

國立屏東大學視覺藝術學系 106 學年度第 1 學期

第 5 次系務會議紀錄

時間：民國 106 年 12 月 22 日（星期五）中午 12:30

地點：本校林森校區六愛樓 2 樓 218 教室

主席：林主任大維

記錄：龔儀

出席人員：如簽到冊

壹、宣讀上次會議決議案執行情形：

國立屏東大學視覺藝術學系 106 學年度第 1 學期第 4 次系務會議(106 年 11 月 22 日)執行情形記載表:准予備查。

案號	案 由	決 議	執行單位	執行情形	管考情形
1	檢討本系 101 年度下半年大學校院通識教育暨第二週期系所評鑑自我改善成果檢核表。	照案通過，持續追蹤改善。	視覺藝術學系	持續依據評鑑委員意見做追蹤改善。	☒ 持續列管 ☐ 解除列管
2	擬請總務處協助整修六愛樓二樓廁所。	照案通過，擬請總務處協助整修六愛樓二樓廁所。	視覺藝術學系	已將會議紀錄會總務處協助處理後續事宜。	☒ 持續列管 ☐ 解除列管
3	本學系二、三年級同學申請轉組。	同意張○軒同學轉組，游○緯同學暫緩。	視覺藝術學系	已通知申請同學。	☐ 持續列管 ☒ 解除列管
4	2017 藝術與設計國際研討會進度報告等相關事宜。	系上老師共同參與並協助幫忙。	視覺藝術學系	已執行完成。	☐ 持續列管 ☒ 解除列管
5	增加本學系碩士在職專班 1 門選修課程。	照案通過，提送院課程委員會審議。	視覺藝術學系	已提送院課程委員會審議。	☐ 持續列管 ☒ 解除列管
6	有關各本學系開放跨院自由選修學分最低至 20 學分。	照案通過，提送院課程委員會審議。	視覺藝術學系	已提送院課程委員會審議。	☐ 持續列管 ☒ 解除列管

*106 學年度第 1 學期第 4 次系務會議(106 年 11 月 22 日)執行情形說明：

一、持續列管：項次 1、2。

二、解除列管：項次 3、4、5、6。

貳、主席報告：(略)

參、提案討論

提案一

提案人：林大維老師

案由：本學系二、三年級同學申請轉組，請討論。

說明：

- 一、張○偉同學基於興趣與志向的調整，經審慎評估後希望轉組以符未來規劃，申請轉造形組。
- 二、繆○蓉同學基於嘗試純美術一段時間過後，發現對於數位課程較感興趣，申請轉數位組。
- 三、林○瑜同學基於興趣想學習有關動畫遊戲類技術，申請轉數位組。
- 四、依據本系大學部專長分組實施要點第五條學生有轉組需求時需於上學期12月31日提出入學後各學期成績單，由系務會議依據前述各組學生人數底限及排序原則，視個案情形決議通過與否，若有調整，則重新公告分組名單，生效日期為系務會議決議後之次一學期。

五、檢附張○偉同學、繆○蓉同學、林○瑜同學轉組申請書及成績單如附件1。

決議：同意張○偉同學轉造形組，繆○蓉同學、林○瑜同學轉數位組。

提案二

提案人：林大維老師

案由：107年度系所及學位學程自我評鑑五大評鑑項目撰寫工作分配，請討論。

說明：

- 一、依據本校秘書室校務研究與發展中心107年系所學位學程及通識教育自我評鑑實施計畫。
- 二、107年系所評鑑五大評鑑項目為：項目一：目標、核心能力與課程、項目二：教師、教學與支持系統、項目三：學生、學習與支持系統、項目四：研究、服務與支持系統、項目五：自我分析、改善與發展(詳如附件2)

三、撰寫分配工作

編號	項目	撰寫教師
一	目標、核心能力與課程	
二	教師、教學與支持系統	
三	學生、學習與支持系統	
四	研究、服務與支持系統	
五	自我分析、改善與發展	

決議：提請下次系務會議討論。

提案三

提案人：林大維老師

案由：擬訂定本學系數位媒體設計碩士學位學程「教育目標」、「核心能力」以及學程核心能力與院核心能力之對應關係，請討論。

說明：

- 一、檢附本學系數位媒體設計碩士學位學程「教育目標」、「核心能力」、「學程核心能力與院核心能力」對應關係(如附件 3)。
- 二、通過後自 107 學年度第 1 學期開始實施。

辦法：經系務會議決議通過後送院課程委員會會議審議。

決議：照案通過，提送院課程委員會審議。

提案四

提案人：林大維老師

案由：研議本學系大學部開【程式設計】課程案，請討論。

說明：

- 一、依據本校 106 學年度第 4 次主管會報列管項目辦理。
- 二、本學系列程式設計課程列為畢業門檻，學生可以修習本學系選修或通識修習程式設計課程。
- 三、檢附本學系大學部造形藝術組、數位媒體設計組課程總表(如附件 4)。

辦法：經系務會議決議通過後送院課程委員會會議審議。

決議：照案通過，提送院課程委員會審議。

提案五

提案人：林大維老師

案由：擬訂定本學系數位媒體設計碩士學位學程核心能力與院核心能力對應權重，請討論。

說明：因應本學系 107 學年度新設立數位媒體設計碩士學位學程，故訂定數位媒體設計碩士學位學程核心能力與院核心能力對應權重表(如附件 5)。

辦法：經系務會議決議通過後送院課程委員會會議審議。

決議：照案通過，提送院課程委員會審議。

提案六

提案人：林大維老師

案由：擬調整暨訂定本學系大學部造形藝術組、數位媒體設計組、數位媒體設計碩士學位學程專業課程與系核心能力對應權重，請討論。

說明：因應本學系 107 學年度大學部學籍分組暨新設立數位媒體設計碩士學位學程，故調整大學部造形藝術組、數位媒體設計組及新增數位媒體設計碩士學位學程專業課程與核心能力對應權重表(如附件 6、7)。

辦法：經系務會議決議通過後送院課程委員會會議審議。

決議：照案通過，提送院課程委員會審議。

肆、臨時動議：無

➤ 林大維老師補充：有關於 107 學年度開設課程及係數待下次系務會議做討論。

伍、主席結語：(略)

陸、散會 同日下午 13 時 30 分

項目一：目標、核心能力與課程

班制定位清楚，且訂有明確合理之教育目標，並據以規劃學生所需具備之核心能力與課程，以利教育目標之達成。

核心指標	核心指標說明
1.1 班制之教育目標與核心能力及其制定情形。	班制（program）有清楚的定位與教育目標，據以指引辦學方向與發展計畫。定位之確立與教育目標之訂定，能綜合考量學生發展與現況、社會需求、產業及領域發展趨勢、校院系（所）發展方向、班制傳統或特色、師資條件、畢業生表現及其雇主回饋意見、各類評鑑或回饋建議等資訊，適時檢討，展現合理性、統整性、價值性、反省性。因條件不同，名稱相同之班制，其定位與目標亦可不同。 班制能清楚說明學生需習得之核心能力及其理由，班制之定位與教育目標需與該核心能力扣合。 班制學生核心能力之訂定具合理性、整全性與價值性，除了能讓學生學得精實專業能力外，並能注重共同核心能力以及適性發展的能力，以使學生能持續發展、因應變遷。班制亦能重視學生價值、態度與人格之陶冶，並厚植學生之軟實力（如學習能力、解決問題能

核心指標	核心指標說明
	力、創新能力、團隊能力、執行能力、容忍挫折能力、溝通表達能力、情緒管理能力、批判思考能力、積極主動能力)等。 依班制之教育目標，能視需求強化學生實務能力、跨領域整合應用能力、或是接軌國際等能力的培養，以便學生能與工作職場、其他領域和國際社會做良好互動與銜接。 班制有合理之機制（如委員會、小組或會議等），定期或不定期檢視修正定位、教育目標、核心能力，並據以修正班制發展計畫。上述檢討或修正，能經全體教師充分討論後，建立共識，以資依循。班制能清楚、及時、有效地向師生說明定位與教育目標，以使教學與學習活動能夠有方向性與著力點。
1.2 班制之課程規劃及其與教育目標與核心能力之關係。	課程之規劃係根據教育目標與所欲培養學生的核心能力。各課程在整體教育目標中的定位清楚，其所欲培養學生的核心能力也能清楚說明。整體課程規劃能支持教育目標的達成、核心能力的培育與進一步適性發展能力的培養。 班制的課程架構清楚合理，且具學習邏輯性。由

核心指標	核心指標說明
	基礎到整合、多元、應用，對於必修課或選修課之分配、各年級學習重點與負擔之安排、學分數之訂定、跨系院校選修之規定，或是實驗/實作/實習/創作/專題製作/專題研究等課程之安排等，均能清楚說明其設計考量。 課程規劃具適宜之彈性與自由度，讓學生有空間能進行自我探索與展能、職涯規劃與準備。 班制有清楚合理之機制（如組織、會議、辦法等），定及檢討課程與教育目標或核心能力之銜接性，使能引導班制之課程與教學等活動。
建議準備佐證資料： *確定教育目標之相關資料 *訂定學生共同核心能力之相關文件 *總體課程規劃、內在結構與教學與設計等相關資料 *師生對瞭解教育目標與核心能力之相關資料 *其他相關佐證資料	

項目二：教師、教學與支持系統

確保辦學品質之教師質量、教學品質以及支持系統的建置與落實情形。

核心指標	核心指標說明
1.1 教師組成與聘用機制及其與教育目標、核心能力與學生學習需求之關係。	班制專、兼任教師組成結構合理，其專長背景與經驗能滿足學生學習與班制發展需求，不致造成課程及教學失衡，或是妨礙系所發展。 班制專任教師具一定之穩定性，不致因為變動過於快速而影響課程開設、學生學習或班制之發展。 班制能遴聘專長符合的專、兼任教師，專兼任教師之聘請，能依據教育目標、核心能力、課程開設需求、現有師資專長配置狀況、所屬學門學術領域或產業未來發展趨勢，並考量學生人數、學生背景與需求等因素，遴聘專長符合的專、兼任教師。 專、兼任師資遴聘有清楚合理的規範，並落實執行。對於師資之遴聘、續聘等辦法內容及流程，均能清楚合理訂定，並經分層審查與討論後聘任，有助班制聘用優秀且專長符合師資。 班制能清楚規範教師的任用、考核及續聘條件並公告周知，以確保教師瞭解其權利及義務，班制並能落實推動，以確保教師質量能滿足學生學習需求、教育目

核心指標	核心指標說明
	標與班制發展目標。
2.2 教師教學與學習評量及其與教育目標、核心能力與學生學習需求之關係。	班制教師應於每學期授課前提供完整合宜的教學大綱。教學大綱能說明教學目標及所要培養學生能力，並能採用合適的教材、教學方法與學習評量方法來達成所欲培養的學生能力。班制所訂能力、課程、教學和評量需相互對準，學生共同核心的評量亦需講求多元、適切。班制教學與學習評量方式能考慮班制特性。因為班制不同、學生背景不同，為了達成學生能力所採用的教學方法、課程設計、學習評量方式也應適度調整。 跨領域整合的班制或是專業實務導向的班制，對於領域整合或實務面向更應特別重視。該班制在師資、課程、教材、教學、評量等面向，就需要充分融入領域整合或實務向，以達成班制教育目標，所欲培養之學生能力，滿足學生學習需求。 班制教師能根據學生各項表現、各種教學回饋資訊、學習表現成果、領域發展趨勢等，持續修正教學與評量。在課程設計、教材選擇、教學方法與學習評量方式等方面，確保學生學習需求的滿足與教學品質

核心指標	核心指標說明
	的提升。
2.3 教師教學專業發展及其支持系統建置與落實情形。	班制教師教學專業表現良好，且能持續精進成長。其教學能促進教育目標之達成與學生能力之培養。 班制或其學校對於教師之教學專業發展訂有合理之支持或獎勵措施，例如能蒐集教師教學表現回饋資訊以協助教師省思教學，掌握學生學習狀況以為教學回饋，建立教學績優獎勵辦法，建置教師教學專業成長之機制，或鼓勵教師參與各項教學專業研討會或工作坊，安排教學討論、分享或觀摩等，支持教師在教學專業上持續發展。 教師教學負擔合理，且能根據專長授課；學校或班制能提供教師教學所需之空間、設備及人力支援，以支持教師做好教學工作。 班制能妥善運用教學評量與教學評鑑結果，對於教學表現較不理想之教師，提供輔導機制或教學專業成長機會，並掌握其參與成效，以確保其教學品質。
建議準備佐證資料： * 專、兼任教師學經歷基本資料表 * 六年內教師結構與流動資料表	

核心指標	核心指標說明
* 專、兼任教師聘用之相關資料 * 專、兼任教師教學時數、指導學生人數、授課學生人數與減授鐘點資料 * 專、兼任教師歷年教學大綱 * 專、兼任教師依據教學目標、核心能力進行課程設計與學習評量之相關資料 * 專、兼任教師教學評量之相關資料 * 專、兼任教師教學評鑑之相關資料 * 專、兼任教師教學專業發展機制與運作之相關資料 * 教師教學專業發展相關成效 * 校院所提供班制教學、支持之相關資料 * 其他相關佐證資料	

項目三：學生、學習與支持系統

學生招生與入學輔導、課業學習、其他學習及其支持系統有妥適的規劃與實施，並具成效。

核心指標	核心指標說明
3.1 學生組成、招生與入學輔導之規劃與執行情形。	班制能掌握並分析學生的組成與特徵，了解學生的來源、背景、家庭狀況、過去經驗、能力、教育期望等，以作為學生輔導、課程規劃、教學設計、教育辦理、目標擬定等之參考。 班制之招生規劃與作法合理，能考量高等教育之公平性與多元性、班制之教育目標、招生經驗、招生成

核心指標	核心指標說明
	果、過去學生表現等等，擬定合理之招生計畫，並能妥為實施，並透過合宜宣傳（如網路、宣傳品、到校說明、來校參觀、高中職學生營隊辦理等），以招收適合就讀班制之學生。 對於入學之新生（含轉學生、轉系生、外籍生、僑生等），能提供始業輔導。透過如學長姐制、住宿制或導師制度等作法，協助其瞭解班制各項修業規定與期望、課程規劃、畢業要求、未來發展方向等，以做好求學與修課準備。 班制亦能積極瞭解新生入學可能發生之狀況或問題，妥為預防或因應。班制能定期與不定期檢討招生規劃與策略，擴展招生管道，招收合適之學生。
3.2 學生課業學習、支持系統及其成效。	班制能掌握及分析學生課業學習表現，包括成績分佈、學分抵免、重修、不及格或被擋修情形、選課行為與困難、學習困難情況、修業年限、休退轉學情況及原因，妥為分析檢討，以有效協助學生課業學習，達成教育目標。 班制在學生課業學習上，能培養學生學習興趣，養成學習能力，解決學習困難。對學習狀況不佳或有嚴重

核心指標	核心指標說明
	困難之學生，能提供學生學習之輔導與協助，並讓學生能為自己的學習與發展負起責任，瞭解班制之課業要求與進程，及可尋求課業學習輔導之資源。 班制能提供適切的課業學習支持性作為，以達成教育目標，培養學生能力。例如行政人力資源、軟硬體設備、運作經費、獎助學金與工讀金、教學與學習空間與時間安排、實習與見習的機會、定期與不定期演講或參觀、學習諮詢、課業學習預警制度、導師安排、學長姐安排或學習資源資訊流通等，作為學生課業學習之支持。 班制能妥善建置、管理與運用課業學習資源，例如結合校友或社會力量募集有助學生學習之各種資源，訂定各類資源適合之管理、分配、使用或申請辦法，讓學生學習獲得適當的支持，不但減少資源閒置或浪費的情況，更要發揮最大效益，使大部分學生都能受惠。 學生課業學習有良好合宜之進展或表現，能符合班制對教育目標與學生能力之期望，展現班制之辦學成效。
3.3 學生其他學	班制學生之課外活動學習、生活學習、生涯學習、

核心指標	核心指標說明
習、支持系統 及 其成效。	及 職涯學習機制完善，具良好之學習支持系統。 在課外活動學習上，班制能鼓勵並支持學生參與適當之課外活動，以達成教育目標，培育學生能力。相關的活動如學生自治活動、學會活動、社團活動、國際化學習活動、學術演講或工作坊、競賽或表演活動等等，並給予適當之資源與輔導。 在生活學習上，能有整全的規劃與合宜的人力安排，以支持生活輔導，例如導師或學長姐制、班網及系網等，透過多元管道，了解學生的生活、人際、經濟、工作、居住、心理及行為狀況，並視情況能提供合宜的生活輔導與支持，例如獎助學金、工作機會、諮商輔導及晤談等，必要時並能轉介專業單位協助。 在生涯學習上，班制能提供生涯輔導機制適當資源，例如結合畢業校友或社會資源之協助，提供學生相關之升學與就業資訊與協助，辦理相關活動，如參訪、實習、輔導、測驗等，協助學生多了解自我的興趣，鼓勵學生及早對生涯做好規劃與準備。 在職涯學習上，班制能協助學生瞭解本身職業性向與就業市場，並做好求職準備。相關作法如職涯輔

核心指標	核心指標說明
	導、職能 檢定、引進畢業校友或產業界資源，或透過企業參訪和實習、證照或就業考試講座、求職講座等活動，協助學生規劃與準備職涯發展。 學生在課外活動學習、生活學習、生涯學習及職涯學習有良好合宜之進展或表現，能符合班制對教育目標與學生能力之期望，展現班制之辦學成效。
3.4 畢業生表現與互動及其資料建置與運用情形。	班制對於應屆畢業生之學習表現，能建立品質管控機制。不論是透過學分要求、修課要求、測驗評分、專題要求、實習要求、成績門檻規定、證照要求、或畢業門檻規定等等，都能確保應屆畢業生具備核心能力以上之品質，達成教育目標。 班制畢業生表現良好，不論在就業或升學狀況、生涯或職涯發展、專業表現與創新、社會貢獻與服務等方面，有適切良好的表現。 班制能與畢業生保持良好之互動，落實畢業生表現追蹤機制，定期或不定期與畢業生聯絡或互動交流，瞭解學生的發展動向以及對母校辦學的意見，做為評估畢業生表現及精進辦學之參考。 班制為客觀瞭解及評估畢業生表現，能透過管道瞭

核心指標	核心指標說明
	解畢業生相關人士(如畢業生、相關產業雇主)之意見，加以 分析檢討以精進辦學。 班制能綜合分析應屆畢業生或畢業生之表現與意見資料，以為改進依據。是項資訊能確實傳達給班制教師， 透過討論，改進招生計畫、課程、教學評量、師資聘用、 學生輔導、資源分配或整體發展計畫。
建議準備佐證資料： *學生組成分析、以及入學與招生輔導之規劃、執行與檢討相關資料 *學生休學、退學、轉學及其他相關資料 *學生課業學習、支持系統及其成效之相關資料 *學生其他學習、支持系統及其成效之相關資料 *畢業生表現與互動及其資料建置與運用之相關資料	

項目四：研究、服務與支持系統

師生研究、服務表現面之評估及其支持系統的建置與落實情形。

核心指標	核心指標說明
4.1 師生研究表現 與支持系統及其成效。	研究乃指廣義之研究，含括專業或學術面向，因領域 不同而具備多種型式。 教師根據班制之定位與教育目標、專業領域創新需求 以及個人發展需要，能有合理之研究表現。教師研

核心指標	核心指標說明
	究表現 範圍廣泛，舉凡教學研究與創新專書、論文、研究計畫、專利、創作與展演、產學合作與應用、技術報告、競賽或得獎紀錄、國內外學術合作等，都屬教師研究表現。 學生根據班制之教育目標與本身學習與發展，在研究 上能有合理之表現。舉凡課程之專題研究成果、創作與展 演、實作成果、著作（如會議論文、期刊論文、專書、學 位論文）、證照、專利發明、各項計畫參與、比賽或競賽表現、專題製作等等，都屬學生研究表現。 班制對於師生研究能給予合理、充分之協助與支持。 在教師部分，如適度爭取校內外資源與支持、考量學校或 班制規模及其他條件推動合理教師休假研究或減授鐘點（或門數）、擬定教師合理之借調辦法或產學合作辦法、對於教師研究表現能給予適當獎勵、協助教師申請校內外 各項計畫及結合學校力量共同建立研究團隊等；在學生部分，如開設合適之課程或訂定規定以為引導、建立學生研究成果獎勵機制、提供學生各類研究工作之指導、協助爭取相關資源以利各類研究進行。

核心指標	核心指標說明
	班制師生之研究表現與其定位、教育目標、發展方向具一定之扣合性，有助於建立或彰顯班制之聲望、地位或特色。
4.2 師生服務表現 與支持系統及其成效。	班制教師能本於專業與班制發展目標，服務學校及社會，相關服務表現如參與和班制有關行政管理與學生輔導之服務、校內外與國際間之演講、諮詢或顧問、社會參與或服務、學術服務（如命題、審查、口試、評審、學會服務等）、行政服務（含兼任或借調）、產學合作或技術移轉 等。 班制學生依教育目標與學習階段，在服務上能有合理之表現，相關服務表現包括在班制內、校內外、國際間之 74 核心指標，核心指標說明服務表現，如新生學習與生活引導服務、社會服務與參與、社團服務與參與、志工參與、產官學各類服務學習、校內外服務性社團參與等。 班制對於師生服務能給予合理、充分之協助與支持，在教師部分例如訂定合理之相關服務辦法（如借調或兼任 辦法）、給予適當之支持措施、適度爭取校內外資源與支持等。在學生部分，如透過課程進行服務

核心指標	核心指標說明
	引導與教育、支持學生服務團隊成立、提供輔導之人力與物力資源、建立學生服務工作之獎勵辦法等。 班制師生之服務表現與其定位、教育目標、發展方向具一定之扣合性，有助於促進學生學習或彰顯班制之聲望、地位或特色。
建議準備佐證資料： *教師研究表現成效資料 *教師服務表現成效資料 *學生研究表現成效資料 *學生服務表現成效資料 *校院所支持師生研究之佐證資料 *校院所支持師生服務之佐證資料 *其他相關佐證資料	

項目五：自我分析、改善與發展

建立並落實整體自我分析、檢討與持續改善機制，以確保辦學品質與成效

核心指標	核心指標說明
5.1 班制之自我分析與檢討機制及其落實情形。	班制具自我分析與檢討機制，能擬定辦學願景與目標，分析由現況達成願景與目標的內在強項與弱項、外在機會與威脅，以及極大化強項與機會和極小化弱項與威脅的策略。班制能根據教育與發展目標，擬

核心指標	核心指標說明
	定重點觀察指標，例如畢業生表現與回饋、師生意見、學生成績、招生狀況、經費變化等，透過各類客觀之質性或量化資料彙整、蒐集與分析，以了解班制辦學之表現，作為未來發展方向檢討與改進之參據。 班制能定期蒐集相關人士意見或國內外相關領域趨勢，妥為整理、解讀、分析、反省，以為班制自我改進之參考。不論是受評師生、畢業生、產業界、相關領域專家顧問、相關評鑑建議、國內外領域相關數據或研究分析報告，都可供自我分析與檢討改進參考。班制各項行政管理機制能確實有效運作，例如行政規劃與運作、教評會、系（所）務會議辦理與運作等，都能夠明訂妥適辦法或要點等規章、並加以落實，以有效支持教學、研究、服務與輔導。
5.2 自我改善機制 與落實情形及其與未來發展之關係。	班制能誠實面對自我分析的結果，依據擬定的自我改善策略、方案或作法，持續自我改進，以達成班制教育與發展目標。班制之自我改善作為獲得師生或相關單位和人士（如校院級單位、校友等）之瞭解與認可。師生能瞭解班制自我改善與未來發展之方向及其原由，有機會參與討論與表達意見，並且能認同、支

核心指標	核心指標說明
	持、配合這些改善方向與作法。 班制擬定之自我改進作為與發展計畫合宜且具體可行，內容明確，所需之配套措施（如經費與人力安排、時程規劃、檢核機制等等）規劃合理完善。確實執行後，應能裨益班制之良善發展，改進不足或有待加強之處。對於確實無法立即改善之處，也能誠實面對，並盡力降低不利影響。
建議準備佐證資料： * 班制之自我分析及其檢討機制之相關資料 * 行政管理機制運作與回饋改善之相關資料 * 重要相關資訊與建議之蒐集與回饋改善之相關資料 * 整體自我改善作為與未來發展之規劃與實施之相關資料	

教學目標

數位媒體設計碩士學程以數位內容產業為主要發展內涵，培育實務動畫、漫畫與遊戲產業菁英人才，主要教學目標如下：

1. 培育具人文素養、美學思維、科技應用、跨領域數位整合之理論與實務兼備之設計人才。
2. 培育具備美感與技術能力，善用媒體與科技結合設計，養成兼具美感力、創意力、技術力、整合力之跨領域中、高階媒體設計人才。

數位媒體設計碩士學位學程系核心能力

一、美感力

1. 具有美學鑑賞與美術涵養能力。
2. 具有創造美的造形能力。

二、創意力

1. 具有運用文化題材能力。
2. 具有創新表現形式能力。

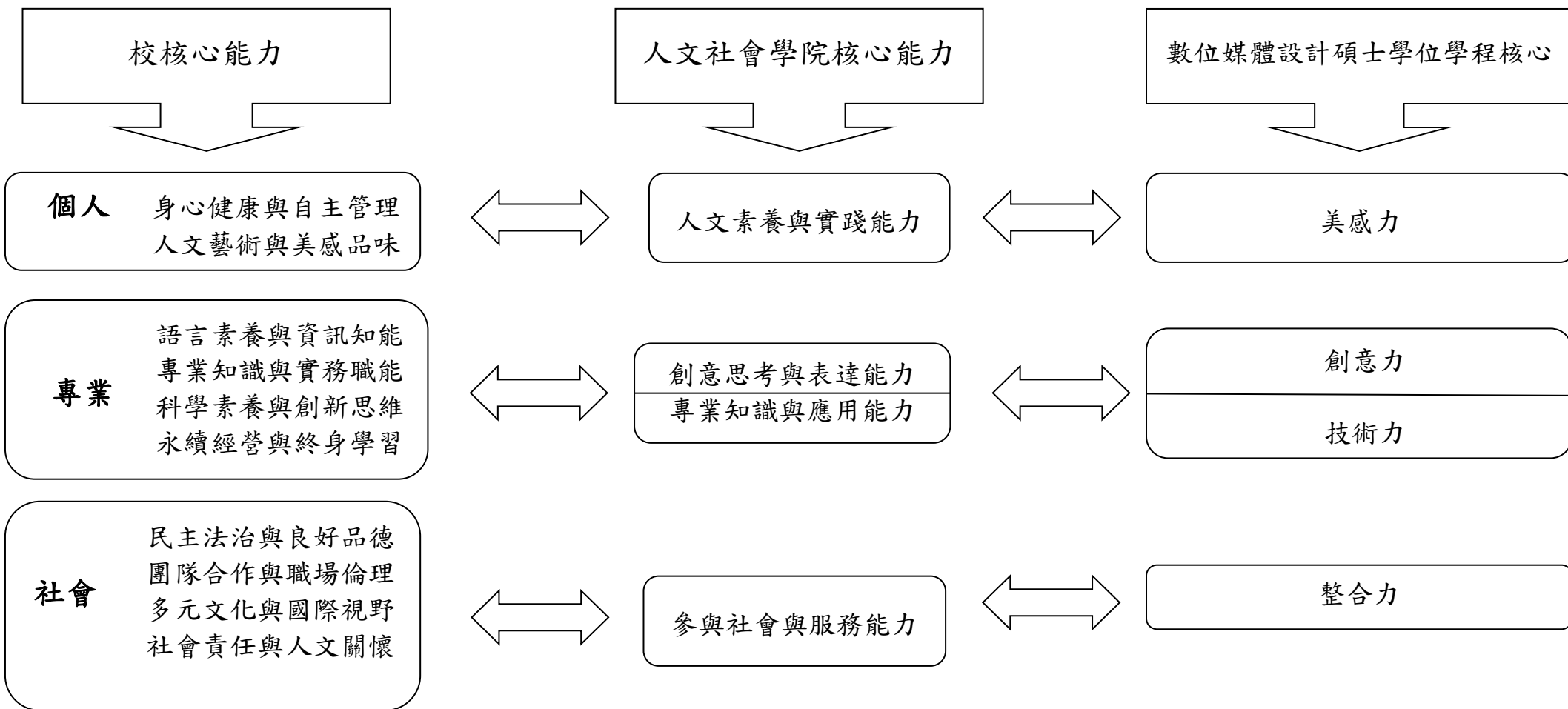
三、技術力

1. 具有運用數位媒體能力。
2. 具有實務產學創作能力。

四、整合力

1. 具有跨領域整合與管理能力。
2. 具有國際視野與移動能力。

數位媒體設計碩士學位學程核心能力與人文社會學院核心能力關聯表



視覺藝術學系造形藝術組、數位媒體設計組專業課程

106 年 9 月 22 日 106 學年度第 1 學期第 1 次系課程委員會通過
 106 年 11 月 22 日 106 學年度第 1 學期第 2 次系課程委員會通過
 106 年 12 月 12 日 106 學年度第 1 學期第 2 次院課程委員會通過
 106 年 12 月 22 日 106 學年度第 1 學期第 3 次系課程委員會通過

課程結構與應修學分

1. 畢業學分數：128 學分
2. 通識學分數：28 學分
3. 系訂必修學分數：24 學分
4. 共同選修學分數：至少 18 學分
5. 分組選修學分數：至少 38 學分
6. 自由選修學分數：最多 20 學分
7. 自由選修 20 學分得修習本系、本校、他校之專業課程，不含通識課程。
8. 程式設計課程列為畢業門檻，可修習本學系遊戲設計概論、校內其他系所或通識程式設計課程。

課程代碼	課 程 名 稱	學分	時數	必選修	107		108		109		110		備 註
					一年級		二年級		三年級		四年級		
					上	下	上	下	上	下	上	下	
一、系訂必修科目(24 學分)													
LAS1001	屏東學概論 Introduction of Pingtung Studies	2	2	必	2 (2)								學院 共選
ART1001	素描 A/B Drawing A/B	2	4	必	1 (2)	1 (2)							分兩組 教學 A:單號 B:雙號
ART1017	視覺藝術概論 Introduction to Visual Arts	2	2	必	2 (2)								
ART2072	3D 繪圖導論 Introduction to 3D Graphics	3	3	必	3 (3)								
ART2050	中國藝術史 History of Chinese Art	2	2	必		2 (2)							
ART2051	西洋藝術史 History of Western Art	2	2	必			2 (2)						

課程代碼	課 程 名 稱	學分	時數	必選修	107		108		109		110		備 註
					一年級		二年級		三年級		四年級		
					上	下	上	下	上	下	上	下	
ART2049	人體素描 A/B Life Drawing A/B	2	4	必			1 (2)	1 (2)					分兩組教學 A:數位組 B:造形組
ART4043	畢業製作 Senior Art Portfolio	8	8	必					4 (4)	4 (4)			
ART4150	畢業展演 Senior Art Exhibition	1	1	必								1 (1)	

二、共同選修科目(至少 18 學分)

ART4155	業界實習 Industry Internship	18	18	選							9 (9)	9 (9)	
ART4157	實務創作 Creation Practice	18	18	選							9 (9)	9 (9)	
ART4009	專題研究 Project Research	4	4	選					2 (2)	2 (2)			
ART5001	教學實務 Practice Teaching	0	4	選	0 (0.5)	0 (0.5)	0 (0.5)	0 (0.5)	0 (0.5)	0 (0.5)	0 (0.5)	0 (0.5)	

三、數位媒體設計組分組選修(數位媒體設計組學生需選修至少 38 學分)

ART4014	影像藝術 Image Art	3	3	選	3 (3)								
ART4158	遊戲原畫設計 Original Painting for Game	3	3	選	3 (3)								
ART4049	影片拍攝實務 Practice in Film Making	3	3	選	3 (3)								
ART4159	創意設計 Creative Design	3	3	選	3 (3)								
ART2077	數位建模與材質 Digital Modeling and Texturing	3	3	選	3 (3)								

課程代碼	課 程 名 稱	學分	時數	必選修	107		108		109		110		備註
					一年級		二年級		三年級		四年級		
					上	下	上	下	上	下	上	下	
ART4160	遊戲設計概論 Video Game Introduction	3	3	選	3 (3)								程式設計 選修課程
ART4154	3D 美術設計 3D Game Art	3	3	選	3 (3)								
ART4050	影片後製實務 Video Post-production Practice	3	3	選		3 (3)							
ART2082	3D 人物建模 3D Character Modeling	3	3	選		3 (3)							
ART4161	遊戲創意與企劃 The Creation and Planning	3	3	選		3 (3)							
ART2080	遊戲場景設計 Scene Design of Video Game	3	3	選		3 (3)							
ART4052	3D 骨架控制 3D Skeleton and Control	3	3	選			3 (3)						先修： 3D 繪圖 導論
ART4153	數位插畫 Digital Illustration	3	3	選			3 (3)						
ART3114	角色設計 Character Design	3	3	選			3 (3)						先修： 3D 人 物建模
ART2084	3D 角色動作 3D Character Animation	3	3	選			3 (3)						
ART4152	虛擬實境遊戲設計 Virtual Reality Game Development	3	3	選			3 (3)						
ART2081	遊戲材質與特效設計 Materials & Special Effects of Game	3	3	選			3 (3)						
ART4162	遊戲動作擷取 Motion Capture for Game	3	3	選			3 (3)						
ART4163	動畫標題影片設計 Design for Animated Title	3	3	選				3 (3)					

課程代碼	課 程 名 稱	學分	時數	必選修	107		108		109		110		備註
					一年級		二年級		三年級		四年級		
					上	下	上	下	上	下	上	下	
ART2083	3D 視覺特效 3D Visual Effects	3	3	選				3 (3)					先修:3D繪圖導論
ART3124	動畫短片腳本設計 Storyboarding for Short Animation	3	3	選				3 (3)					
ART4164	3D 材質與燈光 3D Texture and Lighting	3	3	選				3 (3)					
ART4165	數位遊戲設計 Video Games Design	3	3	選				3 (3)					
ART4166	進階遊戲設計 Advanced Game Design	3	3	選				3 (3)					
ART4167	故事編寫 Story Design	3	3	選					3 (3)				
ART4168	擴增實境與混合實境 Augmented Reality and Mix Reality	3	3	選					3 (3)				
ART4169	遊戲程式 Game Programming	3	3	選						3 (3)			
ART4170	音效配樂設計 Sound Effects	3	3	選						3 (3)			
ART4026	3D 動畫專案製作 Directed Production for 3D Animation Project	4	4	選							2 (2)	2 (2)	先修:3D角色動作
ART4171	遊戲專案製作 Game Project	4	4	選							2 (2)	2 (2)	
ART4172	多媒體設計 Multi-media Design	3	3	選							3 (3)		
ART4173	平面動畫 2D Animation	3	3	選							3 (3)		
ART4174	視覺傳達設計 Visual Communication Design	3	3	選								3 (3)	

課程 代碼	課 程 名 稱	學 分	時 數	必 選 修	107		108		109		110		備 註
					一年級		二年級		三年級		四年級		
					上	下	上	下	上	下	上	下	
五、造形藝術組分組選修(造形藝術組學生需選修至少 38 學分)													
ART1011	色彩學 Color Theory	2	2	選	2 (2)								
ART1025	彩繪技法 Techniques of Color Painting	3	3	選	3 (3)								
ART2074	美術透視學 Theory in Perspectives for Art	3	3	選	3 (3)								
ART4175	水彩畫 Water Color Painting	3	3	選	3 (3)								
ART2014	篆刻 Carving	3	3	選	3 (3)								
ART2078	視覺思考力 Ability in Visual Thinking	3	3	選		3 (3)							
ART1019	造形原理 Theory of Plastic Art	3	3	選		3 (3)							
ART3084	當代藝術史 Contemporary Art History	2	2	選		2 (2)							
ART1013	藝用解剖學 Anatomy in Art	2	2	選		2 (2)							
ART1024	造形與素材 Plastic Art & Material	2	2	選		2 (2)							
ART3110	視覺藝術鑑賞 Visual Arts Appreciation	2	2	選			2 (2)						
ART3093	台灣藝術史 History of Taiwanese Art	2	2	選			2 (2)						
ART4176	插畫設計 Illustration	3	3	選			3 (3)						
ART2059	藝用材料學 Art Materials	3	3	選			3 (3)						
ART2060	水墨 Ink Painting	3	3	選			3 (3)						

課程代碼	課 程 名 稱	學分	時數	必選修	107		108		109		110		備註
					一年級		二年級		三年級		四年級		
					上	下	上	下	上	下	上	下	
ART2061	油畫 Oil Painting	3	3	選			3 (3)						
ART3086	版畫 Printmaking	3	3	選			3 (3)						
ART2063	陶藝 Ceramics	3	3	選			3 (3)						
ART2062	雕塑 Sculpture	3	3	選			3 (3)						
ART3089	現代油畫 Modern Oil Painting	3	3	選				3 (3)					
ART4177	版畫創作 Printmaking Creation	3	3	選				3 (3)					
ART4019	現代雕塑 Modern Sculpture	3	3	選				3 (3)					
ART3088	綜合媒材創作 Mixed Media Creation	3	3	選				3 (3)					
ART3116	陶藝成形技法 Techniques of Ceramic Forming	3	3	選				3 (3)					
ART4156	文化創意設計製作 Cultural and Creative Design Production	3	3	選				2 (2)					
ART3017	美學 Aesthetics	2	2	選					2 (2)				
ART4035	藝術文化資產 Culture Legacy in Art	2	2	選					2 (2)				
ART4040	視覺藝術行政 Visual Arts Administration	2	2	選					2 (2)				
ART4178	進階插畫 Advanced Illustration	3	3	選					3 (3)				
ART4179	蠟畫 Encaustic	3	3	選					3 (3)				
ART3090	現代水墨 Modern Ink Painting	3	3	選					3 (3)				
ART2013	書法 Calligraphy	2	2	選					2 (2)				

課程代碼	課 程 名 稱	學分	時數	必選修	107		108		109		110		備註
					一年級		二年級		三年級		四年級		
					上	下	上	下	上	下	上	下	
ART3122	兒童美術 Children's Art	2	2	選						2 (2)			
ART3106	視覺藝術評論 Visual Arts Criticism	2	2	選						2 (2)			
ART4180	現代書藝 Modern Calligraphy	2	2	選						2 (2)			
ART3103	陶藝創作 Ceramics Creation	3	3	選						3 (3)			
ART2064	裝置藝術 Installation Art	3	3	選						3 (3)			
ART4181	公共藝術 Public Art	3	3	選						3 (3)			
ART3120	藝術課程與教學 Curriculum and Instruction of Arts Education	2	2	選							2 (2)		
ART4051	藝術治療工作坊 Art Therapy Workshop	3	3	選							3 (3)		
ART4182	水墨工筆畫 Fine Ink Painting	3	3	選							3 (3)		
ART4031	釉藥配製 Glaze Arrangement	2	2	選							3 (3)		
ART3126	博物館推廣教育 Museum and Art Education	2	2	選								2 (2)	
ART3079	視覺文化理論與實踐 Visual Culture Theory and Practice	2	2	選								2 (2)	

附件 5

國立屏東大學數位媒體設計碩士學位學程與院核心能力對應表

碩士學位學程 /院核心能力	人文素養與 實踐能力	創意思考與表 達能力	專業知識與應 用能力	參與社會與服 務能力	權重總合
美感力	40%	20%	20%	20%	100%
創意力	20%	40%	20%	20%	100%
技術力	20%	20%	40%	20%	100%
整合力	20%	20%	20%	40%	100%

附件 6

視覺藝術學系造形藝術組、數位媒體設計組專業課程與核心能力對應表

課程/系核心能力	美學素養之 藝術實踐與 展演能力	跨領域藝術 之創意與表 達能力	數位及造形 藝術之專業 知識與應用 能力	結合產、 官、學、社 之文化創意 規劃與執行 能力	權重總合
業界實習	20%	30%	30%	20%	100%
實務創作	20%	30%	30%	20%	100%
遊戲原畫設計	30%	20%	30%	20%	100%
創意設計	30%	20%	30%	20%	100%
遊戲設計概論	30%	20%	30%	20%	100%
3D 美術設計	40%	10%	30%	20%	100%
遊戲創意與企劃	35%	35%	15%	15%	100%
遊戲動作擷取	20%	20%	40%	20%	100%
動畫標題影片設計	30%	30%	30%	10%	100%
3D 材質與燈光	30%	20%	30%	20%	100%
數位遊戲設計	20%	30%	30%	20%	100%
進階遊戲設計	20%	30%	30%	20%	100%
故事編寫	20%	30%	20%	30%	100%
擴增實境與混合實境	20%	30%	20%	30%	100%
遊戲程式	10%	30%	40%	20%	100%
音效配樂設計	20%	40%	20%	20%	100%
遊戲專案製作	20%	30%	30%	20%	100%
多媒體設計	20%	30%	30%	20%	100%
平面動畫	25%	25%	25%	25%	100%
視覺傳達設計	25%	25%	25%	25%	100%
進階插畫	40%	20%	30%	10%	100%
蠟畫	40%	20%	30%	10%	100%
水墨工筆畫	40%	20%	30%	10%	100%

附件 7

數位媒體設計碩士學位學程專業課程與核心能力對應表

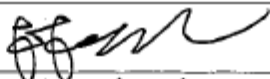
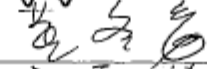
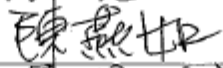
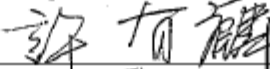
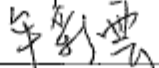
課程/系核心能力	美感力	創意力	技術力	整合力	權重總合
實務專題講座	25%	25%	25%	25%	100%
企業實習	25%	25%	25%	25%	100%
故事創作實務研究	20%	50%	10%	10%	100%
美術原畫設計實務研究	40%	20%	30%	10%	100%
分鏡腳本設計研究	30%	40%	10%	20%	100%
電腦影像後製	25%	25%	25%	25%	100%
虛擬實境與擴增實境研究	20%	30%	30%	20%	100%
音效與配樂設計研究	20%	30%	30%	20%	100%
數位燈光設計研究	20%	20%	40%	20%	100%
3D 動畫創作實務研究	30%	20%	40%	10%	100%
數位遊戲設計實務研究	20%	25%	25%	30%	100%
動漫產業行銷與創業研究	20%	20%	10%	50%	100%
感性分析研究	10%	30%	10%	50%	100%

視覺藝術學系 106 學年度第 1 學第 5 次系務會議 簽到冊

時間:106 年 12 月 22 日(星期五) 中午 12:30

地點:林森校區六愛樓 2 樓 218 教室

出席人員:

姓名	簽到
林大維主任	
黃冬富老師	
李堅萍老師	
朱素貞老師	
張繼文老師	
陳燕如老師	
李學然老師	
許有麟老師	
牟彩雲老師	
龔儀高級分析師	
甘泉場館	