

數位科技設計學系（含玩具與遊戲設計碩士班）

壹、本系簡史

由於科技持續地發展與應用，不斷推陳出新的資訊產品，牽動了人們對於數位科技的产品觀點與需求，此一衝擊主導了現在與未來就業市場對於兼備數位科技與視覺設計領域人才的迫切需求。具備跨領域能力的人才，不僅不可取代性高，在未來也更具備競爭優勢。有鑑於相關人才的迫切需求，本校積極投入相關資源，嘗試以更前瞻、更開放的作法來培養現在與未來的產業所需的人才，而數位科技設計學系的成立，正是國立臺北教育大學積極培養跨領域人才的濫觴。本校於民國 95 年 8 月成立《數位內容設計學系》開始招收一般高中生，以科技、資訊與設計的理論課程為核心，搭配紮實的實作與專題課程，培育學生具備優異的跨領域數位科技設計的專長，畢業學生授予《設計學士學位》。

民國 97 年 8 月配合教育部及本校鼓勵相關系所整併及轉型發展之政策，為增強本系學生的創造與研究能力，提供緊密而且連貫的跨領域整合能力的養成，同時提高學生未來就業的競爭力，將「數位內容設計學系」與「玩具與遊戲設計研究所」合併，並更名為「數位科技設計學系(含玩具與遊戲設計碩士班)」。利用整合的資源，統合娛樂工程的研發與能量，讓學生能將「數位科技研發」與「視覺設計應用與發展」以及「文化與創意行銷」緊密結合，期能以最短時間、最高效率達到產業發展所需的跨領域高等人才的培育，畢業學生授予《設計碩士學位》。

貳、教學目標與特色

本系以培育優異的數位科技設計研發專才為目的，教學研究涵蓋數位遊戲設計、行動裝置娛樂、智慧型機器人、資訊與網路多媒體設計、電子寵物、創意開發、及互動數位藝術等主題。

碩士班的課設計包含基礎課程、設計素養、設計實務與設計推廣等四個主題，透過理論課程與實務操作並重的規畫設計，培養學生具備研究發展及設計開發的能力。數位科技產業屬於高知識密集產業，其競爭優勢來自於創意與設計能量之蓄積與應用。碩士班以人文及生活哲學為創意思考之基石，融合美學、文學與心理學，培養學生具有整合數位科技、多媒體與產品設計等領域之統合設計能力。

參、基本能力指標

本系希望透過教學課程能培養學生具有下列基本能力：

（一）專門知識：

- (1) 數位科技設計相關知識之吸收與了解的能力。
- (2) 具備互動設計或軟體設計或硬體設計的能力。
- (3) 具備美學欣賞及評析的能力。
- (4) 收集整理與分析資料能力。
- (5) 論文撰寫的能力。
- (6) 具有研究發展及解決問題的能力。

（二）認知過程能力：

- (1) 深入瞭解數位科技設計相關知識。
- (2) 培養美學賞析能力。

- (3)能確實應用所學於創新研發或跨領域整合。
- (4)能獨立思考與團隊合作並行。
- (5)熟悉電腦資訊與網路應用的工具使用。

(三) 博雅關懷：

- (1) 具備人文科技素養與國際視野。
- (2) 具備工程倫理及前瞻視野。
- (3) 能將專業知識應用於服務性活動。
- (4) 具備跨領域活動或設計之能力。
- (5) 培養主動積極學習的精神與態度。

(四) 社會實踐：

- (1)具備跨領域設計與整合能力，能提出創新而實際可行的設計方案。
- (2)具備科技的邏輯思考能力，能以理性的方式來處理問題。
- (3)具備美學的創新思維能力，能以感性的態度解決衝突。
- (4)具備關懷弱勢，適應社會變遷、適時發揮所長的能力。

(五) 倫理精進：

- (1) 工作倫理概念與專業道德責任的培養。
- (2) 遵守使用科技的道德限制。
- (3) 重視團隊合作精神的建立。
- (4) 善用專業知識、發揮其價值，並能有益於社會發展。
- (5) 尊重智財權及基本法律知識的培養。

肆、課程結構

本學系碩士班學生修習課程如下：

課程類別	專門課程		畢業最低學分
	必修	選修	
學分	4	30 (開放 8 學分為跨校所班選課)	34
註： 一、本系碩士班學生至少修畢 34 學分（含）以上，其包括必修 4 學分，選修 30 學分。請依本系碩士班修業補充規則辦理，碩士生需於每學期選課前（依本系規定之日期），請指導教授輔導選課，並提交課程預選表送本系核備。 二、碩士班學生可跨校所班修習相關課程至多 8 學分，本部分課程之修習需經系主任同意後修習，並得計入畢業學分。本系並得視學生專業發展之需要，經系務會議決議輔導學生修習相關課程，本部份補強課程不計入畢業學分。			

伍、教學科目

(附本系碩士班專門課程教學科目表)