

亞洲大學

自辦教學單位外部評鑑

數位媒體設計學系

自我持續改善計畫書

受評單位主管: 張榮吉 (簽章)

聯絡人: 謝佩穎

聯絡電話: (04)23323456#1062

電子郵件: dmd@asia.edu.tw

中華民國一百零四年十一月六日

評鑑項目	委員建議事項	改善策略	改善時程	協辦單位
項目一	<p>1. 該系自創系以來，歷經數次更改隸屬學院和系名，師資穩定性亦隨之更動，導致經驗不易傳承，系友和在校生之間溝通不良。建議加強系所的師資、課程及培育目標之穩定性。</p> <p>2. 該系的博士班為全國第一個「數位媒體設計博士班」，目的在培養數位媒體領域的專業研究人才；然而又分成「數位設計組」與「創意設計組」，似乎有往一般設計擴張的趨勢。建議在每年有限的招生名額下不需分組，僅需以廣義的數位媒體範疇下運作即可，方可逐漸建立特色。其次，亦可檢討更改博士班名稱，以符合現狀需求。</p> <p>3. 該系已定位發展方向為動畫與</p>	<p>1. 本系自 103 學年第 2 學期起增聘專業師資，計有教授 2 位，副教授 1 位。104 學年第 1 學期增聘教授 1 位。課程規劃與培育人才目標依社會變化與產業需求調整，配合學校課程分流計畫，持續改善。</p> <p>2. 本系博士班已經於 103 學年第 2 學期起招生名額各組不設限；並配合發展規劃，擬申請創意設計學院設計學博士學位學程。</p> <p>3. 本系持續調整學程內容，104 年新設「動態圖像設計」課程，因應應映多元的動畫產業變化。</p>	<p>1.104 年 9 月完成</p> <p>2.104 年 12 月提出申請</p> <p>3.104 年 9 月完成</p>	

	<p>遊戲設計，惟動畫領域仍可細分不同走向，例如 2D 動畫、3D 動畫、手繪動畫、停格動畫、實驗動畫等，因應動畫藝術與產業的多樣性，考量學生的性向與能力，建議增加不同類型的動畫課程。</p>			
--	--	--	--	--

評鑑項目	委員建議事項	改善策略	改善時程	協辦單位
項目二	<p>1.該系目前有大學部、碩士班及博士班。建議宜考量各階段不同學制課程之上下專業區隔及專業銜接問題，以清楚定位各不同學制之專業學習重點發展。</p> <p>2.學士班的學程專業領域與課程對應表中，遊戲設計學程的第一列「遊戲前期製作」和「遊戲後</p>	<p>1.依委員建議與社會脈動需求，各學制已建立專業目標。104 學年度第一次課程委員會，檢討課程安排及銜接問題。</p> <p>2.依委員建議，調整「學程專業領域與課程對應表」使用之名稱。</p> <p>3.本系除專業學程外，在自由選修課程及跨領域課程中亦有美</p>	<p>1. 104 年 10 月完成</p> <p>2. 104 年 9 月完成</p> <p>3. 104 年 9 月完成</p>	

	<p>期製作」容易誤導學生。類似問題亦發生在動畫設計學程，「動畫後期製作」中所列之科目一般稱為「製作期」。建議使用學界和業界通用的詞彙。</p> <p>3. 該系學士班著重數位動畫與遊戲設計的專業能力，但教學內容除了技法教學，也可增加創意開發、數位美感、視覺文化的課程。</p>	<p>學、文化創意等課程；將於課程規畫中強化視覺設計相關內涵，如基本設計等課程。</p>		
--	---	--	--	--

評鑑項目	委員建議事項	改善策略	改善時程	協辦單位
項目三	<p>1. 建議宜規劃因應學習弱勢學生之補救教學及輔導機制，由於該系多元學生類型中包括普通高中生、高職生、外籍生、陸生等不同學生來源，宜有完善之輔導機制建</p>	<p>1. 本系於暑期辦理新生手繪加強班；104學年度起實施新生銜接教育，課程內容包含設計概論、動畫設計基礎、遊戲設計概論及基本設計等。強化多元學生的學習差異輔導措施。</p>	<p>1. 104年9月完成 2. 104年10月完成</p>	

	<p>立，以進行不同學生背景學習落差之補救教學。</p> <p>2. 該系之專業內容與數位產業界緊密結合，建議未來規劃聘任專任教師時，可提高技術型專業教師之比例。以符合系所未來發展與學生專業需求。</p>	<p>2. 本系持續延聘數位產業高階師資及與產業界合作，以協同授課方式，加強高階師資能量。</p>		
--	--	---	--	--

評鑑項目	委員建議事項	改善策略	改善時程	協辦單位
項目四	<p>1. 該系除基礎課程如設計素描、設計繪畫、基本設計、動態素描等採小班教學，建議亦可針對技術性專業課程，例如電腦繪圖、數位剪輯等採小班教學，分組機制建議以能力分組，而非現行之學號分組，才能掌握課程</p>	<p>1. 本系除持續小班教學外，依委員建議在分組的規劃上調整依能力分組上課。</p> <p>2. 本院各系專業教室與專業設備設有認證制度，師生在教學或課後使用將互相支援與整合應用。</p> <p>3. 本系 104 學年度起課程規劃，共聘之教師依專長以系上課程優先安排。</p>	<p>1. 104 年 8 月完成</p> <p>2. 104 年 9 月完成</p> <p>3. 104 年 8 月完成</p>	

	<p>難易度，進行有效教學。</p> <p>2. 該校設計相關系所之專業類型多元，建議宜有跨系所、跨學院之教學資源整合規劃，例如在空間、設備、課程、師資等方面之相互支援辦法之訂定，改善目前因專業教室不足而影響正常排課之窘境。</p> <p>3. 該系共聘之教師宜以主聘系所之課程為優先安排，其授課時數比例應以主聘之系所為重。</p>			
--	--	--	--	--

評鑑項目	委員建議事項	改善策略	改善時程	協辦單位
項目五	1. 課程規劃分為「動畫設計學程」與「遊戲設計學程」兩項主軸有助學系課程專業分工，然大一新	1. 本系基礎課程教學規畫在大一階段均以共同上課方式，小班教學進行，專業分組課程於大二起實施。	1. 104年8月完成 2. 104年8月完成	

	<p>生對課程規劃尚未熟悉，宜於大一採不分組共同學習各項基礎課程，大二以後再依學習性向專業分組。</p> <p>2. 「動畫設計學程」課程設計將人力培養主要發展目標鎖定在產業所需的角色動畫人才培養，然課程設計宜考量學生程度以及學習吸收度，並採更多元的動畫課程設計。</p> <p>3. 該系自創系已累積十屆畢業系友，宜正式並確實設置系友會，有助凝聚系友力量，並可確實調查各學制系友畢業流向。另，該系雖設有臉書社群網站作為系友交流平台，但臉書或其他社群網站仍有不可抗力關閉的可能性，因此學系宜建置系友會永久之專屬網站，以便系友間以及與學系</p>	<p>2. 配合產業界人才需求，本系「動畫設計」學程角色動畫人才培育為主軸，輔於以動畫視覺設計，並於 102 學年度增設「動態圖像設計」等課程，發展多元動畫學習內容。</p> <p>3. 本系已完成系友資料的彙整，除透過社群網站進行系友交流外，配合學校校友服務平台，持續與系友互動及蒐集回饋資訊。</p> <p>4. 本系將持續透過產學合作、品牌實習及就業學程方案，輔導畢業生就業朝動畫與遊戲產業發展。</p>	<p>3. 104 年 12 月</p> <p>4. 104 年 9 月完成</p>	
--	--	--	--	--

	<p>的互動更為縝密。</p> <p>4. 目前畢業系友從事動畫或遊戲類職業較少，宜輔導學生畢業後的就業方向對應該系的教育目標。</p>			
--	--	--	--	--

評鑑項目	委員建議事項	改善策略	改善時程	協辦單位
項目六	<p>1. 鼓勵學生參加比賽需考慮與該系專業課程相關，不宜因為參加比賽而教導學生製作非該系或課程本位之內容。</p> <p>2. 動畫或遊戲類作品製作需較長時間，宜整合各專業課程，由不同課程老師一起帶領學生並依其專長組成團隊，參加國內外各項動畫或遊戲類的比賽。</p> <p>3. 該系宜與其他專業系所合作，進行跨領域研究或參與競賽，例如與資訊系所合作強化程式的專業</p>	<p>1. 本系鼓勵學生參予與專業課程相關之競賽，若學生對其他類型競賽有興趣，也會則利用課餘時間適當輔導。</p> <p>2. 本系「數位創作設計」及「畢業專題製作」課程為多位教師共同授課，推動不同專長學生團隊參加競賽。</p> <p>3. 本系鼓勵學生跨領域合作，自102學年度起有2組團隊與視傳系、時尚系及商品系等同學共同進行創作。</p> <p>4. 本系制定有學生實習辦法及進行部分的實務實習課程；將依委</p>	<p>1.104年9月完成</p> <p>2.104年9月完成</p> <p>3.104年9月完成</p> <p>4.104年10月完成</p>	

	<p>部分，進而製作手機遊戲或開發 App 等；與醫療健康系所合作亦可開發醫學與健康照護相關題材之數位媒體創作。</p> <p>4. 該系大學部學生人數每一年級多達一百餘人，倘若要實施企業實習，必須有縝密計畫，宜邀集畢業系友、產業代表以及其他實施實習制度的相關校系教師詳加研議後再行實施。</p>	<p>員建議，謹慎評估與規劃企業實習。</p>		
--	--	-------------------------	--	--

評鑑項目	委員建議事項	改善策略	改善時程	協辦單位
項目七	<p>1. 該系學士班注重專題製作與展演，但專題製作以三至六人分組來進行，惟分工之後，反而限縮學生的能力，建議除了養成學生專業能力，可加強整合、跨領域能力，以因應未來</p>	<p>1. 本系畢業製作與展演強化整合能力，鼓勵跨領域合作，自 102 學年度起有 2 組團隊與他系同學共同創作。</p> <p>2. 本系於碩、博士班課程中已規畫「數位媒體特論」課程，並邀請相關領域專家蒞臨講</p>	<p>1. 104 年 9 月完成</p> <p>2. 104 年 8 月完成</p>	

	<p>職場的需求。</p> <p>2. 因應新媒體的發展趨勢，建議系所增進創新研發的能力，對於新的科技與藝術潮流作前瞻性的研究，作為未來課程規劃的參考。</p>	座。		
--	--	----	--	--

評鑑項目	委員建議事項	改善策略	改善時程	協辦單位
項目八	<p>1. 自我評鑑報告書之附件資料應力求完整，部份項目的佐證資料不足，可供參閱的資料或評估機制與過程仍可再補強。</p> <p>2. 建議定期召開系所發展會議，即早修訂系所的中長期發展目標，檢討各學制的課程發展。</p> <p>3. 現有的改善建議多是從系</p>	<p>1. 依委員建議補足相關附件資料。</p> <p>2. 本系依學校與學院中長期發展規劃，制定系所中長程發展目標及課程規劃，並於課程會議及系務會議討論。</p> <p>3. 本系每學期定期舉辦師生座談（與主任有約時間）、課程反思及畢業生意見回饋活動（系友回娘家、線上問卷）等，將再強化改善過程資料彙整及呈現。</p>	<p>1. 104年9月完成</p> <p>2. 105年1月</p> <p>3. 104年12月</p>	

	<p>所評鑑的機制得來，除此之外，系所也可從其它管道蒐集意見，例如教師的教學反思、學生座談、畢業生意見回饋等。</p>			
--	---	--	--	--