溪區域)之策略聯盟高中職校畢業班導師、學生。

#### A. 執行策略或作法

- 於本校舉辦技能檢定，讓高職師生亦能參加考試並獲得證照。
- 與高職學校老師合作，參與專題製作競賽；協助高職學校辦理專題製作課程或合作教學。
- 組成招生菁英團隊，強化整體宣導效益。
- 鎖定重點學校，規劃「搏感情」行動方案。
- 邀請部分兩溪區域高中職畢業班師生參訪。
- 到高職學校作班上宣導，讓學生了解就讀本系的願景及優勢。
- 於寒暑假期間舉辦科學營，讓高職學生報名參加。
- 爭取優質合作廠商，積極推動產學專班、產學攜手計畫。
- 調整招生群類，增加考生報考本校之機會。
- 主動提供考生諮詢服務；積極主動連繫錄取生，提高報到率。
- 發展可供參訪之特色實驗室，並訓練參訪服務師生。

#### B. 學年度預期成效

- 每年日間部大學部招生率不低於規劃名額之 70%。

## 2.方案 A3-1-2：境外生源拓展方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
每學院每年至少應爭取 2 位外籍學生就讀本校學位。	每學院每年至少應爭取 3 位外籍學生就讀本校學位。	每學院每年至少應爭取 5 位外籍學生就讀本校學位。

(1)負責單位：教務處/國際暨兩岸事務中心、研發處、各學院系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

### A.執行策略或作法

- (a) 積極參加海外招生活動。
- (b) 加強協助或爭取外籍學生就讀本校學位。
- (c) 爭取提供相關誘因，提升外籍學生就讀本校學位之意願。
- (d) 擴大招收大陸及國際學位生、海外專班、海外青年訓練班及交換學生。

### B.學年度預期執行成效

- (a) 做好相關配套措施，提升外籍學生就讀本校學位之意願。

## 主軸二：B.教育卓越

### (一) B1-2：專業課程精進計畫

#### 1.方案 B1-2-1：就業導向課程精進方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.教師將產學計畫執行成果回饋課程至少為實務課程之 70%。 (或每 3 年教師將產學合作或研發成果融入教材之課程數，不低於大三專業課程總數 20%)	1.教師將產學計畫執行成果回饋課程至少為實務課程之 70%。 (或每 3 年教師將產學合作或研發成果融入教材之課程數，不低於大三專業課程總數 20%)	1.教師將產學計畫執行成果回饋課程至少為實務課程之 80% (或每 3 年教師將產學合作或研發成果融入教材之課程數，不低於大三專業課程總數 20%)
2.各系實務課程學分佔總課程學分比例不低於 65%。	2.各系實務課程學分佔總課程學分比例不低於 65%。	2.各系實務課程學分佔總課程學分比例不低於 65%。
3.每年日間部完成校外實習人數不低於大三學生總數 60%。	3.每年日間部完成校外實習人數不低於大三學生總數 60%。	3.每年日間部完成校外實習人數不低於大三學生總數 60%。

(1)負責單位：教務處、教學資源中心、研發處、院系所中心

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

### A.執行策略或作法

- (a) 落實學期或學年校外實習課程、證照課程、創意課程、實務專題課程之推動，規劃系所課程中校外實習課程、證照課程、創意專利課程、實務專題課程之比例。



- (b) 產學研發、產學合作專題，結合教學課程，並融入教學內容。
- (c) 鼓勵教師將產學研發/專題成果，研製教具、發展教材，並給予材料補助及相關獎助。
- (d) 培養校外實習前就業力:透過職涯教育、就業力核心課程、技術證照輔導、實務專題、校友經驗傳承，並提高學生及雇主之滿意度。
- (e) 洽詢優質合作廠商:
  - 1)教師若能爭取產學合作機會，先提供企業相關專業諮詢服務，或至企業擔任顧問，藉此增進產業界專業實務技能，取得合作企業信任。教師與企業若已有合作默契，承接產學合作計畫時，若能再引進本校實務實習學生一同合作，更可落實產業科技人才之培育。
  - 2)學生實習之公司行號應符合本系所選訂定之就業領域。
- (f) 鼓勵校外實習結合專題製作或產學合作:鼓勵學生校外實習階段實際參與教授執行之各種類型產學合作案件，或與實務專題結合。
- (g) 結合業師指導、本系教師輔導，並提高學生及雇主之滿意度。
- (h) 鼓勵改進學習評量方式，列入與課程相關之校外實習部分。

#### B.學年度預期執行成效

- (a) 產學研發、產學合作專題，結合教學課程，自製教材、教具並融入教學內容，提升學生實務技能。
- (b) 依據教師產學研發成果反饋課程成效規畫表，每位團隊教師每2年反饋修正課程教材或案例至少1件。
- (c) 實務課程學分佔總課程學分比例每年檢討並制定。
- (d) 校外實習在實習人數方面，分別以該年大三學生總數進行規劃，逐年提高校外實習學生比率，落實學生校外實習課程，期能達成畢業即就業的目的。
- (e) 審核學生到業界實習之工作內容，以符合本系訂定之就業領域，且學生及雇主滿意度每年檢討並改進。

表 5.4 教師研究成果反饋修正課程績效規劃表

項次	研究團隊名稱	該研究團隊之研究主題	該研究主題相關之核心課程模組名稱	研究成果反饋修正課程名稱	績效規劃
1	偏鄉產業數位行銷研究團隊	偏鄉產業數位娛樂與行銷技術之研究	媒體設計行銷之業職場課程模組	數位媒體行銷、數位行銷實務、數位行銷研究、行銷管理、專案企劃實務	每位團隊教師每2年反饋修正課程教材或案例至少1件
2	數位落差與偏鄉發展中心研究團隊(與資管系合作)	數位落差與偏鄉發展之研究	媒體設計行銷之業職場課程模組	多媒體導論、多媒體網頁、媒體素養、自由軟體應用、專案企劃實務	每位團隊教師每2年反饋修正課程教材或案例至少1件

項次	研究團隊名稱	該研究團隊之研究主題	該研究主題相關之核心課程模組名稱	研究成果反饋修正課程名稱	績效規劃
3	數位創意設計發展中心研究團隊	數位創意設計與發展之研究	視覺創意設計之業職場課程模組	影音創作、影像處理、後製製作、數位攝影、數位錄影、數位影像處理、影像剪輯	每位團隊教師每2年反饋修正課程教材或案例至少1件

## 2. 方案 B1-2-2：程式設計與跨領域課程精進方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1. 畢業班學生曾修讀邏輯思考與程式設計能力課程學生比例達 95%。 2. 畢業班學生完成跨領域課程或學程比例達 90%。	1. 畢業班學生曾修讀邏輯思考與程式設計能力課程學生比例達 95%。 2. 畢業班學生完成跨領域課程或學程比例達 90%。	1. 畢業班學生曾修讀邏輯思考與程式設計能力課程學生比例達 100%。 2. 畢業班學生完成跨領域課程或學程比例達 90%。

(1) 負責單位：教務處、教學資源中心、院系所中心

(2) 計畫：(含執行策略、預估成效)

A. 執行策略或作法

(a) 落實學程開設與檢核機制，學生選修跨領域學程法制化。

B. 學年度預期執行成效

(a) 107 學年度日四技畢業班學生完成程式設計與跨領域課程或學程比例為 94%。

(b) 日間部畢業班學生完成程式設計與跨領域課程或學程比例不低於 90%。

## 3. 方案 B1-2-3：三創學程精進方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1. 參與開設三創學程 2. 選讀三創學程學生數達該年度日間部畢業生總數之 10%。 3. 開設專利與創意相關課程，日間部修課人數達 100%。	1. 參與開設三創學程 2. 選讀三創學程學生數達該年度日間部畢業生總數之 15%。 3. 開設專利與創意相關課程，日間部修課人數達 100%。	1. 參與開設三創學程 2. 選讀三創學程學生數達該年度日間部畢業生總數之 20%。 3. 開設專利與創意相關課程，日間部修課人數達 100%。

(1) 負責單位：教務處、研發處、通識教育中心、院系所中心

(2) 計畫：(含執行策略、預估成效)

A. 執行策略或作法

(a) 積極開設專利與創意相關課程。

- (b) 培育創新創意課程種子教師。
- (c) 辦理專利相關研習/研討會，增進師生相關知能。
- (d) 適當補助申請費、材料費。
- (e) 由教師參與輔導，協助學生申請專利。
- (f) 提供專利獎勵措施。

**B.學年度預期執行成效**

- (a) 本系學生專利申請件數，透過相關策略或作法，預期將可逐年提高申請件數。
- (b) 開設專利與三創學程相關課程，日間部修課人數達 100%。

**(二) B2-1：教師專業能力提升計畫**

**1.方案 B2-1-1：擢升教師實務力方案**

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.各系聘請業界教師協同教學之每學期總課程數不應低於 2 門。	1.各系聘請業界教師協同教學之每學期總課程數不應低於 2 門。	1.各系聘請業界教師協同教學之每學期總課程數不應低於 2 門。
2.教師赴國內外公、民營事業機構從事有關之深度研習、研究或服務人次達各系教師人數之 20%。	2.教師赴國內外公、民營事業機構從事有關之深度研習、研究或服務人次達各系教師人數之 20%。	2.教師赴國內外公、民營事業機構從事有關之深度研習、研究或服務人次達各系教師人數之 20%。
3.教師取得相關之乙級或國際證照人數達各系專業系所教師人數之 90%。	3.教師取得相關之乙級或國際證照人數達各系專業系所教師人數之 90%。	3.教師取得相關之乙級或國際證照人數達各系專業系所教師人數之 90%。
4.專業教師完成產業研習或研究人數達需完成教師數之 80%。	4.專業教師完成產業研習或研究人數達需完成教師數之 90%。	4.專業教師完成產業研習或研究人數達需完成教師數之 100%。

(1)負責單位：教學資源中心、人事室、教務處、各院系所中心

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

**A.執行策略或作法**

- (a)擴大執行遴聘業界專家協同教學之人數及課程數；推動業師協助輔導專題製作、證照與競賽等。
- (b)引進校外資源，爭取教學改進計畫，以增加業師協同教學課程。
- (c)鼓勵教師赴公民營機構進行深度研習及深耕服務，提升教師之實務經驗。
- (c)推動及獎勵教師取得所屬系所核心能力之實務證照。
- (d)持續追縱專業教師完成產業研習之進度。

**B.學年度預期成效**

- (a)每學期至少開設 2 門符合本系重點發展方向之業師協同教學課程。
- (b)持續辦理業師協同教學。
- (c)鼓勵教師赴國內外公、民營事業機構從事有關之深度研習、研究或服務。
- (d)教師取得相關之乙級或國際證照人數已達本系專業教師人數 90%。

(e)110 學年度專業教師完成產業研習或研究人數達 100%。

## 2.方案 B2-1-2：提升教師教學力方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.系所自製補充教材率佔所開課程數 80%。 2.依據系所專業主軸方向成立教師成長社群。	1.系所自製補充教材率佔所開課程數 80%。 2.依據系所專業主軸方向成立教師成長社群。	1.系所自製補充教材率佔所開課程數 80%。 2.依據系所專業主軸方向成立教師成長社群。

(1)負責單位：教學資源中心、教務處、各院系所中心

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

希望藉助成立教師成長社群建立「由下而上」、「由點到面」、「由小組到群體」之橫向同儕分享網絡與機制，營造教學成長氛圍，並針對教學重要議題:課程發展、教材研發、教學方法、班級經營、評量方式、學習輔導等進行交流與研討。

在未來希望透過計畫之執行預期可達成下列目標：

- (a) 從課程品質保面：藉由教師成長社群之成立，確立本系基礎課程和特色課程之課程內容的連貫性和合理性，進而可提供課程發展之品質。
- (b) 從教師教學面：透過具有連貫性和合理性之教材，教師授課內容有所依據，以提升教學效能。
- (c) 從學生學習面：經由教師成長社群之落實，以增進學生學習成效。

### A.執行策略或作法

- (a)由課程委員會依據本系課程規劃，針對本系特色課程擬定教學社群。
- (b)社群成員根據社群設定目標進行探討和交流，並將探討之觀念、心得與構想落實為課程教材、教學方法、教學評量等。
- (c)配合教學資源中心，期末舉辦社群經驗分享及成果展。

### B.學年度預期成效

- (a)為提升系所自製補充教材佔所開課程數之比率，鼓勵教師使用數位學習平台，建置教材及教案。
- (b)依據系所專業主軸方向，成立相關教師成長社群；並自製補充教材。
- (c)每 1 個專業成長社群每 3 年至少應完成 1 本專業教材；教材能符合本系學生素質及提升就業能力。

## (三) B2-2：學生學習成效提升計畫

### 1.方案 B2-2-1：學生基礎力提升方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
日間部大四以上學生通過資訊基本門檻比率達 90% 以上。	日間部大四以上學生通過資訊基本門檻比率達 90% 以上。	日間部大四以上學生通過資訊基本門檻比率達 90% 以上。

(1)負責單位：圖資處、各院系

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a) 規劃證照地圖，並由教師提供輔導諮詢。
- (b) 資訊基本能力列為畢業門檻；積極辦理基本資訊能力之認證或檢定。
- (c) 辦理基本資訊能力相關補救措施，輔導學生取得資訊基本能力。

B.學年度預期成效:

	110 學年度	111 學年度	112 學年度
日間部大四以上學生通過 資訊基本門檻比率(%)	<b>97%</b>	<b>98%</b>	<b>98%</b>

2.方案 B2-2-2：學生技術力提升方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.平均每年全校證照張數不低於日間部學生總數80%。 2.平均每位學生畢業前至少取得 3 張以上證照，且至少取得 1 張以上核心專業證照。	1.平均每年全校證照張數不低於日間部學生總數80%。 2.平均每位學生畢業前至少取得 3 張以上證照，且至少取得 1 張以上核心專業證照。	1.平均每年全校證照張數不低於日間部學生總數80%。 2.平均每位學生畢業前至少取得 3 張以上證照，且至少取得 1 張以上核心專業證照。

(1)負責單位：教學資源中心、研發處、教務處、院系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a) 規劃證照地圖，並由教師提供輔導諮詢。
- (b) 推動一人多證。
- (c) 開設「專業證照輔導班」，提升學生證照質量與數量。
- (d) 開設選修課程、輔導班，證照知能融入教學課程。
- (e) 獎勵補助學生參與各類專題技藝競賽。
- (f) 加強學習動機，提供考取證照獎勵。
- (g) 提供優質證照考場或訓練場，並加強乙級以上(或等同)及國際之證照(或同等級)之各類專業證照輔導。

B.學年度預期成效:

	110 學年度	111 學年度	112 學年度
平均每年證照張數相對於 日間部學生總數之比率(%)	80%	85%	90%

3.方案 B2-2-3：菁英學生培育方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.全校每年參加國際競賽(含	1.全校每年參加國際競賽(含	1.全校每年參加國際競賽(含

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
在大陸、港澳地區舉辦，以及台北國際發明展)不少於 8 件(隊)。 2.全校學生海外實習與國際交換生至少 15 位。 3.每學院每年至少應協助 1 位本校學生赴國外大學成為交換學生。	在大陸、港澳地區舉辦，以及台北國際發明展)不少於 8 件(隊)。 2.全校學生海外實習與國際交換生至少 15 位。 3.每學院每年至少應協助 1 位本校學生赴國外大學成為交換學生。	在大陸、港澳地區舉辦，以及台北國際發明展)不少於 8 件(隊)。 2.全校學生海外實習與國際交換生至少 15 位。 3.每學院每年至少應協助 1 位本校學生赴國外大學成為交換學生。

(1)負責單位：教務處、研發處、教學資源中心、院系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a) 補助專題製作材料費。
- (b) 鼓勵參與校外競賽，給予差旅補助；表現優異則給予獎助。
- (c) 培育學生參加國際或全國相關競賽。
- (d) 積極推動交換學生制度，規畫相關配套措施。
- (e) 選送菁英學生赴國外交換學生或研習。
- (f) 加強國際交流。

B.學年度預期執行成效

- (a) 做好相關配套措施，提升本校學生到國外大學做交換學生或外籍學生至本校做交換學生之意願。

	110 學年度	111 學年度	112 學年度
每年參加國際競賽(含在大陸、港澳地區舉辦，以及台北國際發明展)件(隊)數	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
學生海外實習與國際交換生人數	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

#### (四) B2-3：教學品保計畫

1.方案 B2-3-1：教學品保制度增進方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.參與「以核心能力為導向的學習多元評量機制」研習。 2.校、院、系、所應針對教育目標明定基本素養、核心能力指標及畢業門檻，並具體列出未通過門檻學	1.參與「以核心能力為導向的學習多元評量機制」研習。 2.校、院、系、所應針對教育目標明定基本素養、核心能力指標及畢業門檻，並具體列出未通過門檻學	1.參與「以核心能力為導向的學習多元評量機制」研習。 2.校、院、系、所應針對教育目標明定基本素養、核心能力指標及畢業門檻，並具體列出未通過門檻學

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
生之輔導措施及替代機制。	生之輔導措施及替代機制。	生之輔導措施及替代機制。

(1)負責單位：教務處、通識教育中心、院系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

為使教學成效能充分鏈結學生畢業時應具備之職涯能力，推動強調學習成效、課程評量及持續改善的課程品保機制使課程與教學品質能獲得顯著提升是課務發展相當重要的課題之一。

藉由明確表述達成系教育目標所需基本素養、核心能力指標及畢業門檻，可充分鏈結學生畢業時應具備之職涯能力。藉由外部專家意見之參照，內部課程對各項指標之落實，及課程評量機制之改善，可達到課程品保理念提升和指標持續改善的目的。

#### A.執行策略或作法

- (a) 課程綱要、教學目標、教學方法、數位教材上傳數位學習網，並持續辦理課綱外審。
- (b) 持續精進教學評量，並辦理教學研討會。
- (c) 定期召開外部專家課程諮詢會議以取得外部專家之意見。
- (d) 配合進行畢業生流向、就業滿意度、雇主滿意度之調查。
- (e) 持續由課程委員會參考外部專家課程諮詢會議之專家意見，畢業生流向、就業滿意度、雇主滿意度之追蹤分析結果，和內部課程教學成效檢討本系針對教育目標明定基本素養、核心能力指標及畢業門檻。

#### B.學年度預期成效:

- (a) 每學年辦理課綱外審，課程綱要、教學目標、教學方法、數位教材上傳數位學習網達 100%。
- (b) 持續辦理學生畢業門檻檢核與相關輔導。
- (c) 每學年至少辦理一場教學研討會。

### (五) B3-1：學生學習輔導計畫

#### 1.方案 B3-1-2：落實學習預警輔導制度

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
期中預警後輔導之學生數應達期中預警學生之 100%。	期中預警後輔導之學生數應達期中預警學生之 100%。	期中預警後輔導之學生數應達期中預警學生之 100%。

(1)負責單位：教資中心、教務處、通識中心、院系所中心

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

目前本校對於學習成效不佳之學生預警分為期初預警及期中預警，期初預警為上學期學業成績達 1/2 科目不及格，期中預警則於學期中請授課教師針對學生之期中學習情形進行評估，如有 1/2 科目經評估為不佳，則通知導師針對學生進行狀況瞭解以及輔導。期末時由教務處針對期中預警對象分析學期成績，以了解輔導成效。其

間如必要會通知學生家長到校一同進行晤談。

除了導師與任課教師的輔導，透過教學助理以發揮同儕學習，實應為另一個可以提升預警學生改善率之方法。

#### A. 執行策略或作法

- (a) 配合起始預警機制，透過補救教學策略，輔導大一新生或轉學生完成課程接續學習之預備課程修習。
- (b) 鼓勵系上學習成效優良之學生參加學校教學助理之培訓，以協助教師實施學習成效不佳學生之補救教學及課業輔導。
- (c) 結合期中預警機制，於每學期期中考週結束後四週內，透過網路線上預警系統，進行縱向（學術單位）與橫向（行政單位）之聯繫，進行及時輔導，進行輔導。

#### B. 學年度預期成效

- (a) 受期中預警學生之輔導率 100%。
- (b) 受輔導過之預警學生改善率不低於 80%。

### (六) B3-3：學生就業輔導計畫

#### 1. 方案 B3-3-1：學生就業課程推動方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
全校每年獲得政府部門補助就業相關學程(含共通核心職能課程)計畫數不低於系所總數 50%。	全校每年獲得政府部門補助就業相關學程(含共通核心職能課程)計畫數不低於系所總數 50%。	全校每年獲得政府部門補助就業相關學程(含共通核心職能課程)計畫數不低於系所總數 50%。

(1) 負責單位：研發處、教務處、系所

(2) 計畫：(含執行策略、預估成效)

#### A. 執行策略或作法

- (a) 於專業課程之外另開設就業相關課程，推動申請相關就業學程(含共通核心職能課程)計畫，強化學生職場所需職能。
- (b) 推動學生畢業前至少參與 1 門就業相關學程。

#### B. 學年度預期成效

- (a) 推動申請就業相關學程計畫。

#### 2. 方案 B3-3-2：學生就業輔導方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1. 應屆畢業學生就業率達 75%，且在專業領域就業率達 55%。 2. 應屆畢業生畢業生流向調查回收率達 100%。	1. 應屆畢業學生就業率達 76%，且在專業領域就業率達 58%。 2. 應屆畢業生畢業生流向調查回收率達 100%。	1. 應屆畢業學生就業率達 77%，且在專業領域就業率達 60%。 2. 應屆畢業生畢業生流向調查回收率達 100%。



質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
3.畢業後 1、3、5 年畢業生流向調查回收率學士/副學士分別達 75%、70%、65%；碩士分別達 85%、85%、75%。	3.畢業後 1、3、5 年畢業生流向調查回收率學士/副學士分別達 76%、72%、66%；碩士分別達 86%、86%、76%。	3.畢業後 1、3、5 年畢業生流向調查回收率學士/副學士分別達 77%、74%、68%；碩士分別達 87%、87%、78%。

(1)負責單位：研發處、教務處、學務處諮輔中心、系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a) 舉辦各系職涯與產業趨勢講座、企業參訪、創業座談及校友經驗座談會。
- (b) 落實學生校外實習課程；配合教務單位與教學單位推動學期實習與學年實習。
- (c) 大一新生全面施作 UCAN 測驗。
- (d) 提昇本系學生專業實務能力，建立學生正確工作態度。
- (e) 協助媒合畢業生與產學合作廠商之就業機會。
- (f) 建立畢業生聯繫資訊與管道，透過導師、教師與行政單位，強化畢業生資訊交流。
- (g) 為瞭解歷年畢業生就業之情形，定期追蹤了解畢業生流向、就業滿意度和雇主滿意度，作為進行反饋修正課程及教學之參考。

B.學年度預期成效

- (a) 畢業生就業率不低於 70%，且在專業領域就業率不低於 55%。
- (b) 每年針對畢業生流向、就業滿意度及雇主滿意度之分析結果，進行課程或教學內容實質的改善。
- (c) 本系畢業生就業專業領域符合度，係依 107-110 學年度應屆畢業生流向調查資料，就每一位學生判斷其符合專業程度平均而得。
- (d) 本系近三年畢業生就業符合專業比率成效，如下所示。

表 5.5 就業符合專業比率

學年度	110	111	112
就業符合專業比率(5點量表)	4.1	3.98	3.96
就業符合專業比率(百分比)	82%	79.53%	79.3%

※欄位依五點量表(非常符合-5,符合-4,尚可-3,不符合-2,非常不符合-1),表示校友就業與專業符合程度。

3.方案 B3-3-3：學生就業媒合精進方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
菁英學生就業媒合率不低於 75%。	菁英學生就業媒合率不低於 75%。	菁英學生就業媒合率不低於 75%。

(1)負責單位：研發處、各系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a) 協助針對應屆畢業生進行就業輔導；協助媒合校外實習合作廠商、產學合作企業、校友服務機構之就業機會。
- (b) 主動選取優秀學生，提供給廠商直接進行一對一媒合。
- (c) 辦理各項提升就業力相關研討會或企業參訪活動。
- (d) 導師、教師與各單位協助鏈結校內外資源，協助就業輔導與諮詢。
- (e) 針對畢業生就業狀況調查，進行職涯分析，並據以調整課程，並輔導學生了解。

B.學年度預期成效

- (a) 針對應屆畢業生進行就業輔導及 1 對 1 之媒介。
- (b) 菁英學生就業媒合率不低於 75%。

**主軸三：C.產研扎根**

**(一) C1-2：安全數位 iDigital-Protect 智能防禦整合應用計畫**

1.方案 C1-2-2：媒體傳播 iDigital-Protect 深化方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.成立媒體傳播創業團隊 1 隊。 2.論文發表、專利申請及競賽展演達 1 件以上。	1. 建置媒體傳播 iDigital-Protect 相關設備 1 間。 2.成立媒體傳播創業團隊 2 隊。 3.論文發表、專利申請及競賽展演達 2 件以上	1.持續擴充媒體傳播 iDigital-Protect 相關設備 1 間。 2.成立媒體傳播創業團隊 3 隊。 3.論文發表、專利申請及競賽展演達 3 件以上

(1)負責單位：數位管理學院、數位管理學院各系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a) 聚焦與強化媒體傳播之安全防護、整合與應用，並建置數位媒體內容之 iDigital-Protect 智能檢核、分類與防禦監控等相關教學與實習設備。
- (b) 配合媒體傳播之安全、整合與應用，並籌組相關創業團隊及開設創業課程。
- (c) 辦理各項 iDigital-Protect 智能防禦相關研討會或企業參訪活動。
- (d) 鼓勵教師成立並參與媒體傳播創業團隊，參加相關創業競賽。

B.學年度預期成效

- (a) 成立媒體傳播創業團隊 1 隊。
- (b) 論文發表、專利申請及競賽展演達 1 件以上。

2.方案 C1-2-3：智慧生活 iDigital-Protect 推動方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1. 建置智慧生活 iDigital-Protect 或相關文創商品設計專業教室 1 間。 2. 成立文創商品創業團隊 1 隊。 3. 完成文創商品課程模組。 4. 論文發表、專利申請及競賽展演達 1 件以上。	1. 持續擴充智慧生活 iDigital-Protect 或相關文創商品設計設備 1 間。 2. 成立文創商品創業團隊 2 隊。 3. 推動文創商品課程模組選課人數 20 人以上。 4. 論文發表、專利申請及競賽展演達 2 件以上	1. 持續擴充智慧生活 iDigital-Protect 或相關文創商品設計設備 1 間。 2. 成立文創商品創業團隊 3 隊。 3. 推動文創商品課程模組選課人數 30 人以上。 4. 論文發表、專利申請及競賽展演達 3 件以上

(1)負責單位：數位管理學院、數位管理學院各系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a) 聚焦與強化智慧生活之安全防護，整合與應用，並建置相關教學與實習設備。
- (b) 配合智慧生活之安全、整合與應用，成立智慧生活之文創商品創業團隊及開設文創商品創業課程模組。
- (c) 辦理各項智慧生活 iDigital-Protect 相關研討會或企業參訪活動。
- (d) 鼓勵教師成立並參與文創商品創業團隊，參加相關創業競賽。

B.學年度預期成效

- (a) 建置智慧生活 iDigital-Protect 或相關文創商品設計專業教室 1 間。
- (b) 成立文創商品創業團隊 1 隊。
- (c) 論文發表、專利申請及競賽展演達 1 件以上。

## (二) C1-5：安全特色落實計畫

1.方案 C1-5-2：安全國際研討會與期刊推動方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.積極參與「安全管理與工程技術國際研討會」、「台灣與阿里山國際觀光產業研討會」與「國際休閒遊憩與運動管理發展趨勢研討會」。 2.積極投入與安全相關之產官學研究計畫、研討會或期刊論文。	1.積極參與「安全管理與工程技術國際研討會」、「台灣與阿里山國際觀光產業研討會」與「國際休閒遊憩與運動管理發展趨勢研討會」。 2.積極投入與安全相關之產官學研究計畫、研討會或期刊論文。	1.積極參與「安全管理與工程技術國際研討會」、「台灣與阿里山國際觀光產業研討會」與「國際休閒遊憩與運動管理發展趨勢研討會」。 2.積極投入與安全相關之產官學研究計畫、研討會或期刊論文。

(1)負責單位：研發處、各院系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

#### A.執行策略或作法

- (a)教師從事著作發表已列入教師評鑑項目，多數教師均每年發表著作。
- (b)每年協辦安全管理與工程技術國際研討會，並鼓勵師生發表，提升本校在安全領域的學術與實務水準。
- (c)獎勵補助教師執行安全相關之研究計畫，並將成果發表於國際研討會與期刊。

#### B.學年度預期成效

- (a)教師每年發表各類研討會或期刊或技術報告等論文 1 篇。
- (b)每年協辦安全管理與工程技術國際研討會，並參與研發成果發表。
- (c)鏈結安全科技產業；積極投入與安全相關之產官學研究計畫、論文。

### (三) C1-6：創新創意創業(三創)精進計畫

#### 1.方案 C1-6-1：創新創意作品競賽活動推動方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.全校每年參加國際競賽(包含大陸和港澳地區所舉辦，以及台北國際發明展)不少於 8 件(隊)。 2.在學學生每年參加校內外競賽學生數，不低於日間部大三學生總數 50%。	1.全校每年參加國際競賽(包含大陸和港澳地區所舉辦，以及台北國際發明展)不少於 8 件(隊)。 2.在學學生每年參加校內外競賽學生數，不低於日間部大三學生總數 50%。	1.全校每年參加國際競賽(包含大陸和港澳地區所舉辦，以及台北國際發明展)不少於 8 件(隊)。 2.在學學生每年參加校內外競賽學生數，不低於日間部大三學生總數 50%。

(1)負責單位：研發處、教學資源中心、各院系所中心

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

#### A.執行策略或作法

- (a)舉辦師生創意作品競賽及成果展。
- (b)舉辦/參加全國技職院校(含高中職)創新創意發明競賽。
- (c)鼓勵師生參與國內外競賽，並提供相關獎補助。
- (d)鼓勵師生參與國內外創新創意創業相關活動，並提供相關獎補助。

#### B.學年度預期成效

- (a)透過專題製作及科技部學生專題計畫，每位老師每年至少指導學生參加 1 次校內外比賽。
- (b)持續鼓勵師生參與國內外競賽與活動，並提供相關培訓與獎補助。

### (四) C2-1：研發能量提升計畫

#### 1.方案 C2-1-1：研發團隊與產學合作推動方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.每年全校教師參與國外學術活動至少 25 人次。	1.每年全校教師參與國外學術活動至少 25 人次。	1.每年全校教師參與國外學術活動至少 25 人次。

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
2.每年產官學計畫不低於教師總數 80%。 (或每 3 年產官學合作計畫,不低於教師總數 2.5 倍)	2.每年產官學計畫不低於教師總數 80%。 (或每 3 年產官學合作計畫,不低於教師總數 2.5 倍)	2.每年產官學計畫不低於教師總數 80%。 (或每 3 年產官學合作計畫,不低於教師總數 2.5 倍)

(1)負責單位：研發處、各院系所中心

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a)教師執行產學合作計畫已列入教師評鑑項目，多數教師均每年執行產學合作計畫，且合作計畫均為專業相關計畫。
- (b)鼓勵教師執行從事產學合作或技術研發符合本系發展方向。
- (c)推動一人一計畫:鼓勵教師爭取產學計畫案，並提供相關獎助。
- (d)鼓勵教師參與國外學術活動，並提供相關獎助。
- (e)成立符合發展目標之研發團隊，並參與各式產官學研發平台合作夥伴之各項活動。

B.學年度預期成效

- (a)每位教師每年均提出 1 件產官學計畫之申請。
- (b)鼓勵教師一人一計畫，且產學合作或技術研發符合本系發展方向。

**(五) C2-2：研發成果獎勵與補助計畫**

1.方案 C2-2-2：專利或技術轉移與商品授權金獎勵方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.每 3 年教師專利或技轉總數,不低於教師總數 20%。 2.教師通過之專利應積極與產業界並達到技術轉移或授權之最後目標。	1.每 3 年教師專利或技轉總數,不低於教師總數 20%。 2.教師通過之專利應積極與產業界並達到技術轉移或授權之最後目標。	1.每 3 年教師專利或技轉總數,不低於教師總數 20%。 2.教師通過之專利應積極與產業界並達到技術轉移或授權之最後目標。

(1)負責單位：研發處、人事室、各院系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a)教師通過專利及技術轉移已列入教師評鑑項目。
- (b)鼓勵教師申請之專利應積極與產業界互動並達到技術轉移或授權之最後目標。
- (c)持續辦理、參與專利及技術轉移相關研習/研討會活動。
- (d)補助專利申請費用；提高獎勵金額，鼓勵研發成效。
- (e)專利或技術轉移列入教師技術升等途徑。

B.學年度預期成效

- (a)每 3 年專利或技轉總數，不低於教師總數 20%。

(b)本系每位教師通過專利或完成技術移轉或授權件數每3年至少1件以上。

(c)教師通過之專利應積極與產業界並達到技術轉移或授權之最後目標。

### (六) C3-1：關懷產業計畫

#### 1.方案 C3-1-1：產業輔導推動方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.教師至產、官、學或專業機構之服務項目應與教師專業技能相關。 2.協助輔導產業聚落，且鏈結相關產業廠商至少 15 家。	1.教師至產、官、學或專業機構之服務項目應與教師專業技能相關。 2.協助輔導產業聚落，且鏈結相關產業廠商至少 15 家。	1.教師至產、官、學或專業機構之服務項目應與教師專業技能相關。 2.協助輔導產業聚落，且鏈結相關產業廠商至少 15 家。

(1)負責單位：研發處、各院系所、中心

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

##### A.執行策略或作法

(a)輔導與建構符合嘉雲與北台南地區發展需求之產業聚落。

(b)創造親產學環境，爭取校外資源，協助本校產學服務團隊輔導產業聚落廠商。

(c)規劃專任輔導教師，透過輔導學生之便，洽商技術服務及產學合作事宜。

(d)以移轉「創意/創新專利權」給產業界，提升技術轉移成效。

(e)鼓勵專任教師至業界服務，並給予參與服務教師適當之配課協助。

##### B.學年度預期成效

(a)鼓勵教師一人一計畫，且產學合作或技術研發符合本系發展方向。

(b)教師至產、官、學或專業機構之服務項目與教師專業技能相關。

(c)本系積極推動「機電整合」、「工業自動化」相關產業輔導；拜訪廠商，協助解決技術問題或輔導研發升級，開設人才培訓課程，研提政府相關補助資源，引介學生至企業實習，培育廠商所需人才。

#### 2.方案 C3-1-2：與法人組織合作協助產業關懷方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
為推動產學合作，與業界策略聯盟及技術服務之業界總數不低於系所專任教師總數 2 倍。	為推動產學合作，與業界策略聯盟及技術服務之業界總數不低於系所專任教師總數 2 倍。	為推動產學合作，與業界策略聯盟及技術服務之業界總數不低於系所專任教師總數 2 倍。

(1)負責單位：研發處、人事室、各院系所中心

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

##### A.執行策略或作法

(a)推動教師申請「學界協助中小企業科技關懷跨域整合計畫」。

- (b)創造親產學環境，爭取校外資源，協助鏈結相關廠商。
- (c)透過學生校外實習事宜，洽商技術服務及產學合作事宜。
- (d)協助申請與執行經濟部產業園區廠商競爭力推升計畫，拜訪廠商，協助解決技術問題或輔導研發升級，開設人才培訓課程，研提政府研發補助資源，引介學生至企業實習，培育廠商所需人才。
- (e)推廣專利與技術，鏈結相關產業。
- (f)鼓勵專任教師至業界服務，並給予參與服務教師適當之配課協助。

**B.學年度預期成效**

- (a)持續營造親產學環境，鼓勵教師鏈結相關產業界。
- (b)產學合作或技術服務符合本系發展方向。
- (c)本系教師參與業界策略聯盟及技術服務之每年至少一次。

**主軸四：D 社會責任**

**(一) D2-2：專業倫理教學成果提升計畫**

**1.方案 D2-2-1：專業倫理教學提升方案**

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.每學年專業倫理課程通過職業倫理證照考試不低於修課人數 25%。	1.每學年專業倫理課程通過職業倫理證照考試不低於修課人數 25%。	1.每學年專業倫理課程通過職業倫理證照考試不低於修課人數 25%。

(1)負責單位：通識教育中心、教務處、研發處、院系所、學務處學習服務組

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

**A.執行策略或作法**

- (a)推動專業倫理課程結合服務學習。
- (b)推動專業倫理課程融入校外實習課程。
- (c)專業倫理課程結合服務學習並延續至校外實習課程。
- (d)可列入多元學習評量方式，鼓勵學生參與。

**B.學年度預期成效**

- (a)配合協助推動專業倫理融入服務學習與職場倫理認證。

**(二) D3-1：國際發明與技能競賽計畫**

**1.方案 D3-1-1：國際發明或技能競賽團隊培訓方案**

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.各系選擇特色作品進行培訓。 2.結合學院規劃，協助一學	1.各系選擇特色作品進行培訓。 2.結合學院規劃，協助一學	1.各系選擇特色作品進行培訓。 2.結合學院規劃，協助一學

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
院至少一件作品參與國際競賽。	院至少一件作品參與國際競賽。	院至少一件作品參與國際競賽。

(1)負責單位：研發處、院系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

(a)依院系所發展特色議題，規劃一院至少一件作品參賽。

(b)進行菁英學生培訓，依技能技藝、專利和專題作品遴選對象參與國際競賽。

(c)鼓勵參與校內外全國/國際競賽，提供相關補助與獎勵。

B.學年度預期成效

(a)依系所發展特色議題，規劃團隊/作品培訓與參賽。

(b)104-112 學年度參與(或規劃)參與國際發明或技能競賽數量如下：

學年度	參與國際發明或技能競賽團隊/作品
104	報名參加國際 IF 設計大賽(德國漢諾威工業設計獎)10 件
105	1.報名參加國際 IF 設計大賽(德國漢諾威工業設計獎)10 件 2.報名參加國際 Red dot 設計大賽(德國紅點設計獎)1 件
106	1.報名參加國際 IF 設計大賽(德國漢諾威工業設計獎)10 件 2.報名參加國際 Red dot 設計大賽(德國紅點設計獎)1 件
107	1.報名參加國際 IF 設計大賽(德國漢諾威工業設計獎)10 件 2.報名參加國際 Red dot 設計大賽(德國紅點設計獎)1 件
108	1.勞動部 107 雲嘉南大專以上青年創新創業競賽「恆豐農業植保隊」榮獲第二名。 2. 107 學年度吳鳳之美攝影比賽「頂天立地」榮獲第二名。 3.台灣菸酒公司主辦全國第一屆「這支短片有洋蔥」影片比賽榮獲第二名。 4. 2019 台灣創新技術博覽會 1 件
109	1.2020 IMC 全國第四屆「領導統御演講比賽」榮獲第一名。 2.經濟部工業局「創業歸故里－創新創業競賽」，榮獲季軍及網路人氣獎。
110	報名參加國際 IF 設計大賽(德國漢諾威工業設計獎)5 件
111	報名參加國際 IF 設計大賽(德國漢諾威工業設計獎)10 件
112	報名參加國際 IF 設計大賽(德國漢諾威工業設計獎)10 件

(三) D3-2：師生國際交流計畫

1.方案 D3-2-1：學生海外實習與遊學拓展方案

質量化目標
-------



110 學年度	111 學年度	112 學年度
全校學生海外實習與國際交換生每年至少 15 位。	全校學生海外實習與國際交換生每年至少 15 位。	全校學生海外實習與國際交換生每年至少 15 位。

(1)負責單位：教務處、研發處、院系所、通識教育中心

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a)爭取教育部學海逐夢計畫，並開發海外合作廠商推動海外實習。
- (b)強化學生英外語能力，推動海外遊學。
- (c)配合推動海外實習與遊學制度。
- (d)爭取相關資源，鼓勵學生參與海外遊學活動。

B.學年度預期成效

- (a)配合推動海外實習與遊學制度。

## 2.方案 D3-2-2：國際交流推動方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
1.每 2 年至少增加 1 個姐妹學校。 2.每年教師參與國外學術活動至少 25 人次。	1.每 2 年至少增加 1 個姐妹學校。 2.每年教師參與國外學術活動至少 25 人次。	1.每 2 年至少增加 1 個姐妹學校。 2.每年教師參與國外學術活動至少 25 人次。

(1)負責單位：教務處/國際暨兩岸事務中心、研發處、學務處、院系所

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a)爭取相關資源，推動師生學術與教學交流。
- (b)配合推動締結國際姐妹學校。

B.學年度預期成效

- (a)配合推動師生學術與教學交流。

## (四) D4-1：弱勢學生輔導扶助計畫

### 1. 方案 D4-1-1：弱勢學生輔導方案

質量化目標		
110 學年度	111 學年度	112 學年度
弱勢學生獲得輔導或協助人數占全系所有弱勢學生人數比率達 50%。	弱勢學生獲得輔導或協助人數占全系所有弱勢學生人數比率達 60%。	弱勢學生獲得輔導或協助人數占全系所有弱勢學生人數比率達 70%。

(1)負責單位：學務處、全校各單位

(2)計畫：(含執行策略、預估成效)

A.執行策略或作法

- (a) 配合教務處、教學資源中心、學務處等單位進行弱勢學生課程、競賽展演及核心技能認證輔導。
- (b) 推廣弱勢學生社會服務實踐培力及創新與領導力之輔導。
- (c) 強化原住民族學生學習輔導。
- (d) 配合辦理宿舍弱勢學生學習輔導。

**B.學年度預期成效**

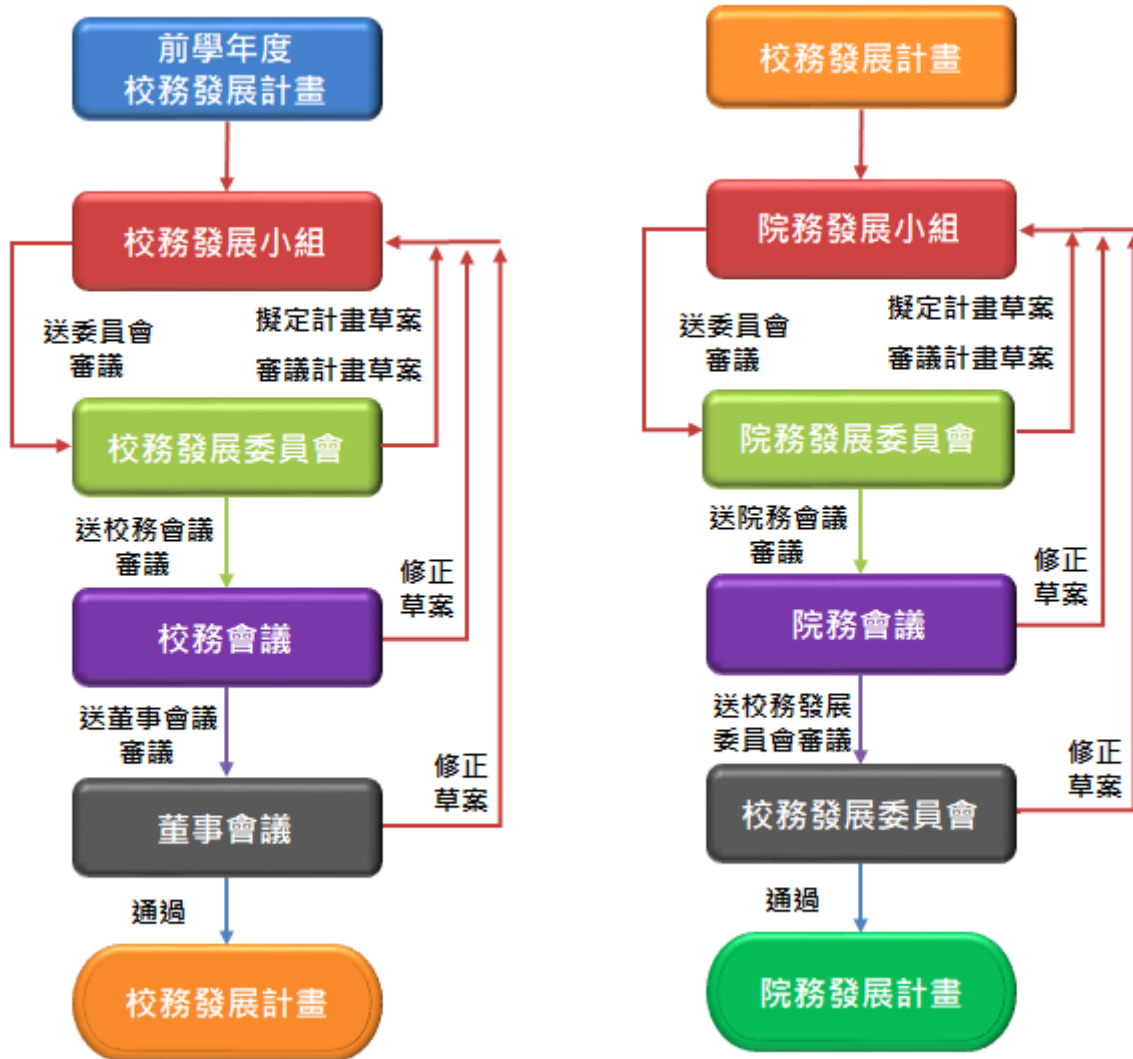
- (a) 弱勢學生獲得輔導或協助人數占全系所有弱勢學生人數比率達 50%。

## 陸、 檢核

校務發展計畫的運作機制，分成規劃(P)、執行(D)、檢核(C)、修正(A)四階段。分別說明如下。

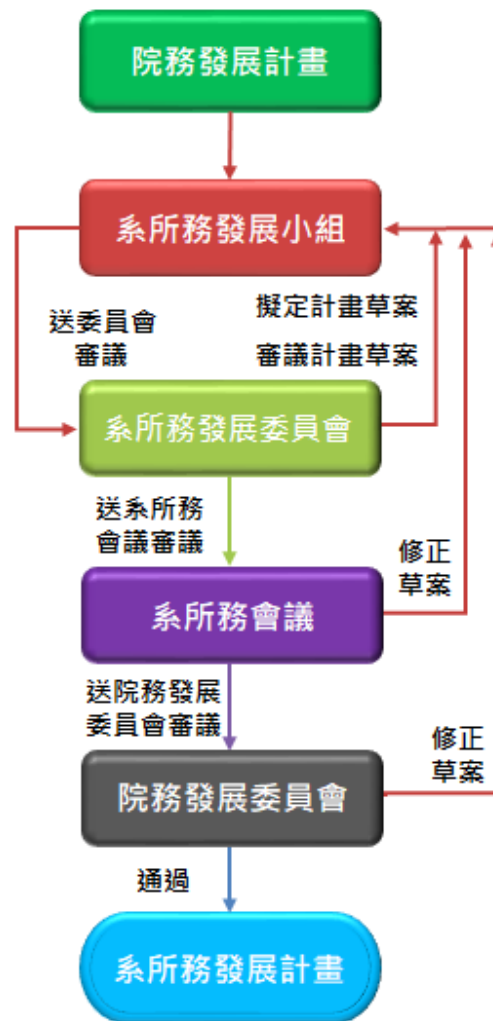
### 一、 規劃與執行機制

規劃的運作平台：發展小組為研擬發展計畫平台；發展委員會為審議發展計畫平台；系所務會議為發展計畫授權平台。計畫的規劃，是以「三級制」運作，並互為因果，形成循環的規劃機制，如圖 6-1-1 所示。其中圖(a)為校務發展計畫規劃進程、圖(b)為院務發展計畫規劃進程、圖(c)為系所務發展計畫規劃進程。



圖(a) 校務發展計畫規劃進程

圖(b) 院務發展計畫規劃進程



圖(c) 系所務發展計畫規劃進程。  
圖 6.1.1 校院系所發展計畫規劃進程

## 2.執行機制

校務發展計畫執行機制分成整體計畫與個別計畫兩種。整體計畫執行機制，是以「系所務發展委員會」為運作平台，由單位主管擔任主席，由個別計畫召集人，在會議中報告計畫執行進度；個別計畫執行機制，是由計畫召集人召開工作彙報，由各方案負責人，在彙報中報告工作計畫。

## 二、檢核與修正機制

系所務發展計畫每年 1 做 1 次檢核，針對所設定的目標、執行策略做深度的檢討，並據此，修正學年度設定目標與修正執行策略；每 3 年做 1 次總檢核，針對整體系所務發展計畫之總目標、執行策略、發展定位做深度的檢討，並據此，研擬下一輪為期 3 學年度之系所務發展計畫，如圖 6-2-1 所示。

細言之，每 1 或 3 學年，先，由個別計畫召集人，進行檢核、做成書面報告、並在系所務發展委員會報告；次，由系所單位主管，針對個別計畫之檢核結果、做成總檢核報告、並院務發展委員會報告。

計畫檢核係依據每個計畫所提出預期之質量化目標、檢核指標及檢核點來執行。

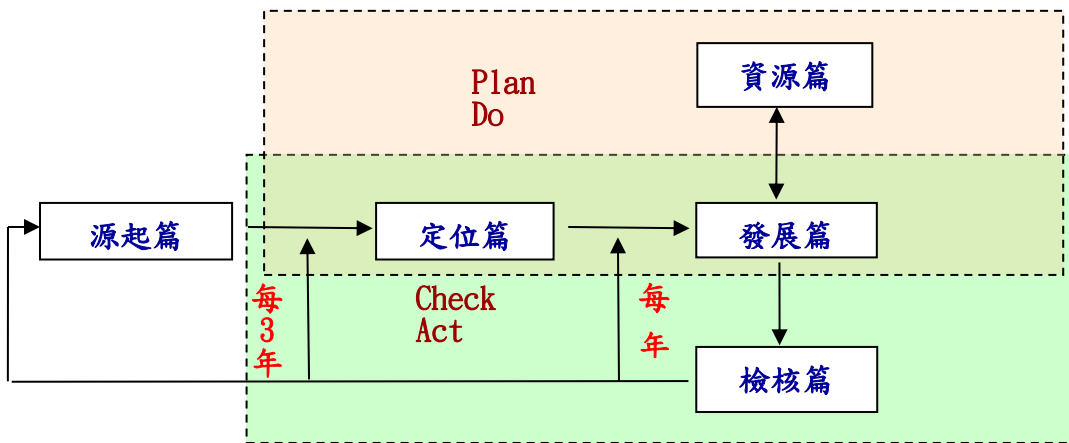


圖 6.2.1 系所務發展計畫 PDCA 流程圖

### 三、109 學年度系所務發展計畫之重要執行情形

依據系(所)務發展重點之量化 KPI 及具體目標，進行 109(學)年度重要執行情形之檢核，如下表所示。

表 6.1 109(學)年度系所務發展計畫之執行情形 (依據系所務發展重點 KPI 檢核)

量化 KPI 及具體目標	實際執行成效	未達成擬定目標 原因分析
1.1 每年參加國際競賽(含在大陸、港澳地區)至少 1 件(隊)；在學學生每年參加校內外競賽學生數，不低於日間部大三學生總數 50%。[C1-2-1] [B2-2-4]	參賽得獎如下： 1.2019 台灣創新技術博覽會 1 件。	已達成目標。
1.2 每位教師每年發表各類研討會或期刊或技術報告等論文 1 篇；每年教師參與國際學術活動至少 1 人次。[C1-1-2][D3-2-2]	符合目標，109 學年教師發表論文如下： 1.國際研討會論文：27 篇 2.國際期刊論文：1 篇 3.每年每位教師參與國際學術活動至少都有 1 人次。	已達成目標。
1.3 每兩年至少開設外籍學生專班 1 班或招生外籍一般生 10 人以上；每兩年至少應協助 2 位本系學生海外實習與或成為國際交換生。[A3-1-2] [D3-2-1]	1. 107 學年 2 位僑生就讀。 2. 108 學年招收外籍(印尼)一般生 14 人。 3. 107 學年暑期海外實習 4 人。	部份達成目標。 1.原因： (1)外籍學生專班配合之廠商仍待開拓。 (2)108 年受新冠肺炎影響暫停海外實習。 2.改善： (1)配合萬能工商需求，持續爭取籌劃及準備僑生專班。 (2)申請新南向國際產學合作專班。
2.1 強化 i-Protect 媒體傳播與智慧生活之安全、整合與應用，每兩年至少申請建置相關專業教室 1 間。[A1-2-2]	符合目標，目前已設置： 1.完成智慧生活 i-Protect 教室(SB214)建置 1 間 2.完成全校性雲端暨媒體傳播 i-Protect 整合系統。	已達成目標。

量化 KPI 及具體目標	實際執行成效	未達成擬定目標 原因分析
2.2 成立媒體傳播或文創商品創業團隊至少 1 隊。 [B1-2-3]	109 學年度未成立媒體傳播或文創商品創業團隊，將在 109 學年度持續推動。	因媒體傳播系統於 109 學年度剛建置,同時文創商品創業團隊課程模組也尚未完成整合,因此將在 110 學年度持續推動。
2.3 每年 iDigital-Protect 相關論文發表、專利申請或競賽展演至少 1 件。[C1-2-2] [C1-2-3]	發表國際研討會論文 1 件，達成目標。	已達成目標。
3.1 每 3 年至少建構一間乙、丙級或國際技能檢定考場；檢定考場不低於 3 間，以實現嘉雲第一技術證照人才培育重鎮。 [A1-2-2]	目前已設置： 1. 乙、丙級印前製程檢定考場 2. 3D Animation Design、Adobe Certipoint、SSE、ACA、AutoCAD、Mixcraft 等國際證照考場 6 間。	已達成目標。
3.2 每年全系證照張數不低於日間部學生總數 90%；每位學生畢業前至少取得 3 張以上證照，且至少取得 1 張以上核心專業證照。 [B2-2-2]	符合目標，109 學年度學生取得證照共計 322 張，包含： 1. 專業/資訊證照計 261 張： (1) Adobe ACA 213 張 (2) SSE 國際證照 41 張 (3) 3Ds Max 1 張 (4) MTA 3 張 (5) TQC 3 張 2. 語言相關證照 4 張： JLPT 日本語能力 1 張 TOEIC 多益測驗 3 張 3. CPR 證照 57 張	已達成目標。
4.1 持續開設專利與創意相關課程，日間部修課人數達 100%；每年協助學生申請專利件數不低於日間部大四學生總數之 20%。[B1-2-3]	109 年度開設專利與智財權、數位商品企劃、創意商品設計等課程，修課人數為當年級學生的 100%。申請過的專利件數 16 件，高於日間部大四學生總數之 20%。	已達成目標。

量化 KPI 及具體目標	實際執行成效	未達成擬定目標 原因分析
4.2 為培育學生職場適應及實務能力，每年日間部學生完成校外實習人數不低於日間部大三學生總數之 65%。	109 學年度 1.全系實習人數： 暑期校外實習：24 人 學年校外實習：2 人 其他實習：54 人 2.大三升大四學生參與暑期校外實習人數共 80 人，超過日間部大三學生總數之 60%。	已達成目標。
4.3 實務課程學分數所佔的比例，不低於專業課程總學分數 70%。[B1-2-1]	109 學年度專業課程的學分數為 80，其中實務課程的學分數為 68，實務課程學分數所佔的比例為 85%	已達成目標。
4.4 開設文創商品創業學程；選讀創業學程學生數達該年度日間部畢業生總數之 10%。[B2-1-1]	109 學年度因為沒有開設文創商品創業學程，延到 109 學年度開設，所以未達成 KPI 目標。	尚未完成目標。
5.1 為推動產學合作，與業界策略聯盟及技術服務之業界總數不低於系所專任教師總數 2 倍；每年進行業界深、廣度研習人次，不低於系所專任教師總數 50%。[B2-1-1] [C1-1-2]	109 學年度達成目標：系上專任教師去產業界做技術輔導 4 次、訪場 5 次，產學合作 5 案、業界策略聯盟 6 案，高於系上專任教師總數 2 倍。 業界廣度研習舉辦 2 場次，共有 28 人次老師參加，高於系上專任教師總數的 50%。	已達成目標。
5.2 教師取得相關之乙級或國際證照人數達本系專任教師人數之 90%。 [B2-1-1]	109 學年度符合目標，全系教師取得相關乙級或國際證照人數為 100%。	已達成目標。
5.3 每 3 年產官學合作計畫，不低於教師總數 2.5 倍；每 3 年教師專利數不低於教師總數 20%或技轉	109 學年度達成目標，取得產官學合作計畫 11 件以上： 1.就業學程 1 件。 2.共通核心職能 1 件。	已達成目標。



量化 KPI 及具體目標	實際執行成效	未達成擬定目標 原因分析
金不低於 20 萬元。 [C2-1-1] [C2-2-2]	3.產業學院計畫 1 件。 4.雙軌旗鑑計畫 1 件。 5.大學社會責任 USR 計畫 1 件。 6.科技部大專學生研究計畫 1 件。 7.教育部「大專校院教學實踐研究計畫」1 件。 8.民間企業產學合作計畫 4 件。 每 3 年(105-108 年)教師專利數有 38 件高於教師總數的 20%	
5.4 專業教師完成產業研習或研究人數達需完成教師數之 60%。[B2-1-1]	109 學年度達成目標：實務經驗資料統計有 12 位老師，完成教師數之 80%	已達成目標。
6.1 應屆畢業生流向調查回收率達 100%；畢業後 1、3、5 年畢業生流向調查回收率學士/副學士/碩士分別達 76%、72%、66%。 [B3-3-2]	109 學年度達成目標： 應屆畢業生流向調查回收率學士達 100%；畢業後 1、3、5 年畢業生流向調查回收率學士分別達 83.54%、94.29%、76.92%。 應屆畢業生流向調查回收率碩士達 100%；畢業後 1、3、5 年畢業生流向調查回收率碩士分別達 100%、100%、100%。	已達成目標。
6.2 應屆畢業生就業率不低於 76%，且在專業領域就業率不低於 58%。 [B3-3-2]	109 學年度達成目標，調查應屆畢業生就業率 83%，專業領域符合度 79%。	已達成目標。



吳鳳學校財團法人  
吳鳳科技大學



校址：62153 嘉義縣民雄鄉建國路二段117號  
TEL：05-226-7125 FAX：05-206-0156

WFU

WuFeng University  
Since 1965

**教育卓越**  
EXCELLENCE



產研扎根



社會責任  
RESPONSIBILITY