

國立臺北商業大學 111 學年度第 1 學期第 3 次 創新設計與經營學院院主管會議議程

時間：111 年 10 月 4 日(星期二) 中午 12 時 10 分

會議地點：弘毅樓 520 會議室

主席：彭院長勝龍

紀錄：陳怡芳

出席人員：陳所長春富、彭代理主任勝龍、連主任俊名、歐陽主任芳泉、許襄助
教師子凡

壹、主席報告

貳、討論事項

一：關於第二期高等教育深耕計畫之計畫書，提請討論。

說明：

主軸：學校現況及問題分析

規劃重點：高等教育深耕計畫係以學生學習為主軸，教學為核心，爰建議學校從下列方向切入，以學校校務研究資料為基礎，提出綜整性的 SWOT 分析，歸納出學校關注的核心議題。

撰寫方向：

- 從學生學習角度出發，分析學生特質、學習行為、學習問題及困境，並提出待解決或改善之問題檢討。
- 從教師教學角度出發，分析教師教學及工作遭遇到之困難，並提出待解決或改善之問題檢討。

撰寫內容：以脈絡性的敘寫方式說明推動(一)問題檢討、(二)目標策略、(三)執行成效與改變及(四)自我評估與檢討精進

數位多媒體設計系

(一) 問題檢討

數位多媒體設計系以培育台灣優質之數位內容產業人才為目標，並以「數位動畫」與「數位遊戲」二項主軸為課程發展軸心，多年來已培育出許多具有動畫與遊戲技術的數位媒體人才。然而，學生在學期間雖然學習到諸多技能，卻不一定知道這些技能對於未來工作的求職發展關聯性，導致未來在就業時不容易找到適合的工作職缺，為本系目前較大的教學挑戰。分析其原因，主要有三：

(1) 自我為中心的創意：目前的課程教學設計，例如：動畫或遊戲相關課程，多在期中與期末報告時讓學生自己選擇創作的主題，是以自我為中心的創意設計，在課程中不需要與他人溝通，也造成了學生溝通能力的弱化，更容易

忽略了設計的思維與方法。溝通力與設計思維是目前產業界用人需求中普遍很重視的能力，而欠缺溝通、天馬行空的創意設計最終往往也讓學生的作品不一定能符合產業需求。

(2) 缺乏觀察力與同理心：技術實作的產品應該以使用者的需求為中心，應重視使用者的體驗。遊戲或動畫，常常是一個虛擬的、架空的世界觀或腳本設定，學生玩遊戲、設計動畫、在接觸太多的虛擬創作後，也更加容易忽略了現實世界、社會的問題，導致缺乏觀察力與同理心，也讓創作的作品缺乏了「溫度」。如何加強學生作品的溫度與同理心在本系的課程教學中成為一項挑戰。

(3) 創作成果與產業脫勾：業界產品的開發是從顧客的需求所驅動的，需求是一種問題/議題，產品的設計應該要能夠解決顧客的問題，是一個專題導向的設計過程。顧客的問題是一個有限制（或說特定）的議題，而有限制條件的創意才能讓專題發揮最大的價值。數位多媒體的技術應用十分廣泛，舉凡廣告、媒體、娛樂、影視、醫療、教育、工程、行銷等等都是需要數位多媒體技術人才的領域。數位多媒體的創作成果，應該從產業界需求的真實問題出發而非自由的想像，才能讓學生發揮最大的創意並且實作出產業界需要的數位內容產品。「解決顧客問題」並非是現有多數課程的教學目標，因此也導致學生的創作作品可能「好玩好看」但卻不具有實務或商業化的價值。

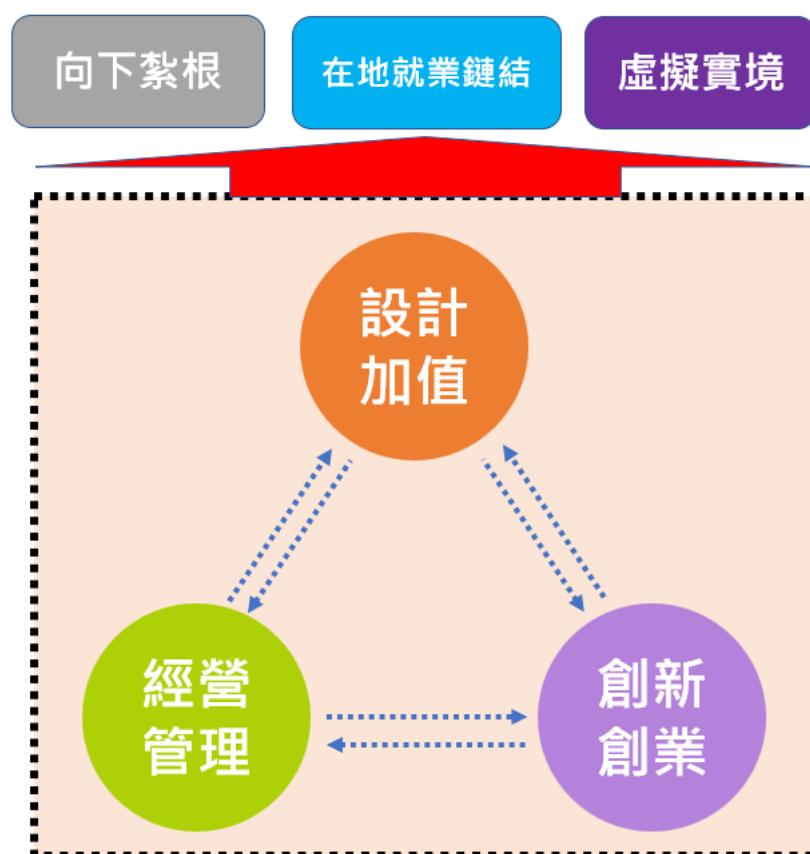
(二) 目標策略

為改善學生創作思維並強化學用合一、減少學用落差，規劃相關教師教學增能研習、業師實務講座、作品成果展覽、增加課後自學資源、技術學習結合設計思考與推動「企業出題、學生解題」之專題式學習鼓勵方案等等。

(三) 執行成效與改變

本系於第一期（107-111 年）高教深耕計畫的執行上，107-108 年主要規劃以「設計加值」、「經營管理」、「創新創業」三個概念為教學改善與優化目標，運用經費辦理各式實務講座、企業參訪活動、大型展覽活動、教學設備改善等等，強化學生對於數位媒體技術於經營管理、加值服務與創新創業的知識。109-111 年基於此核心架構，提出強化調整增加「向下扎根」、「在地就業鏈結」、「虛擬實境」三項深化策略，包含增強「課程與就業連結」、「開設校外實務實習」、「業師協同教學」及「開設輔導證照班」；與桃園市就業服處合作，共同推動地方就業資源普及與活用，辦理「企業說明會」、「就業講座」及「企業參訪活動」，媒合校內育成廠商人才需求，積極爭取教育部青年發展署、勞動部勞動力發展署北基宜花金馬分署、桃竹苗分署及台北市就業服務處的就業服務補助資源；購置 VR 設備建立 XR 研究室，培養學生透過課程建置的 3D 數位模型結合數位遊戲或數位動畫內容，透過即時渲染或數位虛棚後製為

成品輸出，培養學生具有 XR 數位內容產品的開發能力。



數位多媒體設計系高教深耕計畫第一期（107-111 年）的核心架構

（四）自我評估與檢討精進

透過第一期（107-111 年）高教深耕計畫經費的挹注與執行，本系學生於數位多媒體技術的知識、技能、態度已逐漸提升，本系學生的職場競爭力與業界知名度亦逐年強化。近年來，元宇宙話題興起，遊戲與娛樂產業可謂是推動元宇宙發展的第一波最直接相關產業，因此「XR 互動科技與元宇宙數位內容人才」也漸漸地成為下一波數位內容產業的人才新需求。為因應產業新科技興起並持續強化與業界接軌，本系未來規劃下列重點精進發展方向：

- （1）推動設計思考與專題式導向學習：舉辦相關教師增能研習與工作坊，鼓勵技術教學結合設計思考與專題式導向學習，以企業需求出題、學生解題導向訓練學生的實務創作思維與產業需求接軌。另一方面，規劃籌備學生自學團體，以類社團方式經營，擬訂相關辦法篩選學生參加，聘請老師於課外時間指導學生各項課堂中缺乏的實務技能，並帶領學生參與各式國內外競賽與產學合作。
- （2）推動新媒體商業應用創新教學：開設相關創新課程、研習與工作坊，指導學生運用遊戲與動畫技術發展互動式多媒體內容、學習運用新媒體科技製作數位內容、學習自媒體之經營推廣，並透過專題製作、產

學合作、企業實習等形式引導學生將遊戲與動畫技術融入商業與行銷思維。

- (3) 推動 XR 與元宇宙跨領域實務應用：基於本系現有基礎增強發展 XR 互動科技與元宇宙遊戲應用課程，包含成立專屬特色研究室、購買教學設備、開設創新課程、提高業師協同教學比例等等。

商業設計管理系

商設系致力於培育具有商業行銷思維的設計創意人才，透過課程串連及畢業專題引導學生體察社會議題與市場需求，提出具影響力的設計作品。本系四技學生來自商管群與設計群，二技學生擁有商管、設計、資訊、外語等多元領域背景，學習態度勤勉且透過課程規劃，能於大學期間產出優秀作品，參加國內外設計與創新創業競賽，取得優秀競賽表現，亦能透過實習計劃和證照輔導機制，於畢業後順利與職場銜接。

商設系專任師資擁有商管、設計雙領域專長，教師多透過競賽、產學合作、課程計畫帶領學生共同提出創新設計，再將創新成果進一步轉換為產學計劃與研究主題，進一步與企業和政府合作。學生的競賽表現成為教師爭取校外計劃的協商指標之一。

依據本校「高等教育深耕計畫 111 年修正計劃書」中競爭力盤點中提及，本校在專利、技轉、授權與創新研發成果中，受限於傳統制度規劃，不利於爭取政府補助計劃；計劃書中亦提及，政府近年強調文創產業的發展政策有利本校爭取各種機會。商設系在此前提下，盤點本系發展現況及潛能如下：

其一，商設系學生近年在國內外創新設計競賽中的得獎表現必定有助優化學校現況，替校爭取創新能量、養成創新風氣，進而帶動學校與政府、產業間的產官學合作計畫。

然而，本系學生雖能產出優秀作品，但卻因國內外競賽的報名費而怯步，使教師雖努力推動競賽，學生卻望而生畏的現象，提升學生的參賽意願和輔導資源，是本系近年亟欲改善的方向。

其二，為了打造學用合一的職涯發展前程，本系近年積極輔導學生考取商管類、設計類證照，將依據市場發展持續規劃相關證照輔導機制，協助學生在學期間取得具有職場競爭優勢的證照。

其三，為了打造具有社會影響力、學用合一的學習主題，商設系尋求課程與在地連結的契機，希望帶領學生用設計改善在地社區現況，透過商業設計思維創造新氣象。

主軸：面向一：落實教學創新及提升教學品質

規劃重點：本面向之敘寫應至少包括提升學生學習成效、強化學生專業實務技術能力、培養學生關鍵能力、強化教學支持系統等。

撰寫方向：

- 如何改善學生學習困難、鼓勵教師跨領域發展、鼓勵教師精進實務能力、進行教學成效研究與評估、引領師生創新等。
- 就改善學生學習困擾、提升學生學習成效、強化專業實務技術能力、教學支持系統及師資質量、鼓勵教師跨領域發展、鼓勵教師精進實務能力、改善教學品質、教學成效研究與評估、提高學生自主學習及跨領域選課彈性、培養學生具備使用及運用程式語言、引領師生冒險與改變、創新創業、關鍵基礎等能力或其他措施之策略。

撰寫內容：

一、執行高教深耕計畫之前與之後的改變

二、以脈絡性的敘寫方式說明推動(一)問題檢討、(二)目標策略、(三)執行成效與改變及(四)自我評估與檢討精進

三、112-116 年規劃

四、112 年執行方式

數位多媒體設計系

一、執行高教深耕計畫之前與之後的改變

本系於第一期(107-111 年)高教深耕計畫的執行之前，主要教學課程發展著重於建立本系課程地圖與模組架構，奠定本系於數位動畫與數位遊戲設計二項發展主軸的核心。在第一期高教深耕計畫的執行之後，透過辦理各式實務講座、企業參訪活動、大型展覽活動以及教學設備購置改善等等，有效地增進了學生數位設計加值能力與數位媒體的應用能力。

二、第一期計畫執行現況

(一) 問題檢討：學生缺乏業界數位多媒體應用的經驗、商品經營管理的能力、數位設計加值能力與創新創業之能力。

(二) 目標策略：辦理各式實務講座、企業參訪活動、大型展覽活動以及教學設備購置改善。

(三) 執行成效與改變：(1) 透過導入業師教學、實務技術研習、講座以及企業參訪活動，對於學生數位設計加值能力與數位媒體的實務應用能力有效提升；(2) 透過教學設備的購置，例如：VR 頭盔，開設 AR/VR 相關課程，讓學生 3D 數位設計能力可以跨域應用至更多領域。

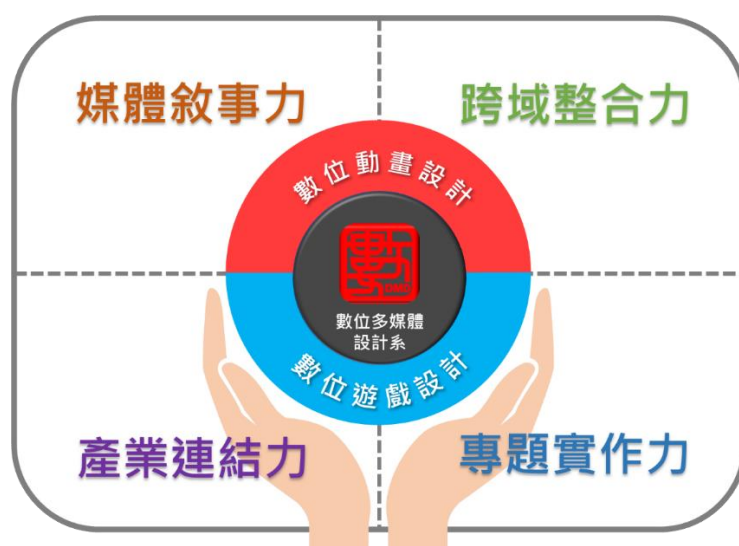
(四) 自我評估與檢討精進：在第一期計畫執行後，發現創新創業能力與經營管理的推升成效較為不佳。此部份在未來應該從(1)加強學生創作成果的

推廣、使用評估與經營管理；(2) 強化學生使用媒體的敘事能力，例如：在遊戲或動畫作品教學中強化說故事的能力、對社會議題的關懷、對商業價值的說明等等。

三、 112-116 年規劃

本系於第二期（112-116 年）高教深耕計畫的創新教學與教學品質提升之規劃將基於本系課程二大核心之「數位動畫設計」與「數位遊戲設計」，強調在教學與技術實作中培育學生具有四力：媒體敘事力、跨域整合力、產業連結力與專題實作力：

- (1) 媒體敘事力：遊戲與動畫的創作內容能夠融合人文素養，讓數位媒體的呈現能夠展現對社會的關懷、呼應 SDGs 17 項永續發展目標或促進地方創生的價值。
- (2) 跨域整合力：將動畫與遊戲技術結合跨領域的技術以發展新媒體科技應用，例如：AR/VR、感測器互動科技應用、動作捕捉技術與 VTuber 應用等等。
- (3) 產業連結力：提升學生對於數位內容產業趨勢的認知與了解，例如：元宇宙產業、NFT 數位創作交易、AI 繪圖技術等等，以及增強課外的技術學習資源以及與產業實習、合作的機會。
- (4) 專題實作力：跳脫傳統課堂讓學生自由發揮創意的數位內容創作教學，推動由企業出題、學生解題的問題導向學習（problem-based learning）、專題導向學習（project-based learning）的模式，以及推廣設計思考教學法讓學生在創作過程中更加重視同理心、問題解決、試作與評估的高層次思考能力。



數位多媒體創新教學四力架構圖（高教深耕計畫第二期）

四、 112 年執行方式

基於數位多媒體創新教學四力架構，本系於 112 年提出具體之作法如下，並逐年

進行滾動式修正與調整：

- (1) 推廣微學分課程：為強化學生之數位人文素養，若是以正規學期型課程開設恐不易開課成功，因此較為短期、輕量之微學分課程是增進學生學習跨領域知能、強化媒體敘事力更加可行的作法，未來亦研擬將微學分納入本系畢業門檻。
- (2) 成立自學團體強化自主學習：數位多媒體技術相當廣泛，課堂學習無法滿足所有的教學需求，因此成立自學團體由學生提出學習的需求，由計畫支應講師鐘點費開設額外的非正規課程，將學習主導權交給學生，讓學生可以學習到更多課堂中老師沒有教的知識與技術。
- (3) 成立特色研究室促進產學合作：為因應系所特色發展與產業需求接軌，將購置先進之教學設備成立特色研究室，由具有產學能量之老師指導學生承接各式產學合作計畫、政府部份計畫以提供學生更多的學習機會與產業接軌。
- (4) 舉辦教師增能研習推動設計思考與專題式學習融入教學：為提升學生之創作思維與產業需求接軌，將規劃相關教師增能研習活動以強化老師運用設計思考與專題式學習方法融入教學，以引導學生創作出具實務性、可商業化之作品。
- (5) 強化各式產學交流與競賽活動：為促成更多的企業實習與產學合作機會，將規劃舉辦各式企業講座、參訪並邀請業師參與，以及推動企業聯名競賽由企業出題、學生解題，讓產業界更加認識本系的學生以及看到學生的創作能量。

商業設計管理系

本系現行證照輔導機制與實習課程皆能替學生培養職場的關鍵競爭力，將持續辦理證照輔導與考照認證，並辦理實習講座，提升學生對職場的認知。

商設系將持續推半商管與設計類證照，預計於 112 學年度輔導 30 張證書。

本系計劃於 11 年邀請 3 位實習表現優異的高年級學生，向學弟妹分享實習經驗，並配合職場教育主題，協助學生提前理解職場所需具備的硬實力與軟實力。

規劃年度	預期考取證照張數	實習講座	需求計劃資源
112 年	30 張	1 場分享會	演講費 1 場 證照補助 30 張
113 年	36 張	1 場企業演講、1 場分享會	演講費 2 場 證照補助 36 張
114 年	43 張	1 場企業演講、1 場分享會 10 份履歷作品集健檢	演講費 2 場 證照補助 43 張
115 年	52 張	1 場企業演講、1 場分享	演講費 2 場

		會 15 份履歷作品集健檢	證照補助 52 張
116 年	62 張	1 場企業演講、1 場分享 會 20 份履歷作品集健檢	演講費 2 場 證照補助 62 張

為強化學生專業實務技術能力，商設系擬規劃與在地社區或團體合作，透過設計思考流程中的田野調查、訪談與分析，進而提出符合使用者洞見與需求的創新作品，協助在地社區優化發展方向。規劃內容包含：

規劃年度	合作方式	需求計劃資源	預期效益
112 年	透過畢業專題與在地企業、社區、團體合作，進行主題探索與設計提案。	學生交通與保險費	2 件專題作品
113 年	透過畢業專題與課程(或工作營)與在地企業、社區、團體合作，進行主題探索與設計提案。	學生交通與保險費、工作營費用 1 場或課程合作 演講費用 9 小時 (3 次*3 小時)	2 件專題作品 1 個合作課程 (或工作營)
114 年	透過畢業專題與課程與在地企業、社區、團體合作，進行主題探索與設計提案，並提出研究計劃案爭取政府資源。	學生交通與保險費、工作營費用 1 場或課程合作 演講費用 9 小時 (3 次*3 小時)	2 件專題作品 1 個合作課程 (或工作營) 1 件計劃申請案
115 年	透過畢業專題與課程與在地企業、社區、團體合作，進行主題探索與設計提案，並提出研究計劃案爭取政府資源。	學生交通與保險費、工作營費用 1 場或課程合作 演講費用 9 小時 (3 次*3 小時)	4 件專題作品 1 個合作課程 (或工作營) 2 件計劃申請案
116 年	透過畢業專題與課程與在地企業、社區、團體合作，進行主題探索與設計提案，並提出研究計劃案爭取政府資源。	學生交通與保險費、工作營費用 2 場或課程合作 演講費用 18 小時 (3 次*3 小時*2 門課)	4 件專題作品 2 個合作課程 (或工作營) 2 件計劃申請案

主軸：面向二：發展學校特色

規劃重點：本面向請依學校自行選定之發展特色為重點進行敘寫

協助單位：1. 研究發展處、2. 國際事務處、3. 教務處、4. 相關一級教學單位、
5. 相關一級行政單位

撰寫方向：

- 產學合作
- 國際化(國際交流)
- 研究能量
- 新設新學制(學程)或其他優勢特色等。

撰寫內容：

一、執行高教深耕計畫之前與之後的改變

二、以脈絡性的敘寫方式說明推動(一)問題檢討、(二)目標策略、(三)執行成效與改變及(四)自我評估與檢討精進

三、112-116 年規劃

四、112 年執行方式

商業設計管理系

承前所述，商設系能透過國內外設計競賽強化學系教學、研究、國際化能量，但是學生因參賽經費而有所怯步，不利本系與本校長遠發展，亦不利教師研究能量之累積。本系已向學校爭取學生參賽經費補助，在學校支持下，提出規劃如下：

規劃年度	競賽輔導策略	需求計劃資源	預期效益
112 年	透過畢業專題輔導學生參加國內外設計競賽、創新創業競賽。	競賽報名費及後續獲獎補助 10 件	參賽 10 件
113 年	透過畢業專題及課程輔導學生參加國內外設計競賽、創新創業競賽，並建立篩選機制。	競賽報名費及後續獲獎補助 20 件	參賽 20 件
114 年	透過畢業專題及課程輔導學生參加國內外設計競賽、創新創業競賽，並成立競賽研究室(Studio)。	競賽報名費及後續獲獎補助 20 件	參賽 20 件 論文產出 2 件
115 年	透過畢業專題及競賽研究室(Studio)輔導學生參加國內外設計競賽、創新創業競賽。	競賽報名費及後續獲獎補助 20 件	參賽 20 件 論文產出 2 件 研究案申請 2 件
116 年	透過畢業專題及競賽研究室(Studio)輔導學生參加國內外	競賽報名費及後續獲獎補助	參賽 20 件 論文產出 2 件

	設計競賽、創新創業競賽。	20 件	研究案申請 2 件 產學計畫 2 件
--	--------------	------	-----------------------

主軸：面向三：提升高教公共性

規劃重點：計畫書內涵中「提升高教公共性自我檢核表」檢核面向，如：學生校務參與、教師權益保障及校務資訊公開等，應將相關成果納入本面向一併說明，本面向之敘寫應聚焦學生面、教師面及制度面

撰寫方向：

- 如何透過相關機制招收經濟或文化不利學生與提升其入學機會；
- 透過學習輔導機制、提升獎助學金規模、助學專款提撥、基金募款及永續性助學專款機制等，提供其就學輔導，並建立成效追蹤機制；
- 改善教師結構、調降生師比及改善專兼任教師比例、教師權益保障、協助編制外專案教師發展等；
- 以校務專業管理制度強化自我課責並公開辦學相關資訊，如公開學校高教深耕執行成果、學雜費及就學相關補助措施、學生就業及所得情形、學校財務資訊等
- 學生校務參與情形，學校是否明定校內重要會議由學生代表參與等相關制度說明。

撰寫內容：

- 一、執行高教深耕計畫之前與之後的改變
- 二、以脈絡性的敘寫方式說明推動(一)問題檢討、(二)目標策略、(三)執行成效與改變及(四)自我評估與檢討精進
- 三、112-116 年規劃
- 四、112 年執行方式

數位多媒體設計系

一、執行高教深耕計畫之前與之後的改變

本系於第一期（107-111 年）高教深耕計畫的執行之前，系上對於經濟或文化不利學生較無相對應的輔導與獎學金補助制度。在第一期高教深耕計畫的執行之後，透過開設證照輔導班、考取證照獎學金以及獎助生獎助金的經費挹注，提供對於經濟不利的學生以學習替代打工的機會。

二、第一期計畫執行現況

- (一) 問題檢討：對於經濟或文化不利學生需要提供適當的獎助學金與輔導機制。
- (二) 目標策略：開設證照輔導班、提供學生考取證照獎學金以及擴大獎助生獎助金經費提供學生以學習代替打工的機會。

- (三) 執行成效與改變：(1)開設數位多媒體設計相關證照輔導班，例如：Adobe Illustrator 或 Photoshop 證照、Autodesk Maya 證照等等，免費提供學生參加，提升學生考取國際證照的機會；(2)鼓勵學生用心學習考取國際證照，在考取證照可申請考取證照獎勵金；(3)由系上安排適當的學習性工作，例如：設計活動 DM、設計教室背景大圖輸出、經營系自媒體頻道、擔任教學助教等等，提供獎助生獎助金，鼓勵學生以學習性質工讀代替打工。
- (四) 自我評估與檢討精進：在第一期計畫執行後，上述相關獎助學金與輔導機制已漸漸完善且具有實質幫助到學生之效益。在未來除了持續並提升相關機制之經費補助，可成立學生自學團體，提供學生在課後有更多的學習機會與資源。

三、 112-116 年規劃

本系於第二期（112-116 年）高教深耕計畫的提升高教公共性之規劃將基於第一期之基礎，持續於開設證照輔導班、考取證照獎學金以及獎助生獎助金的三項措施提供經濟不利之學生更為穩定的學習機會。此外，第二期將規劃成立學生自學團體，補助經費提供學生更多的課後學習機會與資源。



建立安心穩定的學習環境方案架構圖

四、 112 年執行方式

本系於 112 年規劃提出具體之作法如下，並逐年進行滾動式修正與調整：

- (1) 開設證照輔導班：針對需加強輔導之重點科目持續開設證照輔導班，增加更多輔導科目，並加強宣導與鼓勵學生參加以提升考取證照通過率。
- (2) 發放證照獎學金：持續提供學生考取證照獎學金鼓勵學生用心學習考取證照。

- (3) 提供獎助生獎學金：安排各項學習性質工作提供用心學習的學生協助系上各項設計工作、展覽佈置、媒體宣傳、教學協助，以避免學生胡亂打工、穩定學習。
- (4) 成立學生自學團體：成立學生自學團體組織，讓學習主權回歸學生。由系上編列相關經費提供自學團體，用於規劃聘請校內外教師指導各式學生自主學習之活動，補充課堂教學之不足、強化技術學習之深度，讓學生擁有規劃自主學習的機會與資源。

商業設計管理系

為有效呈現教學及計劃成果，商設每年於期初時舉辦系大會說明系上辦學成果，並透過導師制度與學校資源結合，提供相應之經濟弱勢學生或文化弱勢學生之輔導機制。本系規劃如下：

規劃年度	高教公共性強化策略	需求計畫資源	預期效益
112 年	系大會與導師制度提供學生資源		說明會 1 場
113 年	系大會與導師制度提供學生資源。籌備系友會，凝聚系友能量。	會議舉行之誤餐費與相關雜支	說明會 1 場 系友會 1 場
114 年	系大會與導師制度提供學生資源。成立系友會，凝聚系友能量。	會議舉行之誤餐費與相關雜支	說明會 1 場 系友會 1 場
115 年	系大會與導師制度提供學生資源。系友會運作。成立本系歷屆畢業專題成果資料庫。	會議舉行之誤餐費與相關雜支。資料庫建置之相關人力費用。	說明會 1 場 系友會 1 場 成果資料庫 1 個
116 年	系大會與導師制度提供學生資源。系友會運作。彙整本系人才資料庫。	會議舉行之誤餐費與相關雜支。資料庫建置之相關人力費用。	說明會 1 場 系友會 1 場 人才資料庫 1 個

主軸：面向四：善盡社會責任 (無)

規劃重點：學校推動社會實踐之整體規劃及校務支持方案。本面向應說明提升學校整體對在地區域或社會貢獻之策略，包括：學校整體校務發展與實踐社會責任相關之具體制度與承諾、學校推動社會責任實踐計畫之整體組織運作、學校成為區域發展、地方創生推進者之整體作為等。

協助單位：1. 校務研究中心、2. USR 計畫提案單位：通識教育中心、財經學院、

研究發展處、3. USRHUB 提案單位：學生事務處、體育室、創設學院、
4. 教學發展中心

撰寫方向：

- 推動社會責任整體發展藍圖、目標、納入校務發展重點工作策略及期程等。
- 學校支持師生參與社會責任實踐之制度與措施。
- 學校推動社會責任實踐而進行之課程結構調整與教學改變。
- 學校外部資源鏈結之機制與作法。
- 預計資源挹注情形與未來承諾（不含已申請 USR 個案計畫之經費）。

撰寫內容：

- 一、執行高教深耕計畫之前與之後的改變
- 二、以脈絡性的敘寫方式說明推動(一)問題檢討、(二)目標策略、(三)執行成效與改變及(四)自我評估與檢討精進
- 三、112-116 年規劃
- 四、112 年執行方式

主軸：全英語授課

規劃重點：如何強化校內橫向連結與資源整合

撰寫方向：

- 逐步深化學生一般及專業英語能力，協助學生發展有利銜接推動全英語授課 (English as Medium of Instruction, EMI) 課程之學習基礎，建構雙語學習環境。

撰寫內容：

- 一、執行高教深耕計畫之前與之後的改變
- 二、以脈絡性的敘寫方式說明推動(一)問題檢討、(二)目標策略、(三)執行成效與改變及(四)自我評估與檢討精進
- 三、112-116 年規劃
- 四、112 年執行方式

數位多媒體設計系

一、執行高教深耕計畫之前與之後的改變

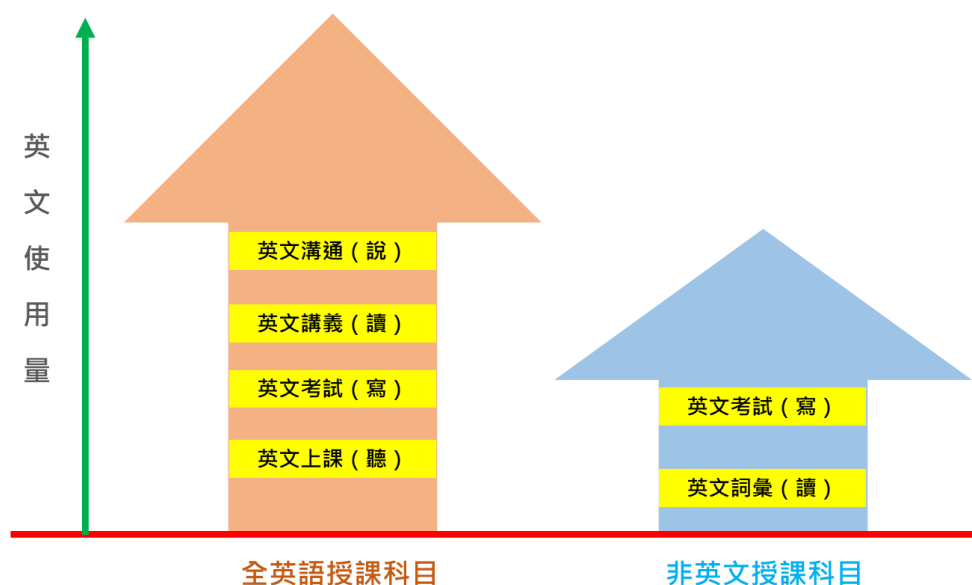
本系於第一期（107-111 年）高教深耕計畫執行之前，系上並未開設以全英文授課之專業必選修課程，學生對於英文授課相當恐懼，教師也幾乎不使用英文的教科書、簡報或講義。經過第一期高教深耕計畫執行之後，本系自 109 學年起每年陸續開設至少 4 門以上之全英文授課專業必修課程，除了讓學生漸漸不恐懼英文、能使用簡單英文進行溝通，也逐年提升系上老師開設全英文授課的經驗。

二、 第一期計畫執行現況

- (一) 問題檢討：因應 2030 雙語國家政策與 EMI (English as a Medium of Instruction) 全英語授課政策，強化大專校院教師英語授課能力與提升學生英語溝通與表達能力。
- (二) 目標策略：由系現有專業必選修課程導入全英文授課。
- (三) 執行成效與改變：自 109 學年起，每學期至少開設 4 門以上全英語授課課程，包含：設計概論、動態圖像設計、3D 電腦動畫（一）、角色造型設計等等。在課程導入全英文授課後學生回饋對於他們的英文聽、說與讀的能力有較顯著的改善，學習到關於設計相關的英文專業詞彙，也較不恐懼英文的課程內容。
- (四) 自我評估與檢討精進：全英文的授課對於老師與學生都有相當大的挑戰，對於老師而言需要花較多的時間進行備課，對於學生而言除了學習專業技能還需努力聽懂授課英文的內容。此外，全英文授課對於教師的教學評量也會產生影響，普遍而言全英文授課會導致教師的教學評量成績略微下滑。未來除了應持續增強系上教師全英文授課的知能與技巧，也應規劃未全英文授課其它專業必選修課程在課程中適當地導入英文專業詞彙的教授或納入考試，讓學生漸漸地習慣英語學習環境。

三、 112-116 年規劃

本系於第二期（112-116 年）高教深耕計畫的全英文授課之規劃將基於第一期之基礎，除了持續開設全英文授課課程，於課程中強化學生使用英文進行聽、說、讀、寫進行學習與課堂互動，也規劃建立其它非全英文授課課程中融入增強英文學習之要求，以逐年推升全系學生之英文能力素養。



建立全英文與非英文授課科目英文能力標準

四、 112 年執行方式

本系於 112 年規劃提出具體之作法如下，並逐年進行滾動式修正與調整：

- (1) 辦理 EMI 教師增能研習：全英文授課除了教師需要具備一定的英文能力，也需要有適當的教學技巧讓學生不致於跟不上學習的進度。未來將規劃辦理 EMI 教師研習聘請校外專家分享全英文授課的經驗與技巧。
- (2) 制定非英文授課科目之英文要求與辦法：為達逐年提升學生之英文能力與素養、具有一定的英文溝通能力，邀請校內外專家與本系教師共同制定一般性課程對於英文能力的要求，例如：每門科目必學之英文專業詞彙、每門科目考試中訂定一定程度的英文評量。
- (3) 指導學生於專題創作成果中使用雙語表達：本系學生於畢業前需完成小專與畢專二項專題，且畢專作果需至新一代進行設展。未來規劃要求學生需在遊戲或動畫的創作品中以雙語方式呈現，所有創作成果的預告片將以雙語製播並透過本系 YouTube 頻道統一公開展映，以提升學生作品的國際能見度與視野。

商業設計管理系

為提升學生一般及專業英語能力，商設系開設多項語言類選修課程及必修 EMI 課程，授課教師已取得教育部 EMI 培訓認證。本系於 112 學年度預計開設課程包含：

設計素描	必修	2 班	EMI 課程
設計繪畫	選修	1 班	EMI 課程
設計英文	選修	1 班	英語授課
國際禮儀	選修	1 班	英語授課

為持續提升學生的英語能力，本系策略如下：

規劃年度	英語強化策略	需求計畫資源	預期效益
112 年	開設英文授課與 EMI 課程		課程 5 班
113 年	開設英文授課與 EMI 課程，並展示學生英語教學成果。	展覽費用 1 場	課程 5 班 展覽 1 場
114 年	開設英文授課與 EMI 課程與成果展示；邀請國外學者進行英語演講。	展覽費用 1 場 國際演講費 1 場	課程 5 班 展覽 1 場 國際演講 1 場
115 年	開設英文授課與 EMI 課程與成果展示；邀請國外學者進行英	展覽費用 1 場 國際演講費 2 場	課程 5 班 展覽 1 場

	語演講。		國際演講 2 場
116 年	開設英文授課與 EMI 課程並展演；舉辦國際設計工作營。	展覽費用 1 場 國際設計工作 營費用 1 場	課程 5 班 展覽 1 場 國際設計工作營 1 場

決 議：請創科系及創研所提供資料再統整計畫。

參、臨時動議

肆、散會