



亞洲大學 | 健康 · 關懷 · 創新 · 卓越
ASIA UNIVERSITY

外部評鑑實地訪評報告書

數位媒體設計學 系

- 學士班 ■ 碩士班 ■ 博士班
- 進修學士班 □ 碩士在職專班

項目一：系所目標與特色發展

特色與優點 段落式

該系學士班的教育目標為奠定科技與人文兼具之基礎能力，培養數位科技與設計美學的整合應用，養成具前瞻性、國際性之優質數位媒體設計專業人才。碩士班教育目標為發展數位媒體設計理論與技能，強調數位科技與設計美學的整合，應用數位科技發展文化創意產業，養成研發的基礎能力。碩士班強調理基礎與應用，碩士班強化整合能力與論述的基本能力。

該系教師背景兼具國內外專業研究學經驗以及設計實務經驗，對於課程的規劃與執行能達到良好的教學成效。專業的學程化課程規劃有助於學生未來就業發展的專業能力培養。同時提供國際設計交流的機會，積極進行國內外設計產業資源整合，並鼓勵學生參與國內外的設計競賽，培育具有國際視野、設計整合、創意溝通能力的設計人才。

建議事項 條列式

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。
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。

3. 該系已定位發展方向為動畫與遊戲設計，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。

項目二：課程規劃設計與行政支援

特色與優點 段落式

該系課程委員會以專任教師為主體，邀集業界和學界專家、學生和畢業生代表，依循系教育目標與系核心能力規劃課程內容，擬定出課程規劃，並繪製課程地圖、職涯輔導地圖、證照輔導地圖，將其公佈於系網頁上，幫助學生瞭解該系整體的授課內容與時程規劃。

學生入學時採「動畫設計組」和「遊戲設計組」分組招生，入學後除了組內必修課程外，可以選擇雙主修或自由跨組選修，畢業專題亦可跨組合作。為開拓多元專長，增進跨界學習機會，該系也參與全校性的跨領域學程，包含雲端文創學程、藝術產業經營與管理學程、國際設計專業學程等，提供學生更宏觀的設計思維、更豐富的學習視野。

建議事項 條列式

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。
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。

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。

項目三：教師教學與輔導(含學習評量)

特色與優點 段落式

數位媒體之產業特質進步快速，所開設實作型課程與就業學程和所舉辦的設計菁英班中，常邀請業界專家就特定專題進行協同教學與實作指導，以獲得業界交流專業新知和教學技法，教學內容與時並進。具有完整教師之教學滿意度調查機制，過去三年該系教師教學評量均能達最低3.8分水準以上。

教學內容屬兼具理論與設計實務，教師參與專業廠商及學術機構提供之數位媒體相關新技術研習十分踴躍，並能應用於本系課程教學。學生需熟習高科技器材和軟體功能，且有團隊合作之整合性專題型作業，在教學方法上變化較大，難度較高，但學生能對教學持有高滿意度，顯見教師教材準備充實，教學認真盡責。

建議事項 條列式

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立，以進行不同學生背景學習落差之補救教學。
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。

項目四：學生學習與資源(含營造境教環境)

特色與優點 段落式

該系規劃班級導師、曼陀師及職涯導師的三導制度，協助學生能從就讀開始的第一哩路能順利達到就業的最後一哩路都受到關懷與照顧，對學生學習及生涯發展進行全面性之引導。老師親自帶領學習社群，結合業界資源，讓學習的能量不侷限於教室與實驗室之中，如動畫創意研習營、基礎動畫練功房等。

專業教室有高階電腦動畫與多媒體教室、多媒體遊戲設計實驗室、電腦繪圖與輔助設計教室、互動人機介面實驗室等，滿足學生學習需求。該系積極辦理就業學程，自 100 學年度起至今，引進動畫與遊戲領域業界師資辦理專業研習，並引導學生進入職場實習，如西基電腦動畫、網銀國際、向上遊戲、金奇映画等公司，讓學生在畢業前即已了解熟悉職場之運作，提早與企業接軌，強化學生專業競爭力。

該系辦理各種大型設計相關活動，藉此擴展學生國際視野，如 2014 年「SRW 國際概念藝術大師工作營」與 2013 年「SRW 國際概念藝術大師工作營」；2012 年 ADADA 國際設計研討會；2011 年 Pixar 動畫大師講座；2011 年國際公仔設計師 Richard Workshop，提升該系國際性交流的質量。

建議事項 條列式

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，才能掌握課程難易度，進行有效教學。
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。
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。

項目五：學生學習成效與學用合一(含畢業生生涯發展與表現)

特色與優點 段落式

該系透過就業學程之輔助配合，強化系所在核心能力的培養。與相關產業有不錯之合作。也積極邀請相關產業人士蒞校進行講座與研習。近兩年之畢業生透過每下學期末所舉辦之模擬面試以及就業媒合、影音履歷制作等活動，畢業生在產學銜接方面，獲得不錯成效。

該系透過雇主滿意度問卷調查機制追蹤畢業生就業情況，而畢業生座談會上，多數系友對系上抱持正面肯定。另，安排畢業系友跟在校同學進行經驗交流與就業輔導。

建議事項 條列式

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。
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。
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，有助擬凝聚系友力量，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的互動更為縝密。

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。

項目六：學術與專業表現

特色與優點 段落式

學校設置創作獎勵辦法，有助教師參與及帶領學生參加各項競賽，該系教師亦積極參與各項學術活動與創作研究發表，促進產業交流合作與系所學術發展。

該系教師積極指導大學部學生參與科技部大專生參與專題研究計畫案件的申請，101 及 102 學年度共獲 4 件；碩博士班研究生均有公開發表論文與展演，且研究領域多元化。

建議事項 條列式

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。
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。
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。
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。

項目七：系所特殊專業表現

特色與優點 段落式

系所發展重點以電腦動畫與數位遊戲設計為主，為提高系所的國際視野與國內業界的產業相銜接，舉辦國際設計工坊，參訪校外多家動畫公司，讓學生進入職場體驗。系所與動漫遊戲產業的合作，導引業師進入校園，開設數位動畫應用就業學程，安排企業導師諮詢，落實專題考核機制，可以及早瞭解業界的就業職能。

該系除了設置班導師以外，並設有曼陀師擔任學生輔導的工作，包括：選課、學習關懷、學習社群、生涯輔導活動等。

建議事項 條列式

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，以因應未來職場的需求。
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。

項目八：自我評鑑與改善機制

特色與優點 段落式

系所於 97 年辦理第一週期自我評鑑，第二週期於 102 年辦理，並將評鑑項目新增為八個項目，能顯現辦學的特色，增進各項評鑑指標的準備與分工。系所 103 年已聘請校外委員與業界代表作內部評鑑，針對該次評鑑建議事項，系所已有擬定改善策略，並持續追蹤實際執行情形。

依據校定的亞洲大學自我評鑑實施辦法，系所成立系評鑑執行委員會，教師方面有教學評量與教師評鑑，學生方面為畢業生問卷調查，企業主滿意度調查等回饋機制，以確保教學品質。

建議事項 條列式

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。
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。
3. 現有的改善建議多是從系所評鑑的機制得來，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。