

111學年度 致理科技大學學分學程開設申請書

申請科系(人)：創設學院

申請案名：元宇宙多元創新跨域學院學分學程

所跨領域：藝術、人文、設計

申請日期：112 年 4 月 25 日

| | | | | | | |
|-------------------------------------|--|---------------------------|--|----------------------------|----|----|
| 申請案名 | 元宇宙多元創新跨域學院 學分學程 | | | | | |
| 學程之學分數 | 21 學分 | 曾獲校外補助 | <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 | | | |
| 學程性質 (可複選) | <input type="checkbox"/> 符合學校政策發展方向 <input checked="" type="checkbox"/> 符合學群特色 <input checked="" type="checkbox"/> 課程設計具有跨學院性質 (說明：學院1：商務管理學群、學院2：創新設計學群、學院3：) <input type="checkbox"/> 有合作企業或機構 | | | | | |
| 所跨領域 | 領域1：藝術 領域2：人文 領域3：設計 領域4： | | | | | |
| 學分學程每期 擬招收對象 | 日四技, 2~4年級 | | | | | |
| 學分學程每年 擬招收名額 | 不限 | | | | | |
| 博雅教育課程 | 博雅教育課程必需融入每個學分學程中，本學程是否規劃適當之博雅教育課程 <input checked="" type="checkbox"/> 是 <input type="checkbox"/> 否 | | | | | |
| STEAM涵養 (科學、科 技、工程、藝 術、數學) | 是否為STEAM課程 <input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 | | | | | |
| SDGs核心目標 | 無符合 | | | | | |
| 計畫主持人 | 姓名 | 王年燦 | 服務單位 | 創設學院 | 職稱 | 院長 |
| | 電話 | 1367 | Email | ntwang@mail.chihlee.edu.tw | | |
| 計畫執行單位 | 聯絡人(系助) | 黃亭郡 | 電話 | 1367 | | |
| | Email | id100@mail.chihlee.edu.tw | | | | |
| | 是否同時申請或執行其他學程 | 否 | | | | |

臺、申請理由

一、產業需求狀況

2021 年 Facebook 創辦人祖克柏將公司更名為「Meta」後，Metaverse(以下簡稱：元宇宙)一詞於網路搜尋量大增，成為時下最熱門的話題。然而元宇宙一詞最早是出現在 1992 年的科幻小說 Snow Crash「雪崩」中，作者創造了 Metaverse 這個詞，其實是 Meta 與 Universe 二字的縮寫，用來描述他所想像的一個未來虛擬世界，每位真實身份的人都有一個隱射的虛擬化身(Avatar)。

廣義來說，元宇宙就是一個虛擬空間，在這空間內所有人可以一同進行科技「數位」、文化「內容」及商業「產業」等行為。而元宇宙概念中常提到的三個詞包含：虛擬實境(以下簡稱：VR)、擴增實境(以下簡稱：AR)、混合實境(以下簡稱：MR)，下列詳述 VR、AR、MR 代表的意涵與產業上的應用與需求：

●VR：結合 3D 建模軟體與遊戲引擎建構一個 3D 的虛擬世界，讓使用者透過 VR 眼鏡感官的類比，感受到身歷其境。通常應用於(一) 工業環境：高危險環境的設備維護、維修及技術經驗學習、(二) 醫療單位：高消耗、高成本醫療教具、需重複訓練、(三) 教育：以高層次互動化與遠程教學服務方式提升偏鄉小孩學習力，大幅減少城鄉學習差距等。

●AR：透過 APP 或手機網頁開啟裝置攝影鏡頭，並使用影像或圖示辨識技術，將螢幕上的 3D 虛擬物件可和現實世界進行結合與互動，最著名的案例為寶可夢 AR。AR 較多應用至觀光娛樂上，利用 AR 進行現場還原，遊覽歷史現場時，能親眼見到過去榮景，讓消費者感受過去風華，不只有文字、語音，也能結合影音效果，在實用性跟娛樂性上都相當高。另外，旅遊飯店業使用 AR 系統推動智慧旅遊，也可與資訊及電子商務平台等合作，利用數位科技創造流暢顧客體驗。

●MR：混合實境整合了 VR 與 AR 的特色，除了可將 3D 虛擬物件與現實世界進行混合外，還可透過手部追蹤、眼球追蹤和語音輸入等方式進行更直覺性的互動。近年來，政府單位與製造產業很常使用對於產線操作與安全考量的製造產業，在訓練時涉及操作複雜與安全性問題，機台可能有許多開關不能實際演練，利用 MR 進行視覺化操作訓練，加快學習效率與降低培訓成本，也能提升工業製造流程的正確性與良率，打造更優質的智慧工業培訓環境。

綜合上述，元宇宙導入的範圍相當廣泛，適用於各行各業。尤其在火熱的數位轉型趨勢下，想像不到的服務與困難的訓練模式，皆可透過元宇宙實現，且元宇宙相關的一些技術已漸漸成熟，加上 COVID-19 疫情影響，改變傳統體驗模式，零距離接觸商機、遠距離協作應用等剛性需求大幅提升，造成在虛擬世界的互動需求大增，更加速帶動元宇宙沉浸式體驗。因此，疫情成為了元宇宙發展的重要推手，本院在此時機推動這個學程成為藝術、人文、資訊學群的重點特色，應是一個順應時勢的正確方向。

二、具設立優勢條件之說明

元宇宙以虛擬和現實交互作用，建立社會、社群、經濟、文化活動等，創造新視角與嶄新體驗，整合創新應用導入教育、醫療、觀光及博物館等領域帶動產業升級轉型，各產業導入元宇宙相關技術是刻不容緩的趨勢。不論是在技術開發或商務應用，不僅在台灣、大陸、歐美各國都需要大量相關企劃、設計、開發等人才及內容產製，發展本院跨域學分學程不僅能提升學生對互動科技的視野外，還能使學生快速與就業接軌，對院或系的發展及特色上具有一定之優勢，同時在產業合作與校外實習上一定會有相當的成果。

貳、學程發展重點與特色

整合三系專業特色，培養學生具備人文素養、美學、藝術和元宇宙互動媒體科技整合技術能力。在過去的技職教育，大多著重在培養學生的專業技術和知識，但在產業升級轉型階段，產業需要的是具備整合創意發想、產品設計到生產製作各領域的人才。再加上新興科技不斷推陳出新，學生對於科技創新趨勢之發展欠缺未來想像力與創造力，對於實際產業發生問題與情境的應用理解不夠，導致學生面臨整合及跨域能力不足問題。為了培養學生具備新興科技跨域創新應用能力，本跨域學分學程整合本院三系創意設計、商業行銷與雲端科技專業特色，推廣美學經濟文化創意產業，並立基於本校的商務傳統邁進雲端產業，結合文化創意培育創新與設計應用人才，學生具備資源整合與實務運用之就業力。

修習本學程的學生可選擇下列技能做為其努力的目標：

- (一) 培養人文素養與資訊應用兼具人才：培養學生具有人文素養、創意思考、團隊合作、跨科技視野與重視職場倫理等專業管理與企劃人才。
- (二) 培養美學與藝術人才：培養學生具有創意思考與設計思維，擴展至互動美術設計之新視野與新觀念，進而培養學生創新、創意的具體做為。
- (三) 元宇宙互動媒體科技整合人才：培養學生具有虛擬實境(VR)、擴增實境(AR)、混合實境(MR)等能力，整合創意、美學、科技，進而引發更多應用與發展，培養學生互動媒體科技實務及相關程式開發與應用。

本跨域學分學程的特色是理論基礎與實務技術兼具，在課程方面，本學程規劃了一系列的培養人文素養之基礎課程，包括遊戲企劃、數位行銷、元宇宙技術應用與商業模式、創新與創意等相關課程。另外，為提升學生了解目前在產業上美學與藝術設計的流程，加強其 3D、2D 設計的能力，也規劃一系列課程，例如創意思考、創意平面設計、進階 3D 動畫、展覽設計實務等。最後，促進學生熟悉整個元宇宙互動媒體科技整合之系統規劃與系統設

計的流程，加強其程式設計的能力，本學程也安排了實務專題，並鼓勵學生與其畢業專題結合，一方面增加同學選修本學程的意願，另一方面也可以增加專題內容的廣度與深度。此外，為了與產業接軌，本學程也規劃在「進階 3D 動畫」課程中延聘業界師資(暫定為日商 DeNA 株式會社 游家俊 主美術設計師)協同授課，將產業最新動態與業界能力需求，溶入到課程教材中，以豐富原有的課程內容。

參、課程規劃

跨域學分學程架構圖

人文素養 (基礎課程)

企劃案實作
[企管系/2學分]

創新與創意
[行管系/2學分]

元宇宙商業行銷與應用
[創設學院/3學分]

遊戲企劃
[多設系/2學分]

數位行銷
[商管系/2學分]

美學與藝術

創意思考
[企管系/2學分]

數位影音
[行管系/3學分]

會議展覽
概論暨個案
[行管系/2學分]

創意平面設計
[多設系/2學分]

創意創思x設計提案
[通識/2學分]

3D動畫
[創設學院/3學分]

元宇宙 互動媒體科技

行動裝置應用
程式開發
[資管系/3學分]

多媒體虛實整合行銷技術(上/下)
[創設學院/2學分]

擴增實境應用
[創設學院/3學分]

新媒體製作
[多設系/3學分]

虛擬實境應用
[創設學院/3學分]

| 必修課程 | | | | | | | |
|-------------------|----|--------|------|----|-----|-----|-------|
| 課程名稱 | 學分 | 是否額外開課 | 開課系所 | 年級 | 原學分 | 原選別 | 與學程關係 |
| 元宇宙商業行銷與應用 | 3 | 否 | 創設學院 | 2 | 3 | 選修 | |
| 深碗課程 | | | | | | | |
| 課程名稱 | 學分 | 是否額外開課 | 開課系所 | 年級 | 原學分 | 原選別 | 與學程關係 |
| 多媒體虛實整合行銷技術(深一) | 2 | 否 | 創設學院 | 2 | 2 | 選修 | |
| 多媒體虛實整合行銷技術(深二) | 2 | 否 | 創設學院 | 2 | 2 | 選修 | |
| 專業選修課程-人文類 | | | | | | | |
| 課程名稱 | 學分 | 是否額外開課 | 開課系所 | 年級 | 原學分 | 原選別 | 與學程關係 |
| 企劃案實作 | 2 | 否 | 企管系 | 3 | 2 | 選修 | |
| 創新與創意 | 2 | 否 | 行管系 | 2 | 2 | 選修 | |
| 遊戲企劃 | 2 | 否 | 多設系 | 2 | 2 | 選修 | |
| 數位行銷 | 3 | 否 | 商管系 | 2 | 3 | 選修 | |
| 專業選修課程-美學設計類 | | | | | | | |
| 課程名稱 | 學分 | 是否額外開課 | 開課系所 | 年級 | 原學分 | 原選別 | 與學程關係 |
| 創意思考 | 2 | 否 | 企管系 | 2 | 2 | 選修 | |
| 會議展覽概論暨個案 | 2 | 否 | 行管系 | 2 | 2 | 選修 | |
| 數位影音實務 | 3 | 否 | 行管系 | 2 | 3 | 選修 | |
| 創意平面設計(英) | 2 | 否 | 多設系 | 2 | 2 | 選修 | |
| 3D動畫 | 3 | 否 | 創設學院 | 2 | 3 | 選修 | |
| 專業選修課程-元宇宙互動媒體科技類 | | | | | | | |
| 課程名稱 | 學分 | 是否額外開課 | 開課系所 | 年級 | 原學分 | 原選別 | 與學程關係 |
| 行動裝置應用程式開發 | 3 | 否 | 資管系 | 2 | 3 | 選修 | |
| 新媒體製作實務 | 3 | 否 | 多設系 | 3 | 3 | 選修 | |
| 擴增實境應用 | 3 | 否 | 創設學院 | 3 | 3 | 選修 | |
| 虛擬實境應用 | 3 | 否 | 創設學院 | 3 | 3 | 選修 | |
| 博雅課程 | | | | | | | |
| 課程名稱 | 學分 | 是否額外開課 | 開課系所 | 年級 | 原學分 | 原選別 | 與學程關係 |
| 通識(創)-創意創思x設計提案 | 2 | 否 | 共同 | 1 | 2 | 通識 | |
| 智慧財產權 | 3 | 否 | 商管系 | 3 | 3 | 選修 | |

備註

1. 必須修習完所有必修課程。
2. 深碗課程群組，至少修習不限制，至多修習不限制。
3. 專業選修課程-人文類群組，至少修習1門，至多修習不限制。
4. 專業選修課程-美學設計類群組，至少修習1門，至多修習不限制。
5. 專業選修課程-元宇宙互動媒體科技類群組，至少修習1門，至多修習不限制。
6. 博雅課程群組，至少修習不限制，至多修習不限制。
7. 博雅課程群組，至少修習不限制，至多修習不限制。
8. 除『必修課程』群組與『博雅課程』群組以外的群組應：至少完成3個群組，至多完成4個群組。

其他修課規定：

1. 必修課程，至少修習1門，至多修習不限制。
2. 專業選修課程-人文類，至少修習1門，至多修習不限制。
3. 專業選修課程-美學設計類，至少修習1門，至多修習不限制。
4. 專業選修課程-元宇宙互動媒體科技類，至少修習必修1門，至多修習不限制。
5. 深碗課程群組，至少修習不限制，至多修習不限制。

6. 博雅課程群組，至少修習不限制，至多修習不限制。
7. 多設系之「基礎3D動畫(一/二)」與「進階3D動畫(一/二)」可抵免專業選修課程-美學設計類的「3D動畫」課程。
8. 資管系之「元宇宙技術應用與商業模式」可抵免必修的「元宇宙商業行銷與應用」課程。

肆、師資規劃 (16pt)

本學程由本校創設學院、企管系、行管系、多設系、資管系及商管系等多位專業教師授課，相關教師全數擁有相關領域之專業證照與實務經驗，數門課程規劃由專任教師與合作企業主管共同授課，另有多門課程安排由本校兼任教師（均為業界人士）授課，師資陣容堅強。表 2 為本學程授課教師一覽表。

表 2 本學程授課教師一覽表

| 項次 | 姓名/職稱 | 專/兼任 | 應聘系所 | 最高學歷 | 專長 | 授課課程 | 主要經歷及專業證照 | 備註 |
|----|----------|------|------|------------------|-------------------------------------|--|--|----|
| 1 | 洪大翔/助理教授 | 專任 | 企管系 | 國立中正大學企業管理系行銷組博士 | 行銷管理 策略行銷 消費者決策行為 行銷創新研究 | 行銷管理 網路行銷 服務業行銷 企業多媒體行銷 消費者行為 企業創新數位經營 顧客關係管理 統計資料分析與應用 | <ul style="list-style-type: none"> ● 致理科技大學企業管理系助理教授 ● 亞太創意技術學院餐旅行銷管理系助理教授 ● 實踐大學財務金融系兼任助理教授 ● 德明財經科技大學連鎖加盟經營管理學位學程兼任助理教授 ● 亞太創意(親民)技術學院企管科、經管系、餐旅系講師 ● 光泉牧場股份有限公司行銷企劃處副主任 ● 芝加哥 Skokie 中文學校兼任教師 ● 新東陽惠陽超市事業部中坡店社員, 中華店組長, 忠孝店副店長 ● 震旦集團辦公傢俱事業部行銷業務代表 | |
| 2 | 倪達仁/助理教授 | 專任 | 企管系 | 國立政治大學公共行政學系博士 | 組織行為 消費者行為 人力資源資管理 非營利組織管理 | 消費者行為 人力資源資管理 非營利組織管理 志工管理 企業倫理 | <ul style="list-style-type: none"> ● 致理科技大學企業管理系助理教授 ● 太平洋電線電纜公司 教育訓練中心專員 專職 ● 台灣全錄公司 教育訓練中心專 | |

| | | | | | | | | |
|---|---------|----|-----|---------------------------|---|--|--|--|
| | | | | | 志工管理 企業倫理 | | 員/主任 專職 ●寶鑫科技公司 Landbank.com 經理 創業 ●苗栗縣社區大學 主任秘書 行政 主管 ●印尼APP(新加坡金光集團亞洲 漿紙公司) 顧問師 兼職 ●訊通科技(YESKEY)集團 管理 IT與HR輔導顧問 兼職 ●哈佛企業管理顧問公司 績效顧 問部專職顧問師 專職 ●華宇企管顧問公司 six sigma(六標準差)顧問師 兼職 ●萬能技術學院企管系 產學合作 委員會召集委員 兼職 | |
| 3 | 呂崇富/副教授 | 專任 | 行管系 | 國立台灣科技大 學資訊管理研究 所博士 | 人機互動與智慧機器 人應用 物聯網應用 資訊與網路安全 電子商務與數位行銷 | 人工智慧商務應用 創新與創意 全通路行銷與應用 專案管理 深度學習理論與應用 | ●致理科技大學資訊管理系專任 助理教授/副教授 ●台北海洋技術學院(中國海事專 科學校) 專任講師/助理教授 (88- 89 學年度兼電算中心主任) ●協通電訊股份有限公司資深工 程師 ●台灣通信工業股份有限公司電 機工程師 ●中華顧問工程司電機工程師 ●中華映管股份有限公司電機工 程師 ●勞動部勞動力發展署北分署 「小型企業人力提升計畫」輔導 顧問 ●中華流通連鎖產學聯盟協會 副 理事長 | |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | <ul style="list-style-type: none"> ● 台灣 E 化資安分析管理協會 理事 ● 中華民國 APP 應用程式教育協會 理事 ● 證照： Certified Ethical Hacker、Security+ce certification、BS ISO/IEC 27001、PMP、MTA Introduction to Programming using JavaScript、MTA Introduction to Programming Using Python、MTC AI-900 Microsoft Azure AI Fundamentals、Microsoft Certificate AZ900 Microsoft Azure Fundamentals、Microsoft Certificate DAT263 Artificial Intelligence、ACA-Flash、ACAPhotoshop、ACA-Dreamweaver、ITE Python、職涯諮詢師、國際電腦稽核軟體應用師 (ICCP)、JCCP 電腦稽核軟體應用師證照、IC3 計算機綜合能力考核國際認證、虛實整合行銷經營管理、流通連鎖管理師、電子商務行銷管理師、物聯網智慧應用及技術、企業電子化資料分析師、企業電子化規劃師、中華民國技術士證-乙級電腦軟體應用、TQC+...等國際及國內專業證照 60 餘張 |
|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | | | |
|---|----------|----|-----|----------------------|---|--|---|--|
| 4 | 葛致慧/副教授 | 專任 | 行管系 | 國立台灣大學國際企業學行銷組博士 | 網路社群 消費者行為 品牌 | 品牌管理 會議展覽概論暨個案 消費者行為 行銷管理 展覽與快閃活動行銷 實務 | <ul style="list-style-type: none"> ●健行科技大學國際企系專任講師 ●遠東科技大學資訊管理系專任講師 ●Mitsubishi Motors 廣宣企劃管理師 ●Mitsubishi Motors 總經理室經營企畫管理師 ●和信傳播集團聯太公關公司 公關專員 | |
| 5 | 蘇啟鴻/助理教授 | 專任 | 資管系 | 國立雲林科技大學工業工程與管理研究所博士 | 電子商務 大數據分析 顧客關係管理 SEO 搜尋引擎優化 企業資源規劃 | 大數據網路行銷應用 實務 企業資源規劃 網路整合行銷 平台基礎課程 平台進階管理 多媒體虛實整合行銷 技術 客戶開發與管理 美學與創意設計 創新與專利 潛在客戶開發與管理 | <ul style="list-style-type: none"> ●致理科技大學 招生服務處 招生事務中心主任 (2015~2017) ●致理技術學院 教務處 校際合作中心主任(2013~2015) ●致理技術學院 進修部 註冊組 組長(2008~2013) ●台北區四技進修部及二專夜間部聯合登記分發 行政報名組組長 (2010~2012) ●專科自學能力鑑定考試 命題委員 (2011) ●致理技術學院 企業管理系 專任助理教授 (2012~2017) ●致理技術學院 資訊管理系 專任助理教授 (2007~2012) ●國立雲林科技大學 工業管理系 兼任講師 (2004~2006) ●專利： <ul style="list-style-type: none"> - 第一作者, 節氣玩偶 (十一), 新設計 (D217137), 2022/2/11. - 第一作者, 節氣玩偶 (七), 新設計 (D217133), 2022/2/11. | |

| | | | | | | | |
|---|---------|----|-----|-----------------|---|--|--|
| 6 | 楊智偉/副教授 | 專任 | 資管系 | 中原大學工業工程學系博士 | 虛擬實境 專案管理 創新與專利 服務體驗工程方法 設計思考 人因工程 | 虛擬實境應用 商務溝通(英) 科技法律與倫理 資訊管理導論 專案管理 電商流通連鎖管理 創業管理 第三方支付 美學與創意設計 資訊技術實務講座 物聯網應用 資料倉儲與採礦 | <ul style="list-style-type: none"> ● 資策會數位服務創新研究所資深工程師 ● 原能會核能研究所系發分組副工程師兼副分組長 ● 臺灣科技大學管理學院兼任助理教授 |
| 7 | 林政錦/副教授 | 專任 | 資管系 | 淡江大學資訊工程研究所博士 | 電腦網路 網路安全 電腦程式設計 行動裝置程式設計 | 行動裝置應用程式開發 物件導向程式設計 CCNA國際認證 Android軟體框架及核心服務整合 伺服器機架設服務管理 網頁程式設計 | <ul style="list-style-type: none"> ● 東南科技大學副教授 ● 證照： Microsoft Azure AI Fundamentals TQC物聯網智慧應用及技術 TQC網頁資料擷取與分析 電腦硬體裝修乙級 |
| 8 | 黃淑芬/副教授 | 專任 | 多設系 | 國立雲林科技大學資訊管理博士班 | 遊戲設計 虛擬實境 後製特效 | 遊戲企劃 互動媒體科技 行動實踐自主學習 數位遊戲製作 | <ul style="list-style-type: none"> ● 台北海洋科技大學數位遊戲與動畫設計系助理教授 ● 大慶商工資料處理科教師 |

| | | | | | | | |
|----|----------|----|-----|-------------------------|--|--|--|
| | | | | | 多媒體互動設計 | | |
| 9 | 紀俊年/助理教授 | 專任 | 多設系 | 國立臺灣師範大學美術學系新媒體科技藝術組博士班 | 數位剪輯 電腦動畫 多媒體設計 視覺傳達設計 | 基礎 2D 動畫 基礎 3D 動畫 產業實習 3D 角色動畫 基礎 3D 動畫 進階 2D 動畫 動畫表演 3D 角色設計 | <ul style="list-style-type: none"> ● 中國科技大學講師 ● 中國科技大學助理教授專業技術人員 ● 洛可可影音創意有限公司多媒體動畫總監萬能科技大學兼任講師 ● 東森電視校園網路創意 ● 基隆市視覺教學媒體製作兼任講師 ● 台北商業技術學院空中進修學院宜蘭輔導處兼任講師 ● 醒吾技術學院兼任講師 ● 國立台北市立教育大學 |
| 10 | 劉品如/助理教授 | 專任 | 多設系 | 元智大學工業工程與管理系所碩士 | 虛擬實境 擴增實境 手機遊戲開發 遊戲設計 | 新媒體製作實務 互動設計製作 基礎3D動畫 遊戲企劃 進階3D動畫 數位遊戲製作 | <ul style="list-style-type: none"> ● 龍骨王有限公司工程師 ● 發亮科技企業社技術長 ● 玄奘大學 視傳系兼任講師 ● 元智大學 資傳系兼任講師 |
| 11 | 權培元/助理教授 | 專任 | 多設系 | 實踐大學產品與建築設計研究所碩士 | 數位娛樂設計 3D 動畫美術設計 3D 數位遊戲美術設計 電繪插畫設計 | 視覺傳達設計實務 動畫後製特效 進階3D動畫 跨域表演藝術 作品集數位出版 新媒體製作實務 基礎3D動畫 動畫表演 | <ul style="list-style-type: none"> ● 台北海洋科技大學助理教授級專業技術人員 ● 傳奇網路遊戲/億啟數位娛樂股份有限公司 美術部經理 ● 世新大學兼任講師 ● 龍華科技大學兼任講師 ● 方舟軟體有限公司 開發顧問 ● 開懷影像創意有限公司 開發顧問 |

| | | | | | | | | |
|----|----------|----|--------|--------------------------|--|--|--|--|
| | | | | | | | <ul style="list-style-type: none"> ●深石數位科技有限公司 技術顧問 ●華聯國際股份有限公司 美術總監 | |
| 12 | 周喬蓁/助理教授 | 專任 | 多設系 | 國立臺灣師範大學設計研究所碩士 | 專題設計 編輯設計 展示設計 品牌設計 企業識別系統 視覺傳達設計實務 | 電腦繪圖 創業管理 創意平面設計 展覽設計實務 數位影像處理 作品集數位出版 色彩學 視覺傳達設計 | <ul style="list-style-type: none"> ●理銘科技設計專員 ●百濤企業股份有限公司設計專員 ●個人設計工作室 ●劍湖山休閒產業集團設計主任 ●外貿協會世界博覽會台灣館專案辦公室 ●崇右影藝科技大學視覺傳達設計系講師 ●崇右影藝科技大學兼任講師 ●致理科技大學兼任講師 | |
| 13 | 陳穎慧/助理教授 | 專任 | 通識教育中心 | 中國文化大學環境設計學院建築及都市設計學系 博士 | | 創意創思X設計提案 空間規劃設計概論 都市永續發展與更新 多元敘事應用 | <ul style="list-style-type: none"> ●致理科技大學 專案助理教授 ●中國文化大學兼任助理教授 ●建伸智慧綠建築有限公司 專案經理 ●社團法人台灣智慧建築協會 專案經理 ●長盛營造股份有限公司 工程員 ●財團法人台灣建築中心 專案工程師 | |

伍、行政支援與措施

本跨域學分學程是由創設學院召集、規劃，學分學程辦公室設置於創設學院之辦公室內，由創設學院專人辦理受理學程申請、並負責學分檢核採認，而創設學院專人負責最後審查及學程證書頒發與存查等相關業務。至於配合開課單位，則提供最新開課資料、授課師資、教材製作與集中管理，以及提供實務課程所需之實習場所。由各系專業電腦教室支援。

陸、預期效益

| 項目 | 目標與預期效益 |
|--------------|---------|
| 實務專題 | 3組 |
| 校外參訪 | 2場 |
| 跨域整合與創意思維工作坊 | 2場 |
| 課程數位教材 | 2套 |