檔　　號：
保存年限：

台北海洋學校財團法人　函

機關地址：25172 新北市淡水區濱海路 3 段 150 號
承 辦 人：王筱萱
電　　話：(02)2805-9999#1534
傳　　真：(02)2805-2796
電子信箱：xxwang@mail.tumt.edu.tw

受文者：台北海洋學校財團法人
發文日期：中華民國 115 年 1 月 15 日
發文字號：海董字第 1150000386 號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：

主旨：茲訂民國 115 年 02 月 03 日(星期二)上午 10 時，於本校士林校區福環會議中心第一多功能教室舉行第 18 屆第 5 次董事會議，敬請 撥冗出席。

說明：本次會議主要事項如下：

(一) 116 學年度電競數位遊戲與動畫設計系與新媒體互動科技應用學士學位學程申請整併暨改名案，提請追認。

(二) 116 學年度海洋運動休閒與觀光管理系增設碩士在職專班申請案，提請追認。

(三) 為使本校校務發展推動順利，滾動修正本校 114-116 學年度「校務發展計畫書」，提請審議。

(四) 擬新訂定本校「逾期應收未收款項及呆帳處理要點」草案，提請審議。

(五) 有關本校第一銀行之長期融資合約將於期限屆至，擬續辦申請展延案，請核示。

(六)檢陳本校擬辦理短期借款案，請核示。

(七)配合勞動部調整勞工每月最低工資，擬修正本校約用人員薪給支給標準表，溯自 115 年 1 月 1 日生效，提請追認。

正本：全體董事、吳監察人東昇

台北海洋學校財團法人

目　錄

提案一：116 學年度電競數位遊戲與動畫設計系與新媒體互動科技應用學士學位學程申請整併暨改名案，提請追認。 002

提案二：116 學年度海洋運動休閒與觀光管理系增設碩士在職專班申請案，提請追認。 130

提案三：為使本校校務發展推動順利，滾動修正本校 114-116 學年度「校務發展計畫書」，提請審議。 223

提案四：擬新訂定本校「逾期應收未收款項及呆帳處理要點」草案，提請審議。 227

提案五：有關本校第一銀行之長期融資合約將於期限屆至，擬續辦申請展延案，請核示。 236

提案六：檢陳本校擬辦理短期借款案，請核示。 238

提案七：配合勞動部調整勞工每月最低工資，擬修正本校約用人員薪給支給標準表，溯自 115 年 1 月 1 日生效，提請追認。 239

台北海洋學校財團法人第18屆第5次董事會議紀錄

時　　間：中華民國115年02月03日(星期二)上午10時

地　　點：士林校區 福環會議中心第一多功能教室

主　　席：林董事長世宗　　紀　　錄：王筱萱

出席人員：林世宗董事長、林朝榮董事、洪成賀董事、陳佑宗董事、楊明華董事、高富菁董事、陳郁美董事、季珍珍董事、秦楊平董事、張建偉董事、吳監察人東昇。

列　　席：呂校長曜志、王教務長聖文、呂學務長廷倫、劉總務長達生、鄭主任秘書來長、林國合長威克、圖資中心蔡主任慧貞、會計室張主任瑀玲、軍訓室王主任禮豪、人事室饒主任珮玉、體育室倪主任子翔、校務研究中心林主任威志。

壹、 報告事項

一、 主席報告

本次會議主要討論之議題為:

(一) 116學年度電競數位遊戲與動畫設計系與新媒體互動科技應用學士學位學程申請整併暨改名案，提請追認。

(二) 116 學年度海洋運動休閒與觀光管理系增設碩士在職專班申請案，提請追認。

(三) 為使本校校務發展推動順利，滾動修正本校 114-116 學年度「校務發展計畫書」，提請審議。

(四) 擬新訂定本校「逾期應收未收款項及呆帳處理要點」草案，提請審議。

(五) 有關本校第一銀行之長期融資合約將於期限屆至，擬續辦申請展延案，請核示。

(六) 檢陳本校擬辦理短期借款案，請核示。

(七) 配合勞動部調整勞工每月最低工資，擬修正本校約用人員薪給支給標準表，溯自115年1月1日生效，提請追認。

二、 會務及上次會議決議情形報告

(一) 第18屆第4次董事會議，業於114年11月26日海董字第1140011100號陳報教育部備查。

(二) 115學年度招生總量第三階段各學制系科招生名額分配案，提請追認。

(三) 擬修正本校「內部控制制度」相關條文，提請審議。

(四) 擬變更113學年度財產目錄金額，提請審議。

(五) 本校113學年度決算案，提請審議。

(六) 本校會計主任聘任案，提請審議。

三、 校務報告

貳、 討論事項

提案一

案　由：116 學年度電競數位遊戲與動畫設計系與新媒體互動科技應用學士學位學程申請整併暨改名案，提請追認。

提案單位：國合處

說　明：

一、依教育部 114 年 11 月 26 日臺教技(一)字第 1142302779 號函辦理。

二、本校 116 學年度院所系科學位學程之「整併暨改名」如下：

整併後名稱	學制
新媒體與遊戲設計應用系	四技日間部、五專部、二技日間部

三、本申請案提報截止日為 114 年 12 月 30 日（二）止，須備文報部及副本寄送「技專總量管制小組」，另校務會議紀錄應於 115 年 3 月 2 日(一)前完成補正。

四、申請整併所需文件如下：

所需文件	校內程序
1. 申請案清單【附件 3-1】 2. 整併計畫書【附件 3-2】 3. 整併規劃配套措施說明表【附件 3-3】 4. 師生溝通宣導之佐證資料【附件 3-4】 5. 畢業學生就業概況說明表【附件 3-5】 6. 校務會議紀錄	1. 系務會議 2. 院務會議 3. 校務發展委員會 4. 招生委員會 5. 校務會議 (經上述會議審議通過)

五、本案業經系務會議、院務會議、114 學年度第 1 次校務發展委員會、114 學年度第 1 學期第 8 次招生委員會通過及 114 年 12 月 30 日 114 學年度第 1 學期第 2 次校務會議追認通過。

辦　法： 本案配合教育部辦理時程備文報部，經校務會議通過後續提董事會追認。

決　議： 通過。

➢ 儲存電子檔時，請依「清單檔名」作為電子檔檔名　　清單檔名：TC04

技專校院 116 學年度「院所系科學位學程之增設、改名、整併」申請案清單（四）

校名：台北海洋學校財團法人台北海洋科技大學　　校碼：452

申請項目 / 案件序號	增設（說明一、二）	改名、整併（說明三、四）
	申請案名	申請案名
第 01 案		「電競數位遊戲與動畫設計系」與「新媒體互動科技應用學士學位學程」整併暨改名為「新媒體與遊戲設計應用系」
第 02 案		

說明：

一、**增設**申請案名填寫格式：「○○系（◎◎學制）」，請參見附件一之「院、系、所、學位學程名稱之體例與原則」。若擬增設新系科一個以上學制，請合併於一案填報，請填寫本表清單(四)，另既有之系擬開設專科部，例如「機械工程系」擬設「機械工程科」，因專科部原無「機械工程科」，請填寫學制增設申請案清單(五)。

二、學校如擬申請「學位學程」改設為「系」（例如企業管理學士學位學程，擬改設企業管理系，須提報「表 5」之增設計畫書，其增設別勾選「學位學程改設系」，以增設方式辦理，案名填寫格式：「○○系（原為○○學士學位學程（◎◎學制）」；核定「同意」時，原學位學程請依「國、私立學校」作業時程申請「停招」。

三、改名、整併申請案名填寫格式：「○○系改名為◎◎系」、「○○系與◎◎系整併為○○系或◎◎系」、「○○系與◎◎系整併暨改名為※※系」。須提報**「表 6」之改名、整併計畫書及「附表 2」之改名、整併配套措施說明表，並檢附師生溝通宣導之相關佐證資料**。若涉及領域變更或差異過大，建議循「先停招後增設」途徑辦理（依教育部 104 年 8 月 5 日，臺教高（二）字第 1040092580 號）。

四、依「專科以上學校總量發展規模與資源條件標準」第 12 條規定，申請增設、調整院、所、系、科與學位學程及招生名額總量，應提校內相關會議通過；停招、整併、更名者，應與權益受影響之教職員工生溝通，說明權益保障措施，至遲於校務會議召開一個月前公告周知，並經校務會議審議通過。未經校內相關會議通過，或停招、整併、更名者未於規劃階段與教職員工生溝通，或未依限提報，或提報資料錯誤、不完整、涉及不實記載者，本部得駁回其院、所、系、科與學位學程增設調整申請案，並得依情節輕重至多調整招生名額總量或各院、所、系、科及學位學程招生名額至前一學年度招生名額總量之 95%。與教職員工生溝通之形式得以書面或會議方式為之，並應說明停招、整併、更名之考量、學生受教權益維護及教職員工之安置規劃及輔導等事項。

五、對內招生學位學程依據教育部 108 年 8 月 30 日臺教技(一)字第 1080126572 號函辦理；(略)自 108 學年度起對內開設學位學程之增設須符合總量標準第 4 條附表三：申請增設各學制班別之條件，且其師資質量亦須符合第 5 條附表五：院、所、系、科與學位學程師資質量基準，以維護學生權益。須提報「表 5」之增設計畫書，案名填寫格式：「○○系（○○○學年度對內招生）（◎◎學制）」。

六、以學院為名義對外招生之學院，若有改名或整併情形，亦需提報。

七、無申請案數限制，若案數欄位不足，請自行增加。如無申請案者，免附本表。

提報本計畫書時，請以本頁為封面，並請雙面列印。

【附件 1-2】

1.「表 6 檔名」之 "___" 請填寫「案件序號」，如：第 02 案，請填寫 "02"，以此類推。
2.儲存電子檔時，請依填寫「案件序號」後之「表 6 檔名」作為電子檔檔名

表 6 改名檔名：TC04A2___
表 6 整併檔名：TC04A3___
表 6 整併暨改名檔名：TC04A4___

116 學年度院所系科學位學程「改名、整併」計畫書（表 6）

說明：1.「申請案名」填寫格式如下：改名案為「○○系」改名「◎◎系」，整併案為「○○系」與「◎◎系」整併為「○○系或◎◎系」，整併暨改名案為「○○系」與「◎◎系」整併暨改名為「※※系」。

2.「本所系科現有招生學制」請填寫完整，例如：博士班、日間碩士班、碩士在職專班、四技日間部、二技日間部、四技進修部、二技進修部、四技在職專班、五專部、二專日間部、二專進修部、二專在職專班，**請勿僅填寫「二年制」等模糊字詞**。

3.「細學類」代碼：此欄位係供統計用，請就各所系科學位學程之課程科目實質內容判定分類。【請參考大專校院學科標準分類_查詢系統(https://stats.moe.gov.tw/bcode/default.aspx)】

4.領域別係指工業領域、農林漁牧領域、觀光休閒餐旅領域及其他。

校　　名：台北海洋學校財團法人台北海洋科技大學　　校　　碼：452

<table>
<tr><td>申請案名（說明 1）</td><td colspan="2">「電競數位遊戲與動畫設計系」與「新媒體互動科技應用學士學位學程」整併暨改名為「新媒體與遊戲設計應用系」</td><td>調　整　別</td><td>□ 改名，□ 整併
■ 整併暨改名</td></tr>
<tr><td>細學類代碼（說明 3）</td><td colspan="2">02112</td><td>領域別（說明 4）</td><td>□工業領域
□農林漁牧領域
□觀光休閒餐旅領域
■其他</td></tr>
<tr><td>本所系科現有招生學制（說明 2）</td><td colspan="4">【若為整併案，請將涉及之所系科開設學制分別列出，例如：「○○系：○○學制、○○學制；◎◎系：◎◎學制、◎◎學制」】
電競數位遊戲與動畫設計系：四技日間部、二技日間部、五專部
新媒體互動科技應用學士學位學程：四技日間部</td></tr>
<tr><td rowspan="3">本所系科近二學年度異動情形</td><td>涉及之所系科</td><td>增設之學年度</td><td colspan="2">114~115 學年度是否曾核定改名、整併過</td></tr>
<tr><td>電競數位遊戲與動畫設計系</td><td>97 學年度</td><td colspan="2">■否　□是，____學年度，原名稱：_____</td></tr>
<tr><td>新媒體互動科技應用學士學位學程</td><td>112 學年度</td><td colspan="2">■否　□是，____學年度，原名稱：_____</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td rowspan="2">最近一次校務/學校評鑑結果</td><td>評鑑年度</td><td>評鑑名稱</td><td>評鑑結果</td></tr>
<tr><td>113</td><td>科技校院評鑑</td><td>校務類-四項全數通過</td></tr>
<tr><td>校務會議</td><td colspan="3">是否已校務會議決議通過：□是
<table><tr><td>會議日期</td><td>提案編號</td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>■否
<table><tr><td>預計召開校務會議日期</td></tr><tr><td>114 年 12 月 30 日</td></tr></table></td></tr>
<tr><td rowspan="3">申請單位主管與聯絡人</td><td>姓名</td><td>單位/職稱</td><td>聯絡電話</td><td>電子郵件</td></tr>
<tr><td>王淑貞</td><td>電競數位遊戲與動畫設計系/主任</td><td>02-28059999#5140</td><td>scwang@mail.tumt.edu.tw</td></tr>
<tr><td>劉玲利</td><td>新媒體互動科技應用學士學位學程/主任</td><td>02-28059999#5080</td><td>Art888@mail.tumt.edu.tw</td></tr>
</table>

目錄

說明：本目錄為提供審查委員審查時查閱之用，頁碼請自行編寫。

一、　改名、整併理由或必要性 1
二、　發展重點及特色之變動 2
三、　本院、所、系、科、學位學程與國家社會人力需求評估 4
四、　課程規劃 9
五、　師資規劃 37
六、　專任教師產學合作成果與學術表現 50
七、　圖書、儀器設備 65
八、　本案所經過之校內程序簡述 68

一、改名、整併理由或必要性

(一)名稱調整之背景

1.技術演進趨勢：

AI 在新媒體（New Media）領域的應用正在徹底重塑內容的生產、分發與互動模式。新媒體強調的是「雙向互動」、「數位化」與「個人化」，而 AI 正是強化這些特質的核心推手；而且 AI 在遊戲產業的應用目前非常廣泛，已經從過去單純的「控制敵人行為」演進到「生成內容」、「輔助開發」以及「維護遊戲環境」等深層領域。舊有名稱未能完整反映新興 AI 技術的跨域融合。

2.社會需求變化：

資策會 MIC（2024）指出，台灣 AI 產業年均成長率逾 20%，而遊戲及電競產業亦同步擴張。企業更期待畢業生具備 AI 驅動的數位內容開發能力，而非單純的遊戲或動畫設計專長。

(二)名稱調整之必要性

1. 凸顯系所特色與競爭力：

「新媒體與遊戲設計應用」名稱更能展現本系之跨域定位，與現有「遊戲設計系」、「多媒體動畫系」做出市場區隔，有助於提升學系品牌形象，吸引對數位內容、遊戲與新媒體科技有興趣的學生。

2. 回應國家政策與產業需求：

呼應「台灣 AI 行動計畫 2.0」、「文化科技創新政策」及「數位發展部」推動的智慧創新產業。可將遊戲設計、動畫製作、新媒體互動技術及應用整合，培養學生跨域創新與實作能力，符合數位娛樂與智慧媒體產業需求，讓學生畢業即就業。

3. 因應產業趨勢與就業市場：

遊戲、電競及新媒體產業正快速融合 AI 與互動科技，整併後課程設計更能貼近市場需求。提升系科課程前瞻性及產業導向，有利於學生畢業後投入相關職場或創業。

(三)對學生與學校之效益

1. 學生效益：

(1)學生同時掌握遊戲設計、動畫製作、新媒體互動科技及 AI 技術，具備跨領域整合能力。

(2)透過整合課程與專案實作，學生可累積跨平台作品集，增加參賽、展演及創業機會。

(3)學生畢業後可進入遊戲開發、新媒體互動、虛擬實境、AI 數位內容創作等多元產業。

2. 學校效益：

(1)師資、課程、實驗室及設備共享，減少重複投資，提高教育資源利用效率。

(2)清楚呈現跨域特色，吸引對數位娛樂、AI 與新媒體創作有興趣的學生。強化學校在數位創意科技、遊戲與新媒體領域的教育品牌。

(3)整併有助於因應 AI 與新媒體科技快速發展的產業需求，建立學校未來教育發展藍圖。提供跨領域專業人才培育方案，符合社會與產業發展趨勢。

二、 發展重點及特色之變動

（一）改名、整併前

1. 發展重點

(1)遊戲設計與開發：以遊戲企劃、程式設計、3D 建模與動畫設計為核心課程。

(2)電競產業導向：著重於電競賽事規劃、直播與賽評實務、電競行銷。

(3)動畫與數位內容：培養學生於 2D/3D 動畫、角色設計及數位特效之應用能力。

2. 系所特色

(1)強調遊戲與動畫製作能力，輔以電競應用，具備數位娛樂產業人才培育功能。

(2)學程設計偏重創意與實務導向，產學合作多以遊戲公司、動畫工作室及電競戰隊為主。

(3)技能導向較為傳統應用。

（二）改名、整併後

1. 發展重點

(1)人工智慧導入：加強互動科技應用、AI 輔助設計、數據分析及沉浸式媒體開發。

(2)跨域多媒體創新：跨平台互動應用、虛擬角色與沉浸式內容研發、創意科技專案設計。

(3)產學研結合：與遊戲、新媒體互動、沉浸式體驗及智慧娛樂產業合作，強化實習、專案與證照培訓。

2. 系所特色

(1)跨域整合能力：結合遊戲設計、動畫製作、新媒體互動科技與 AI 應用，培養學生跨領域創新與實作能力。讓學生能在專案中運用程式、互動設計、影像動畫及 AI 技術，提升完整作品開發能力。

(2)創新數位內容與沉浸式體驗：強調沉浸式互動體驗（VR/AR/XR）及數位媒體創作，學生作品涵蓋遊戲原型、虛擬角色、動畫短片及互動展覽。鼓勵跨平台與跨媒材應用，結合創意與科技，打造具市場潛力的創新內容。

(3)AI 技術應用：導入人工智慧技術於遊戲與新媒體互動設計，如 AI 助手、NPC 行為模擬、玩家數據分析及生成式內容創作。培養學生掌握 AI 工具與智能互動應用能力，符合數位娛樂與創意科技的發展趨勢。

(4)創意與自主專案實作：鼓勵學生自主策劃與執行專案，發展 遊戲原型、動畫作品、互動媒體專案及新媒體行銷內容。強調從創意構思、技術開發到成果展示的完整流程，培養創意思維與實作能力。

(5)跨平台與國際視野：學生具備設計與開發多平台數位內容能力，如 遊戲主機、行動裝置、VR/AR 裝置及網路互動平台。鼓勵國際交流與參賽，提升學生在全球數位娛樂與新媒體領域的競爭力。

3. 整體比較

(1)改名前：傳統數位內容創作，以遊戲與動畫製作技術為主，電競為延伸應用。

(2)改名後：延續原有遊戲與動畫設計專業優勢跨域創新，同時融合新媒體互動與人工智慧技術、沉浸式數位內容開發，以及產業實務導向，兼具創意、技術與實務應用能力，符合數位娛樂與智慧媒體產業未來發展需求，

也能提升學生職涯競爭力。

三、本院、所、系、科、學位學程與國家社會人力需求評估

說明：請具體說明，並提出立論之數據（含資料來源、時間點）。

（一）招生市場評估（含學生來源、招生方式與他校相同或相近系所招生情形）

1.近年新媒體、互動內容與遊戲應用市場快速擴增，尤其以沉浸式媒體（XR）、短影音與遊戲化應用為成長重心，顯示具「新媒體＋遊戲應用＋AI」跨域技能之人才供給不足且市場需求穩健成長。根據資策會 MIC 報告，2023 年台灣新媒體與互動內容市場規模已達約 新台幣 850 億元，年成長近 9.6%，顯示本系定位具明顯市場需求基礎。

2.近三年招生趨勢與競爭分析：

(1) 新媒體與互動內容領域招生呈穩定略增趨勢，教育部統計及各校公告資料顯示，新媒體、互動內容與多媒體設計類科系之招生名額多保持穩定，而報考人數並未下降，屬於需求穩定領域。

(2) 遊戲相關科系因技術需求提高，吸引特定族群持續報考，具備遊戲實作、Unity/Unreal 教學與作品集展示機會者，對高職群科學生具強吸引力，因此遊戲類科系普遍維持一定招生率。

(3) 具「跨域」與「AI 整合」課程者更具競爭優勢，近年他校開始在課程中加入 AI 影像／動畫生成、程式互動設計、3D/XR 沉浸體驗、數據分析與使用者體驗（UX），這些項目吸引大量對科技與創作皆有興趣的學生，形成招生亮點。

3.本系的差異化定位與競爭優勢：

(1) 在多數學校仍以「傳統多媒體」或「單一類型創作」為主軸之際，本系以 「新媒體 × 遊戲應用 ×AI 技術整合」 作為核心特色，具有幾項優勢：

●具 AI 世代需求的跨域能力（差異化），目前國內較少系所強調「AI× 新媒體 × 遊戲應用」的三向整合，

本系可形成明顯特殊定位。

- 就業導向強、專題與產學合作模式完整，透過與科技、遊戲與新媒體企業的合作，可提升學生就業率與招生吸引力。
- 鎖定高職多媒體、資訊、商設群與高中設計/資訊類學生，這些群體具備基礎技術或創作興趣，是最主要的穩定招生來源。
- 更適切連結文化科技、XR 內容、AI 生成等國家政策方向，能回應教育部審查重點：產業需求、國家政策配合、人才培育缺口。

(2) 因此本系應以「AI 導入的新媒體＋遊戲應用」作為差異化定位，強化跨域課程與產學連結以提升競爭力。招生方式將以甄選入學、聯合登記分發、技優保送或甄審，以及特殊選才等管道升學。高中生則可透過「大學學測」成績，以「四技申請入學」管道報名，或經由技職校院繁星計畫等方式進入，招收具有 AI 創意、新媒體、遊戲設計專長之學生。

4.目標學生來源

(1) 普通高中：資訊、視覺傳達、媒體相關科組，對互動內容、短影音製作與遊戲設計具興趣之學生。

(2) 高職／五專：多媒體設計、資訊、遊戲、動畫等科班，透過技優甄審或產學合作通道招收實務能力強之學生。

(3) 社群與產業從業者：具遊戲開發、內容創作、短影音或平台運營經驗之青年（如自媒體創作者、獨立遊戲製作者）。

(4) 海外華語學生：以東南亞、港澳等地為主，透過交換與計畫吸引國際生。

(5) 招生群類：共有 3 群，以設計群為主、電子電機群資電類、商管群為輔。

5.他校相同或相近系所招生情形

依招生領域可分為三大類：

(1) 新媒體科技與跨域內容製作類：國立臺北藝術大學新媒體藝術系，國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術系、視

覺傳達設計系，淡江大學資訊與傳播學系、新媒體暨傳播管理學系，元智大學資訊傳播系。此類學系著重新媒體創作、影音內容製作、互動敘事與跨平台傳播，招生方式通常包含書審與作品集，具穩定報考族群。

(2) 互動科技、數位內容與跨平台設計類：國立臺中科技大學多媒體設計系，中原大學商業設計系（含互動設計），實踐大學媒體傳達設計系，樹德科技大學多媒體動畫系、視覺傳達系。此類系所近五年因「互動應用」「沉浸式媒體」需求提升而報名人數逐漸增加，尤其技職端的多媒體與互動設計類系科多有滿招或接近滿招的情況。

(3) 遊戲設計、遊戲應用與相關技術類：亞東科技大學互動娛樂設計系，中國科技大學數位遊戲設計系，嶺東科技大學視覺傳達與遊戲設計系。此類系所普遍以「作品集」與「實作能力」為主要招生評量，隨產業蓬勃成長，遊戲類科系之招生需求持續穩定。

6.招生方式與策略

(1)多元入學管道並重

- 技優甄審（針對高職設計、多媒體、資訊、商設群與高中設計/資訊類學生）。
- 個人申請（展現作品集、專案、競賽成績）。
- 招生說明會＋實作營隊（吸引高中生觀摩）。
- 產學聯盟招生（與新媒體公司、遊戲廠商、AI 新創合作，提供實習保證或就職媒合作為招生亮點）。

(2)強化高中/高職垂直輸送

與區域高中、高職建立合作，師資共備，安排到校演講、辦理實作營隊。

(3)作品集與專案加分機制

以互動原型、短影片、Unity/Unreal 專案作為重要評選項目。

(4)明確的職涯出路宣傳

在招生簡章與說明會中說明職涯地圖，強調「AI× 新媒體 × 遊戲應用」的就業優勢，提高學生與家長認知。

（二）產業人力需求與就業市場狀況（請盡量提供數據資料，以利審查）

1. 國際/全球趨勢

WEF（世界經濟論壇）與 OECD 報告均指出 AI 技能為未來就業市場核心，企業對 AI／資料技能需求急速上升（WEF Future of Jobs 2025 等報告）。此外國際企業聯盟報告亦提到大量 IT 職務需具 AI 能力（如 prompt engineering、模型微調等）。這些國際趨勢支撐本系在「AI＋多媒體/遊戲」教育定位的合理性。

2.AI（人工智慧）方向的人力需求

根據行政院國發會（資策會執行）之「人工智慧應用服務產業 2023–2025 專業人才需求推估調查」：2022 年台灣資服業之 AI 現有人才估計約 11,062 人，預計新增 AI 人才約 3,535 人（2023 年）；2023 年資服業 AI 人才需求（持平情境）估約 4,000 人，2025 年持平約 5,000 人（量化推估表）。這份調查指出 AI 應用工程師、資料工程師、AI/資料科學家等職缺成長顯著。教育端若能提供應用導向的 AI＋ 產業領域（如多媒體/遊戲之電腦視覺、遊戲資料分析、推薦系統）人才，可直接回應此人力缺口。

3.遊戲與電競產業市場規模

資策會 MIC《2024 台灣數位內容產業報告》：2023 年新媒體與互動內容市場規模約 新台幣 850 億元，年成長率約 9.6%，生成式 AI 與沉浸式應用為主要成長動能。經濟部/產業白皮書觀察：AI 與數位應用為政府扶植重點，產業白皮書與技術處資料指出 AI 對內容與互動體驗之應用快速擴展，並列為國家推動重點之一。人力需求方面，1111 人力銀行 2024–2025 顯示：「新媒體企劃、互動設計師、遊戲系統設計師、3D 內容製作、虛擬人內容工程師、XR 開發」等職務持續出現大量徵才廣告；這些職務近三年排名成長快速，且平均薪資較一般內容職位高出約 18–25%（平台職缺統計）。

4.產業需求特色

(1)跨域能力需求強：企業偏好同時具備設計思維（UX/互動）、技術能力（Unity/Unreal、AI 基礎）、以及內容創作（影像、敘事）的複合人才。

(2)AI／自動化工具普及：生成式 AI 與自動化內容工具被廣泛採用，降低重複性製作成本，但對具備 prompt-engineering、模型微調與整合應用能力人才需求增加。

(3)政策助攻：文化部與數位發展部等政府方案提供補助與人才培育資源，促進產業需求與教育供給接軌。

綜合以上，顯示結合新媒體、遊戲應用、人工智慧領域之跨域人才，為未來五至十年高度需求之核心職群。

（三）學生就業或升學發展規劃（含學校輔導措施）

1. 核心課程設計

因應 AI 導入遊戲產業的趨勢，遊戲相關課程設計必須從傳統的「純手工製作」轉向「AI 協作與系統化設計」。課程設計的核心放在：讓 AI 處理重複性勞動，將人類精力專注於創意核心、系統架構與審美判斷。也由於新媒體產業「內容自動化」、「虛擬 IP 化」、「分發精準化」的變革，新媒體相關課程設計必須從「單一技能培訓」轉向「AI 整合應用與策略思維」。未來的學生不只要會「做」內容，更要懂如何「指揮」AI 來做內容。

2. 校內輔導與產學支持措施：

(1)AI 多媒體創新實驗室：提供模型訓練、沉浸式演示、互動裝置與伺服器資源，作為學生專題與企業合作之核心場域。

(2)產學合作/實習機制：與新媒體公司、遊戲開發廠商、AI 新創簽訂實習與就業合作備忘（MOU），設置產學推薦與實習學分制度。

(3)作品集強化計畫：每學年舉辦專題成果展覽，邀請業界評審並媒合實習或徵才機會。

(4)證照與技能培訓：協助學生在第 1-2 學年取得 Adobe 系列(PS、AI、AE 等)證照；第 3-4 學年取得 Unity、Unreal、新媒體系列(新媒體行銷管理師 (NMM) 、TIMS 網路行銷證照、TMC 初階行銷傳播認證、新媒體應用管理師等)、以及 AI 工具運用（如常見 AIGC 平台）相關證照或訓練課程。

(5)職涯與創業輔導：設置職涯諮詢、履歷輔導、模擬面試，並提供創業輔導、創業補助媒合。

3. 升學路徑與學術發展：

(1) 鼓勵表現優良學生申請國內外相關碩博士班（含 AI、互動媒體、遊戲技術與多媒體研究所），並與國內外研究機構或大學建立進修、交換學生管道。

(2) 支持教師帶領學生一起進行產學研究，以專題或研發案提升學生研究能力並延伸升學選項。

4. 學生畢業後可投入以下職涯方向：

(1) 遊戲與互動娛樂領域：AI 遊戲開發工程師、遊戲數據分析師 / 遊戲營運專員、沉浸式互動設計師 (VR/AR/XR)、遊戲產品策略師 / 遊戲策劃師：。

(2) 新媒體與數位內容創作：AI 影像與動畫設計師、互動多媒體設計師、虛擬角色與數位人設計師 (VTuber / 虛擬偶像)、數位內容行銷與社群經營專員。

(3) 人工智慧應用與跨域產業：AI 系統開發工程師、智慧娛樂與互動體驗顧問、跨領域創新創業者、教育科技與教學內容開發。

(4) 延伸方向：自由接案或工作室創業（承接 AI 遊戲開發、新媒體互動設計或動畫專案）、跨平台應用設計（如社群平台、元宇宙、智能娛樂裝置等創意整合）、研究與深造（人工智慧遊戲化應用、新媒體互動設計、沉浸式娛樂技術等領域研究）。

整體而言，系科、學程整併後，將能有效銜接國家產業政策，培育新媒體、遊戲設計、人工智慧應用等跨域專業人才，符合未來十年台灣數位轉型與文化創意產業發展需求。

四、課程規劃

說明：應反映申請理由及發展重點；若課程由產企業共同參與規劃，則請於（四）課程規劃說明中敘明。

（一）教育目標與課程主軸

隨著數位娛樂產業的快速發展與人工智慧技術的廣泛應用，遊戲、動畫、以及新媒體互動已成為未來數位經濟

與文化創意產業的重要核心，原有的「電競數位遊戲與動畫設計系」與「新媒體互動科技應用學士學位學程」在教育目標與培育人才方向上皆各有專長，但同時存在高度互補性，前者以遊戲、動畫與電競專業職能為核心，培養學生程式設計、美學創作及專案企劃能力；後者則著重於新媒體互動、數位行銷與虛實整合應用，培養跨平台媒體企劃、整合應用與創意表現等能力，兩者課程重點相互支援，整合後可避免資源分散，形成完整的跨域課程體系，並提升學生學習與就業競爭力。

再者，因應少子化趨勢，高等教育必須進行系所調整與精簡，以凝聚資源並提升學校整體競爭力，透過兩系整併，不僅可整合師資與設備，形成更有特色與專業深度的系所，同時也可避免學生來源分散，提升招生穩定度，整併後的系所將以「新媒體與遊戲設計應用」為核心，回應產業與學用接軌的需求，具備充分的教育發展合理性與迫切性。

1. 改名、整併前

電競數位遊戲與動畫設計系：本系課程規劃以電競、遊戲、動畫產業的實際職能需求為目標，依三大主軸「電子競技」、「遊戲開發」與「動畫設計」領域規劃學生五大能力指標，其中包括企劃表達能力、思維反應能力、團隊合作能力、程式設計能力以及設計美學能力，依據這五大能力指標規劃開設相關課程。該課程分為兩大種類，分別為共同核心課程與專業特色課程，共同核心課程再依照其深度分為基礎課程與進階課程，專業特色則分為電子競技、遊戲開發、與動畫設計。

新媒體互動科技應用學士學位學程：因應新媒體整合行銷時代，培養各大企業所需之新媒體幕前幕後所需的實體、網路與互動科技應用人才，本學士學位學程規劃以融入符合現今數位科技的「實體科技應用」、「網路科技應用」以及「互動科技應用」三類課程，期許培育具有美學思維、企劃虛實互動行銷、新媒體實務與技術、新媒體整合應用及創意表現等五大核心能力。這些能力將用於數位教育、影音娛樂、數位內容 、虛實展演體驗及互動行銷等領域。

2. 改名、整併後

本整併計畫以「遊戲設計系」為主軸，結合「新媒體互動科技應用」之特色，旨在面對未來數位娛樂、互動科技與人工智慧產業的趨勢需求，並培育具備跨域整合能力的專業人才，原「電競數位遊戲與動畫設計系」強調以產業職能為導向，圍繞「遊戲設計」、「媒體創新」與「科技技術應用」三大領域培養學生企劃表達、思維反應、團隊合作、程式設計及設計美學五大核心能力；而「新媒體互動科技應用學士學位學程」則著重於因應新媒體行銷時代，強化實體科技應用、網路科技應用與互動科技應用三大課程面向，培育學生互動科技、虛實整合、媒體企劃、團隊合作、創新思維五大核心能力。兩者整併後的教育目標不僅承接數遊系既有的專業主軸，更擴展至新媒體科技與人工智慧應用，期許培養能於數位遊戲、動畫影視、新媒體互動、數位行銷及跨域創新等領域中，具備全方位專業素養與實作能力之新世代人才。為因應數位科技高速演進，透過 AI 演算法、智能互動設計、生成式內容應用與數據分析等課程，培養學生將 AI 技術融入遊戲開發、動畫設計、新媒體創新、以及科技互動應用的能力，提升未來在產業中的競爭力與創新力。整併後系所之教育目標重點在於：以數位遊戲設計為核心，結合新媒體互動科技，並導入人工智慧思維，發展出「遊戲開發設計、媒體創新、AI 互動科技應用」的三大模組架構，並重建出五大核心能力，說明如下：

(1) **創意整合企劃與表達能力：**學生需具備能夠整合遊戲、動畫與新媒體行銷等不同領域的企劃能力，從內容構思、專案規劃到表達與提案，能以清晰、具說服力的方式展現創意與專業，並因應多變的數位娛樂與互動產業需求，發展跨平台整合企劃與表達的核心能力。

(2) **智慧運算與程式開發能力：**在原有程式設計能力基礎上，加入 AI 技術與大數據應用，學生不僅要熟悉遊戲程式、互動介面與動畫技術，還需掌握人工智慧演算法、資料分析與機器學習應用，以發展智能遊戲角色、互動劇情生成等分析，提升技術實務與創新應用能力。

(3) **美學設計與視覺創作能力：**強化動畫設計與新媒體應用的整合，學生需在視覺設計、美術表現與數位內

容創作上展現高度美感，並能將其應用於遊戲美術、動畫影像、新媒體展示及漫畫創作，結合藝術美學與數位科技，創造具沉浸感與感染力的數位內容。

(4) **互動體驗與跨域應用能力：**因應虛實整合與沉浸式科技的發展，學生需具備規劃並實作互動介面、體感技術與虛實整合展演的能力，能跨足遊戲、新媒體展示與行銷領域，打造具創新價值的互動體驗，並結合 AI 生成技術，提升使用者的沉浸度與參與感。

(5) **團隊協作與專案管理能力：**培養學生在跨領域專案中的協作精神與領導能力，能整合遊戲開發者、動畫設計師、新媒體企劃與 AI 技術人員，並在專案管理中展現規劃、執行與問題解決能力，具備團隊合作、跨域溝通與產學連結的全方位職能。

綜合以上五大能力，整併後之系所教育目標，將不僅侷限於單一領域的專業訓練，而是以數位遊戲與動畫為主軸，融合新媒體互動科技與人工智慧應用，建構兼具技術實務、美學創意與跨域整合的教育架構，期望能培育出具備創新思維、國際視野與實務能力的高階專業人才，進而提升學生於數位娛樂、互動科技與 AI 應用產業中的競爭優勢，並符合產業趨勢與社會發展需求。

3. 課程規劃與生涯進路

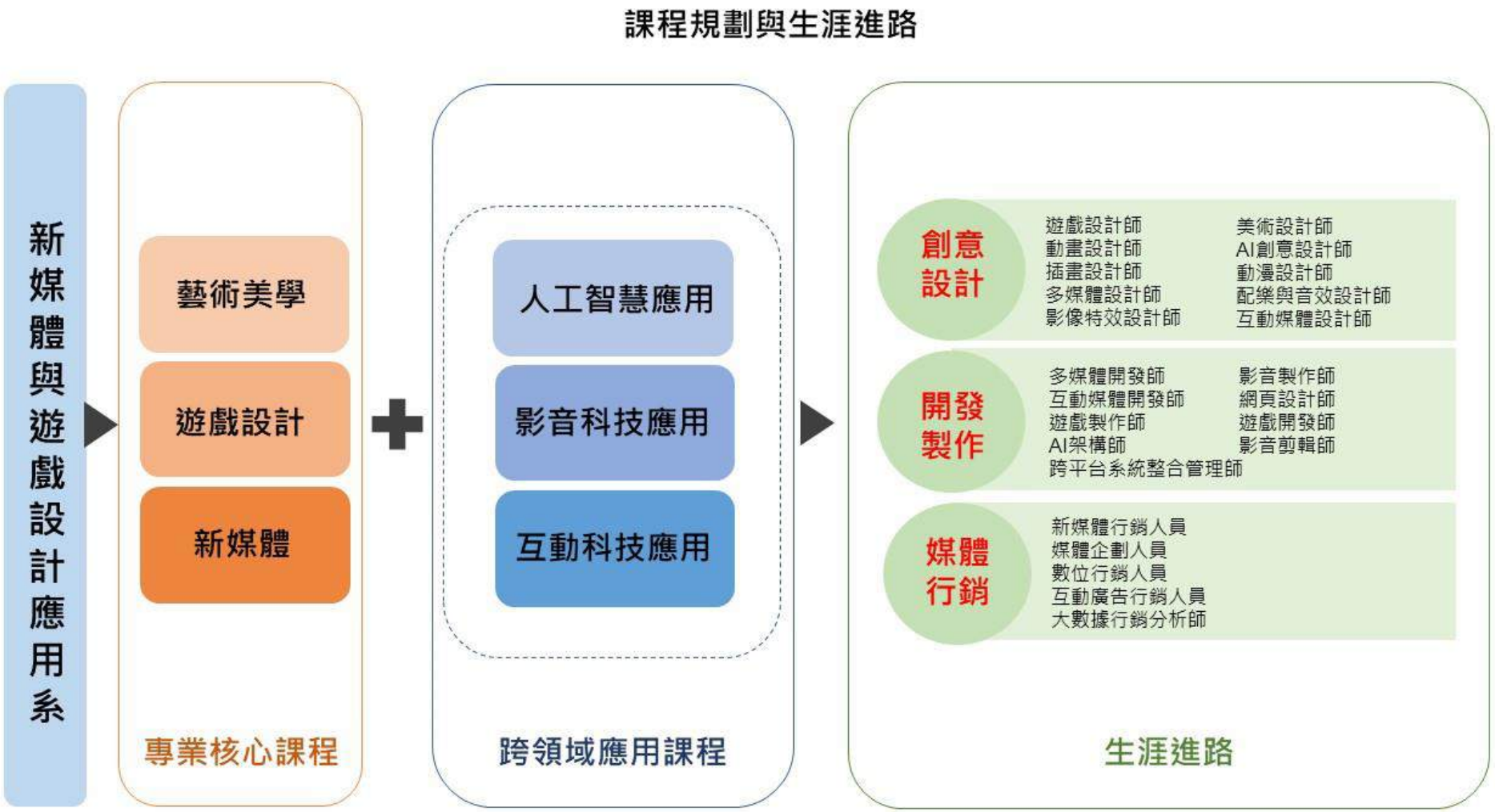


圖 1　課程規劃與生涯

(二) 課程規劃表（改名、整併後）

說明：「類型」請填寫：通識科目、共同科目、專業科目等。

1. 四技：必修 76 學分，選修 52 學分：

課程規劃承襲原有數遊系的專業核心，並融入新媒體課程及 AI 新興應用，以及包含數位內容、互動科技與 AI 人工智慧化發展的趨勢，課程設計包含基礎能力養成，再逐步引導學生進入遊戲、動漫、新媒體整合應用的領域；大一安排設計素養與數位基礎課程，建立企劃表達、美學設計及程式邏輯的入門能力；同時加入影音製作與品牌企劃等新媒體課程，奠定跨域思維，大二至大三課程加強專業實務，遊戲程式、遊戲引擎、2D/3D 動畫、剪輯特效與漫畫設計，結合互動展演、行銷策略與數據分析，讓學生具備跨平台內容創作及應用能力；AI 程式設計、AI 角色設計與生成式內容課程亦在此階段導入，強化 AI 人工智慧運算與創新應用的能力，大四著重專題製作與展演，學生將透過畢業專題、新媒體專案及 AI 專題應用，實際整合四年所學，並在與數位行銷與虛擬互動等情境中累積團隊協作與專案管理經驗，培養學生具備創意整合企劃、AI 程式開發、美學設計、跨域互動以及團隊專案管理等五大核心能力，符合未來遊戲、動畫、動漫與新媒體產業的多元需求。

四技日間部學制課程規劃表，如表 1。

表 1　四技日間部課程規劃表

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
一年級上學期	大學英文一	通識科目	2/2	一年級上學期			
	大學國文一	通識科目	2/2				
	樂活教育	通識科目	2/2				

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
	體育一	通識科目	2/2				
	海洋藝術創作	院共同科目	2/2				
	設計概論	院共同科目	2/2				
	故事與分鏡設計	專業科目	2/2				
	遊戲設計與多媒體應用導論	專業科目	2/2				
	設計素描	專業科目	2/2				
	數位影像處理	專業科目	2/2				
一年級下學期	大學英文二	通識科目	2/2	一年級下學期	電繪插畫設計	專業科目	2/2
	大學國文二	通識科目	2/2				
	海洋教育	通識科目	2/2				
	全人教育	通識科目	2/2				
	色彩原理與應用	專業科目	2/2				
	原創角色設計	專業科目	2/2				
	海洋文創	院共同科目	2/2				
	創新設計與趨勢	院共同科目	2/2				
二年級上學期	人文藝術領域	通識科目	2/2	二年級上學期	進階電繪插畫設計	專業科目	2/2
	社會科學領域	通識科目	2/2		平面攝影	專業科目	2/2

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
	程式語言	通識科目	2/2		AI 輔助遊戲創意設計	專業科目	2/2
	基礎 3D 電腦繪圖	專業科目	2/2		音效錄製與剪輯	專業科目	2/2
	基礎程式設計	專業科目	2/2		AI 多媒體後製	專業科目	2/2
	基礎 2D 動畫	專業科目	2/2				
二年級下學期	自然科學領域	通識科目	2/2	二年級下學期	生成式工具與創意實作	專業科目	2/2
	創新創業領域	通識科目	2/2		虛擬互動設計	專業科目	2/2
	職場外語	通識科目	2/2		3D 公仔模型設計	專業科目	2/2
	體育二	通識科目	2/2		AI 輔助動畫	專業科目	2/2
	新媒體藝術創作	專業科目	2/2				
	進階 3D 電腦繪圖	專業科目	2/2				
	互動創意設計	專業科目	2/2				
三年級上學期	畢業製作一	專業科目	2/2	三年級上學期	AI 影音創意生成	專業科目	2/2
	遊戲引擎運用	專業科目	2/2		動作擷取應用	專業科目	2/2
	互動廣告設計	專業科目	2/2		角色建模與 UV 應用	專業科目	2/2
					音效製作	專業科目	2/2
					互動介面設計	專業科目	2/2
三年級下學	畢業製作二	專業科目	2/2	三年級下學	混合實境設計與應用	專業科目	2/2

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
期	媒體企劃與節目製作	專業科目	2/2	期	企劃書撰寫	專業科目	2/2
					AI 輔助 3D 電腦繪圖	專業科目	2/2
					Unity 跨平台遊戲設計	專業科目	2/2
					新媒體整合行銷	專業科目	2/2
四年級上學期	畢業製作三	專業科目	2/2	四年級上學期	媒體行銷策略分析	專業科目	2/2
					校外實習	專業科目	2/2
					3D 動畫美術	專業科目	2/2
四年級下學期	畢業製作四	專業科目	2/2	四年級下學期	AI 協作遊戲開發應用	專業科目	2/2
					作品集設計	專業科目	2/2
					直播實務	專業科目	2/2
畢業最低總學分數			**128 學分（必修：76 學分，選修 52 學分）**				

2. 二技：必修 42 學分，選修 30 學分

二技課程規劃結合以培養跨域整合、技術實務與創新應用的人才為核心，延續數遊系既有的遊戲與動畫專業基礎，並結合新媒體互動科技以及人工智慧應用，一年級課程重點放在專業基礎的培養，包含遊戲美術與程式設計進階訓練（如進階遊戲美術設計、進階程式設計）、動畫製作（2D 動畫、插畫設計）、互動介面設計原理與沉浸式設計，並透過「專題製作一、二」培養學生初步的專案執行與團隊合作能力，同時融入「跨平台 AI 新媒體

設計」等課程，開始引導學生接觸新媒體與人工智慧應用，二年級強調實務應用與跨域整合，包括跨平台程式設計、APP 設計、新媒體藝術創作、數位影音後期製作與虛擬偶像應用等，讓學生具備多元內容創作與技術實作能力；同時設置「AI 數位影片創作」、「互動展演設計」等課程，將遊戲、動畫、新媒體相互連結，落實跨域特色。在人工智慧面向，安排「AI 應用設計」課程，結合畢業製作，讓學生能將 AI 技術應用於遊戲角色設計、互動體驗或數位行銷專案中。

二技日間部學制課程規劃表，如表 2。

表 2　二技日間部課程規劃表

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
一年級上學期	全人教育	通識科目	2/2	一年級上學期	企劃書撰寫	專業科目	2/2
	社會科學領域	通識科目	2/2		鏡頭語言	專業科目	2/2
	海洋法與國土認識	通識科目	2/2				
	專題製作一	專業科目	2/2				
	基礎遊戲美術設計	專業科目	2/2				
	基礎程式設計	專業科目	2/2				
	基礎 2D 動畫製作	專業科目	2/2				
一年級下學期	進階英文	通識科目	2/2	一年級下學期	公仔模型設計與製作	專業科目	2/2
	應用文	通識科目	2/2		AI 輔助 2D 動畫	專業科目	2/2
	專題製作二	專業科目	2/2		電繪插畫設計	專業科目	2/2

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
	AI 輔助 3D 動畫製作	專業科目	2/2				
	AI 輔助程式設計	專業科目	2/2				
	AI 數位影片創作	專業科目	2/2				
		專業科目	2/2				
二年級上學期	畢業製作一	專業科目	2/2	二年級上學期	跨平台程式設計	專業科目	2/2
	基礎 3D 動畫製作	專業科目	2/2		APP 設計	專業科目	2/2
	媒體企劃與節目製作	專業科目	2/2		AI 輔助 3D 遊戲美術設計	專業科目	2/2
	遊戲引擎運用	專業科目	2/2		Unity 跨平台遊戲設計	專業科目	2/2
二年級下學期	畢業製作二	專業科目	2/2	二年級下學期	生成式工具與創意實作	專業科目	2/2
	Unity 跨平台遊戲設計	專業科目	2/2		新媒體整合行銷	專業科目	2/2
	新媒體影音錄製與剪輯	專業科目	2/2		新媒體藝術創作與展演企劃	專業科目	2/2
					AI 協作遊戲開發應用	專業科目	2/2
					沉浸式互動遊戲設計	專業科目	2/2
畢業最低總學分數	**72 學分（必修：42 學分，選修 30 學分）**						

3. 五專：必修 138 學分，選修 82 學分

五專課程的規劃以「基礎扎根、專業深化、跨域應用、創新實務」為主軸，學生在五年的學習歷程中，能夠完整銜接遊戲設計、動畫製作、新媒體互動以及人工智慧應用等領域，培養全方位的數位內容創作能力，前兩年課程以通識科目與設計基礎為核心，並搭配本系專業基礎課程，讓學生兼具人文素養與設計美感，同時導入程式設計基礎與 3D 建模，使學生逐步具備程式邏輯與數位設計的能力，三、四年級課程聚焦於遊戲、動畫、新媒體設計的實作，讓學生能在創作中兼顧職場需求，突顯跨域整合的特質，五年級學生需完成畢業製作，也讓學生能運用人工智慧技術進行創新內容開發，此外，課程亦安排數位品牌經營與作品集設計，協助學生培養就業與創業能力，銜接未來就業與升學規劃。

五專日間部學制課程規劃表，如表 3。

表 3　五專日間部課程規劃表

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
一年級上學期	歷史	通識科目	2/2	一年級上學期			
	數學一上	通識科目	2/2				
	國文一上	通識科目	3/3				
	英文一上	通識科目	3/3				
	健康與護理一	通識科目	1/1				

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
	體育一上	通識科目	2/2				
	全民國防教育一	通識科目	1/1		基礎攝影	專業科目	2/2
	物理	通識科目	2/2				
	音樂欣賞	通識科目	2/2				
	遊戲設計與新媒體應用概論	專業科目	2/2				
	設計素描	專業科目	2/2				
	電繪插畫設計	專業科目	2/2				
	數位影像處理	專業科目	2/2				
一年級下學期	地理	通識科目	2/2	一年級下學期	設計繪畫	專業科目	2/2
	歷史	通識科目	2/2		人物角色設計	專業科目	2/2
	數學一下	通識科目	2/2		進階數位攝影技巧	專業科目	2/2
	國文一下	通識科目	3/3		色彩學	專業科目	2/2
	英文一下	通識科目	3/3				
	健康與護理二	通識科目	1/1				
	體育一下	通識科目	2/2				
	全民國防教育二	通識科目	1/1				
	大數據概論	通識科目	2/2				
	藝術生活	通識科目	2/2				

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
二年級上學期	公民與社會	通識科目	2/2	二年級上學期	設計表現技法	專業科目	2/2
	國文二上	通識科目	3/3		透視技法	專業科目	2/2
	英文二上	通識科目	2/2		配樂實務	專業科目	2/2
	體育二上	通識科目	2/2		新媒體場景繪製	專業科目	3/3
	向量圖形設計	專業科目	2/2				
	基礎手繪動畫	專業科目	2/2				
	3D 角色建模	專業科目	2/2				
	色彩計劃與應用	專業科目	2/2				
二年級下學期	本土語言	通識科目	2/2	二年級下學期	進階 2D 與 AI 輔助動畫	專業科目	2/2
	國文二下	通識科目	3/3		3D 模型雕塑	專業科目	3/3
	英文二下	通識科目	2/2		3D 貼圖渲染	專業科目	3/3
	性別教育	通識科目	2/2				
	體育二下	通識科目	2/2				
	基礎 3D 動畫	專業科目	3/3				
	基礎 APP 設計	專業科目	2/2				
	遊戲程式語言	專業科目	2/2				
三年級上學	國文三上	通識科目	3/3	三年級上學	新媒體互動藝術創作	專業科目	2/2

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
期	英文三上	通識科目	2/2	期	劇本設計	專業科目	2/2
	法律與生活	通識科目	2/2		生成式工具與創意實作	專業科目	2/2
	體育三上	通識科目	2/2				
	程式設計概論	通識科目	2/2				
	分鏡設計	專業科目	2/2				
	進階 3D 建模	專業科目	3/3				
	基礎遊戲引擎運用	專業科目	2/2				
三年級下學期	國文三下	通識科目	3/3	三年級下學期	虛擬角色模型設計	專業科目	3/3
	英文三下	通識科目	2/2		進階遊戲引擎運用	專業科目	2/2
	體育三下	通識科目	2/2		新媒影像錄製與剪輯	專業科目	2/2
	2D 遊戲製作	專業科目	2/2		音效實務	專業科目	2/2
	影音後製剪輯	專業科目	2/2		數位雕塑 3D 美術	專業科目	2/2
	企劃書撰寫	專業科目	2/2				
四年級上學期	基礎 AE 影音特效	專業科目	2/2	四年級上學期	進階 AI 輔助 2D 遊戲製作	專業科目	2/2
	3D 遊戲製作	專業科目	2/2		AI 影音生成創意	專業科目	2/2
	專題製作一	專業科目	3/3		AI 輔助遊戲開發設計	專業科目	2/2

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
	遊戲介面設計	專業科目	2/2		互動體感遊戲製作	專業科目	2/2
四年級下學期	全民國防教育軍事訓練一	通識科目	2/2	四年級下學期	進階 3D 遊戲製作	專業科目	2/2
	虛擬互動遊戲設計	專業科目	2/2		動作擷取應用	專業科目	2/2
	專題製作二	專業科目	3/3		品牌識別設計	專業科目	2/2
					進階 AE 影音特效	專業科目	2/2
					角色建模與 UV 展開	專業科目	2/2
五年級上學期	遊戲 AI 程式設計	專業科目	2/2	五年級上學期	校外實習	專業科目	2/2
	畢業製作一	專業科目	3/3		進階 AI 輔助 3D 遊戲製作	專業科目	2/2
					品牌識別設計	專業科目	2/2
					AI 協作 APP 設計	專業科目	2/2
					新媒體整合行銷	專業科目	2/2
五年級下學期	畢業製作二	專業科目	3/3	五年級下學期	數位品牌經營管理	專業科目	2/2
	作品集設計	專業科目	2/2		跨平台程式設計	專業科目	2/2
					展場設計	專業科目	2/2
					虛擬主播實務	專業科目	2/2
					頭戴式互動體驗開發實務	專業科目	2/2

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
畢業最低總學分數	**220 學分（必修：138 學分，選修 82 學分）**						

（二）課程架構圖（請自行繪製）

1. 改名、整併前

電競數位遊戲與動畫設計系(四技日間部、二技日間部、五專部)與新媒體互動科技應用學士學位學程(四技日間部)之各學制課程架構圖，如圖 2~5 所示。

(1) 電競數位遊戲與動畫設計系(四技日間部、二技日間部、五專部)

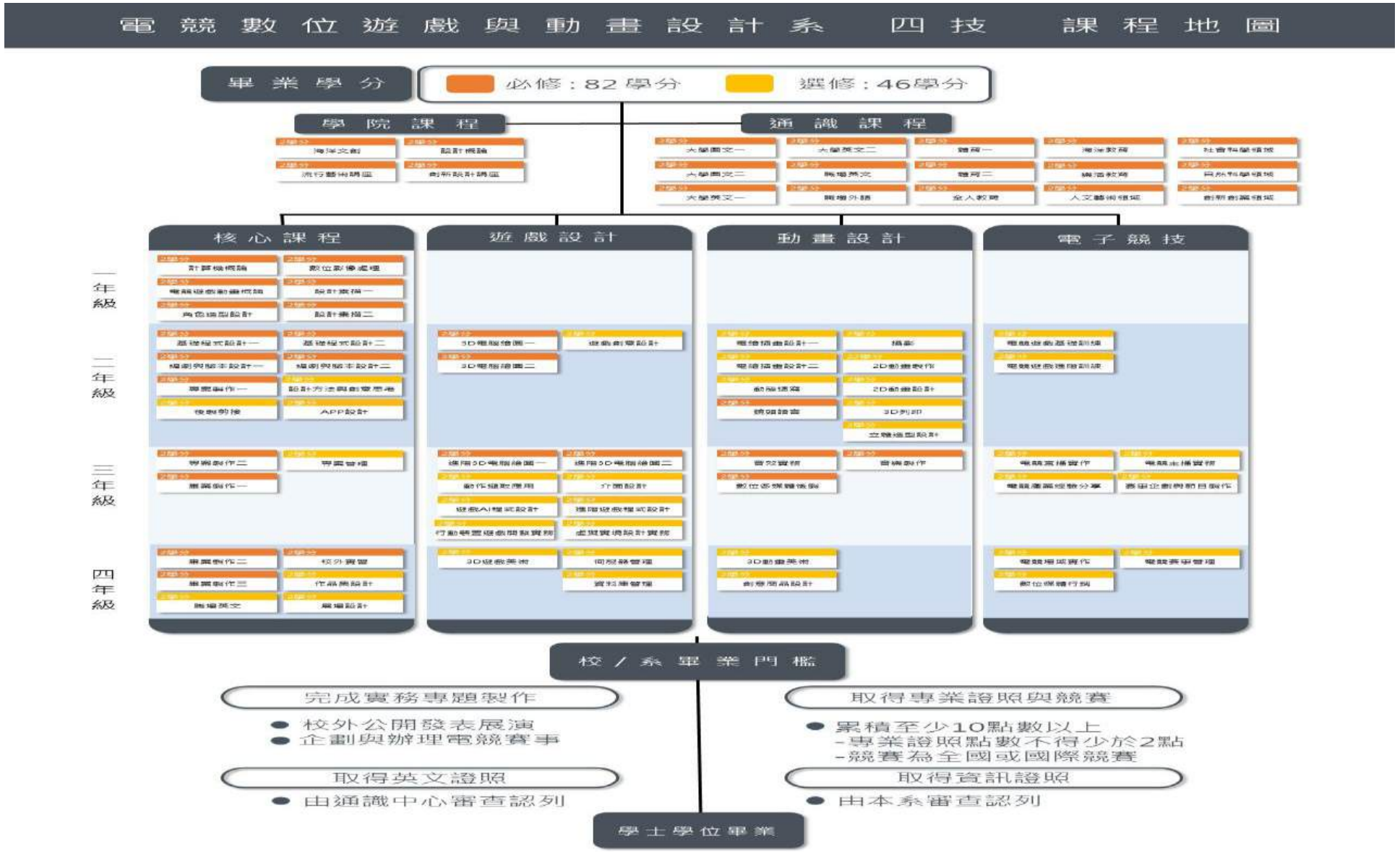


圖 2　整併前電競數位遊戲與動畫設計系四技日間部課程架構圖

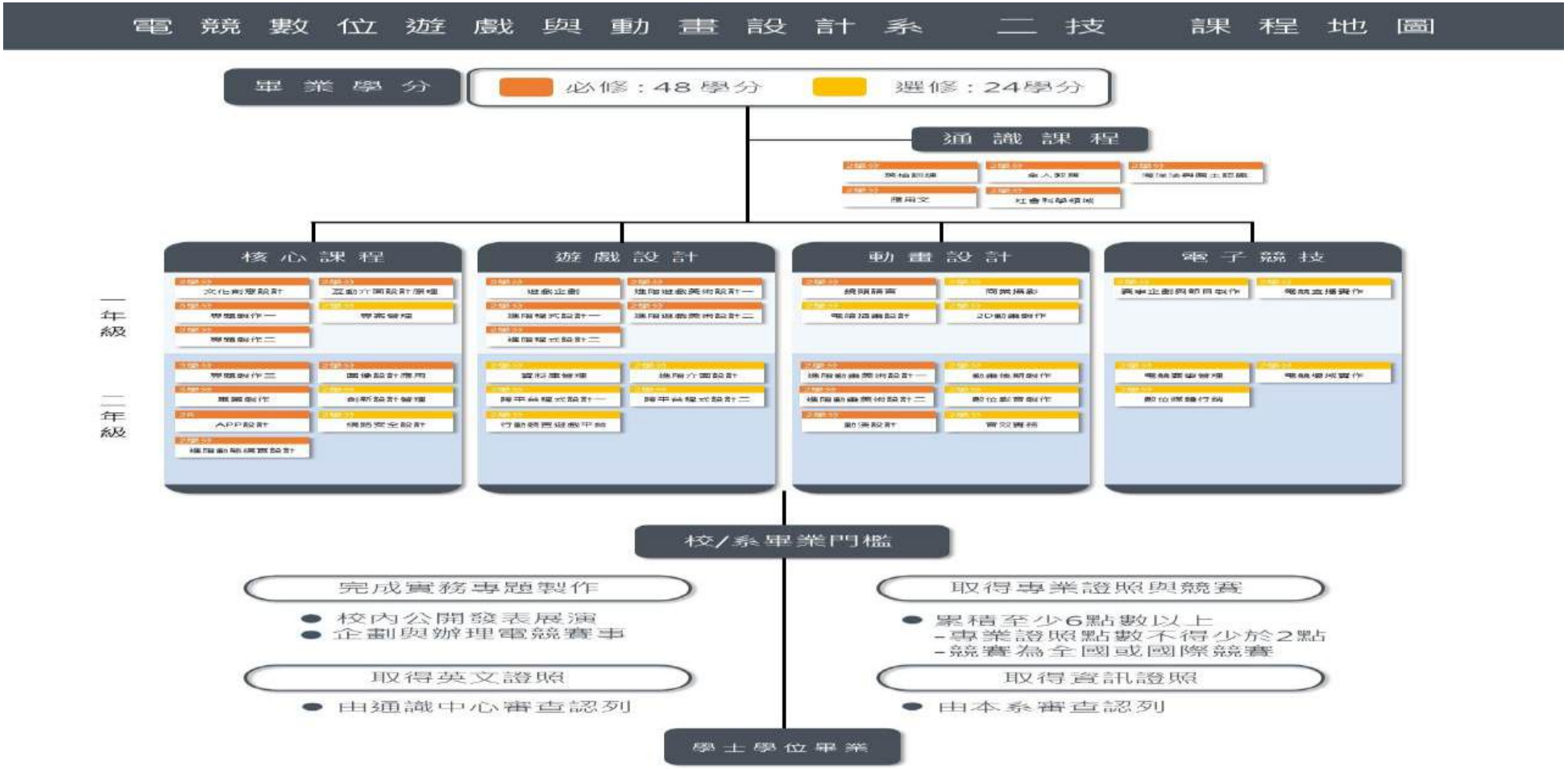


圖 3　整併前電競數位遊戲與動畫設計系二技日間部課程架構圖



圖 4　整併前電競數位遊戲與動畫設計系五專部課程架構圖

(2) 新媒體互動科技應用學士學位學程(四技日間部)

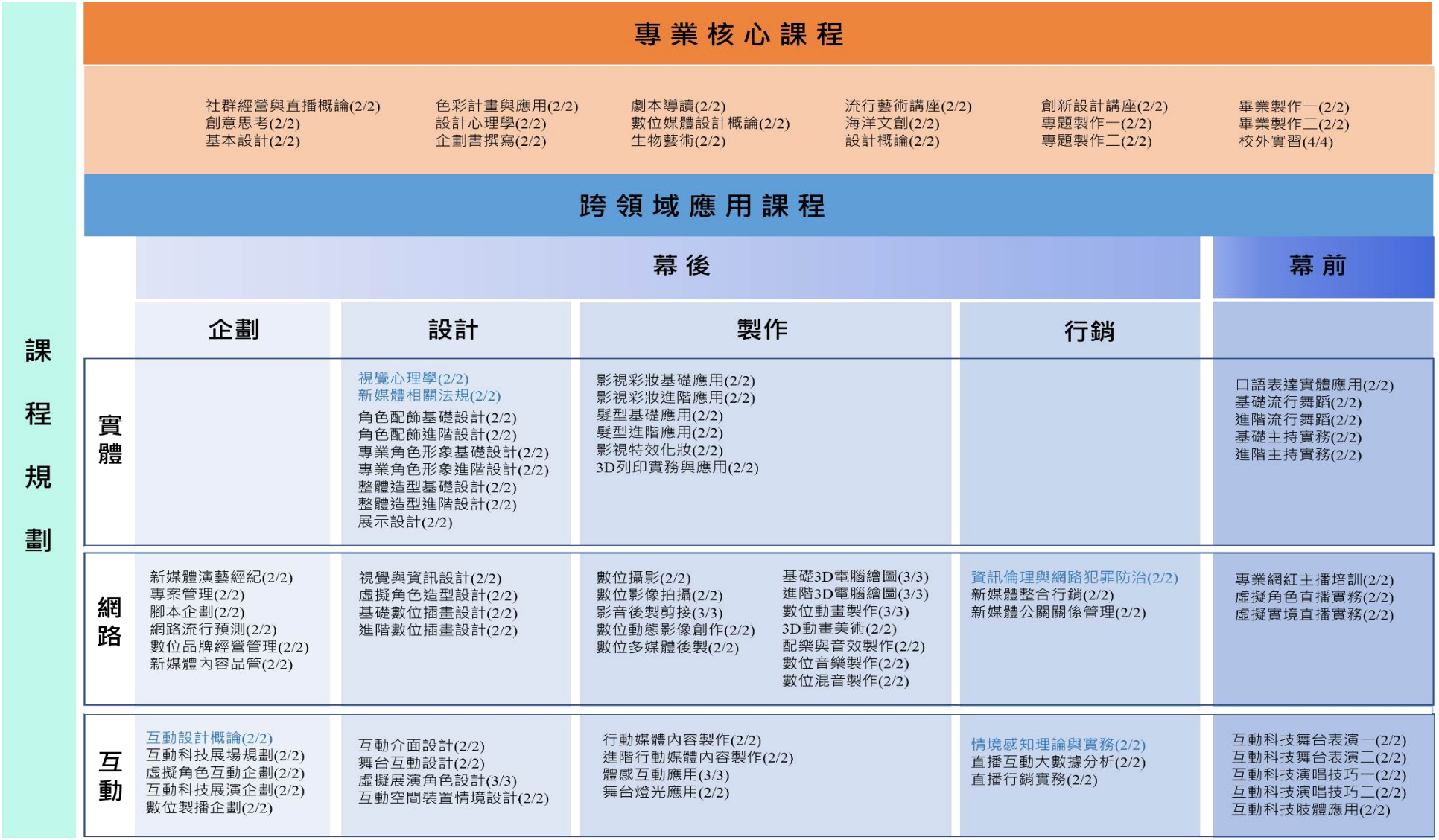


圖 5　整併前新媒體互動科技應用學士學位學程四技日間部課程架構圖

2. 改名、整併後

新媒體與遊戲設計應用系(四技日間部、二技日間部、五專部)各學制課程架構圖，如圖 6~8 所示。

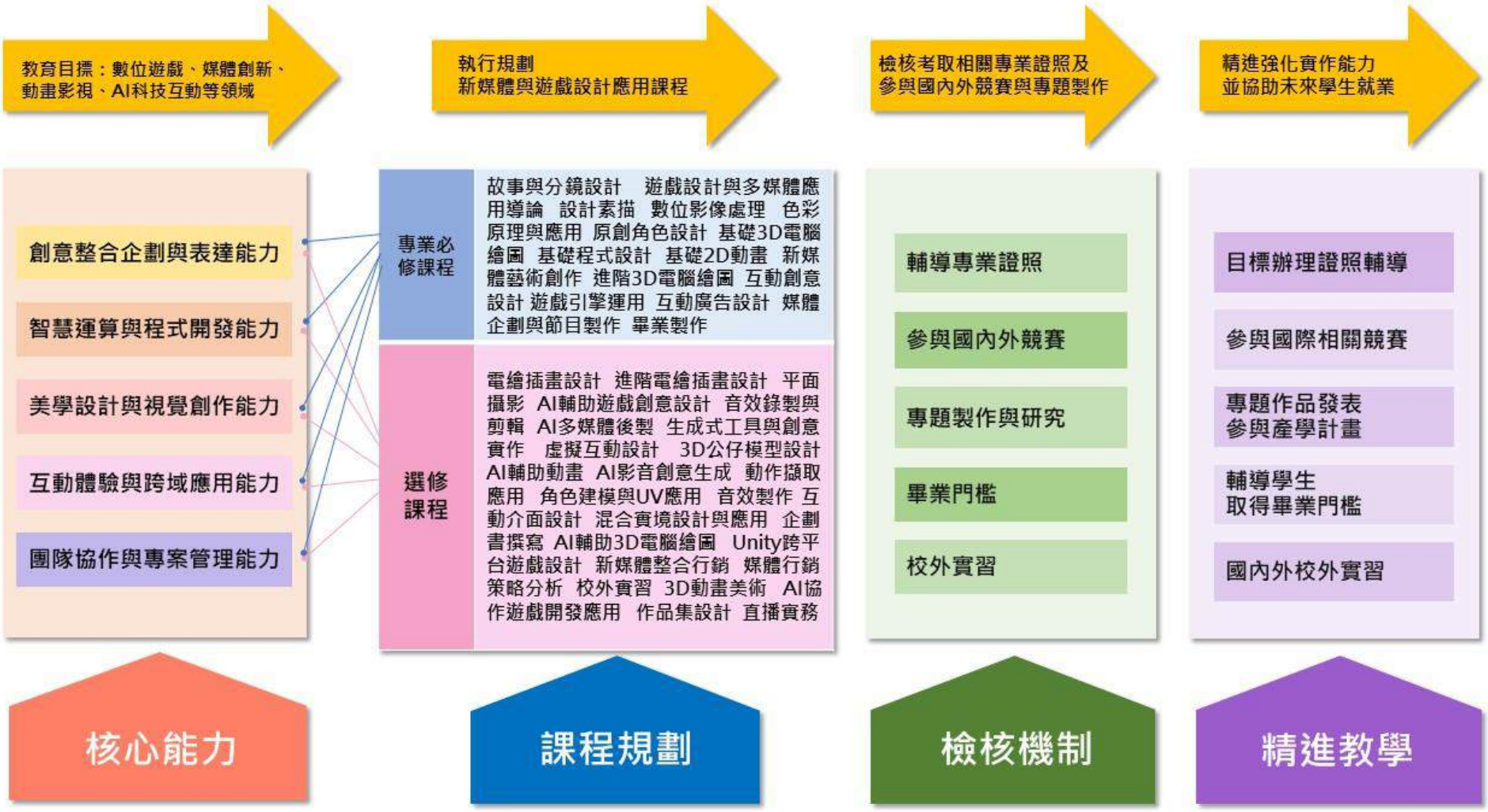


圖 6　整併後四技日間部課程課程架構圖

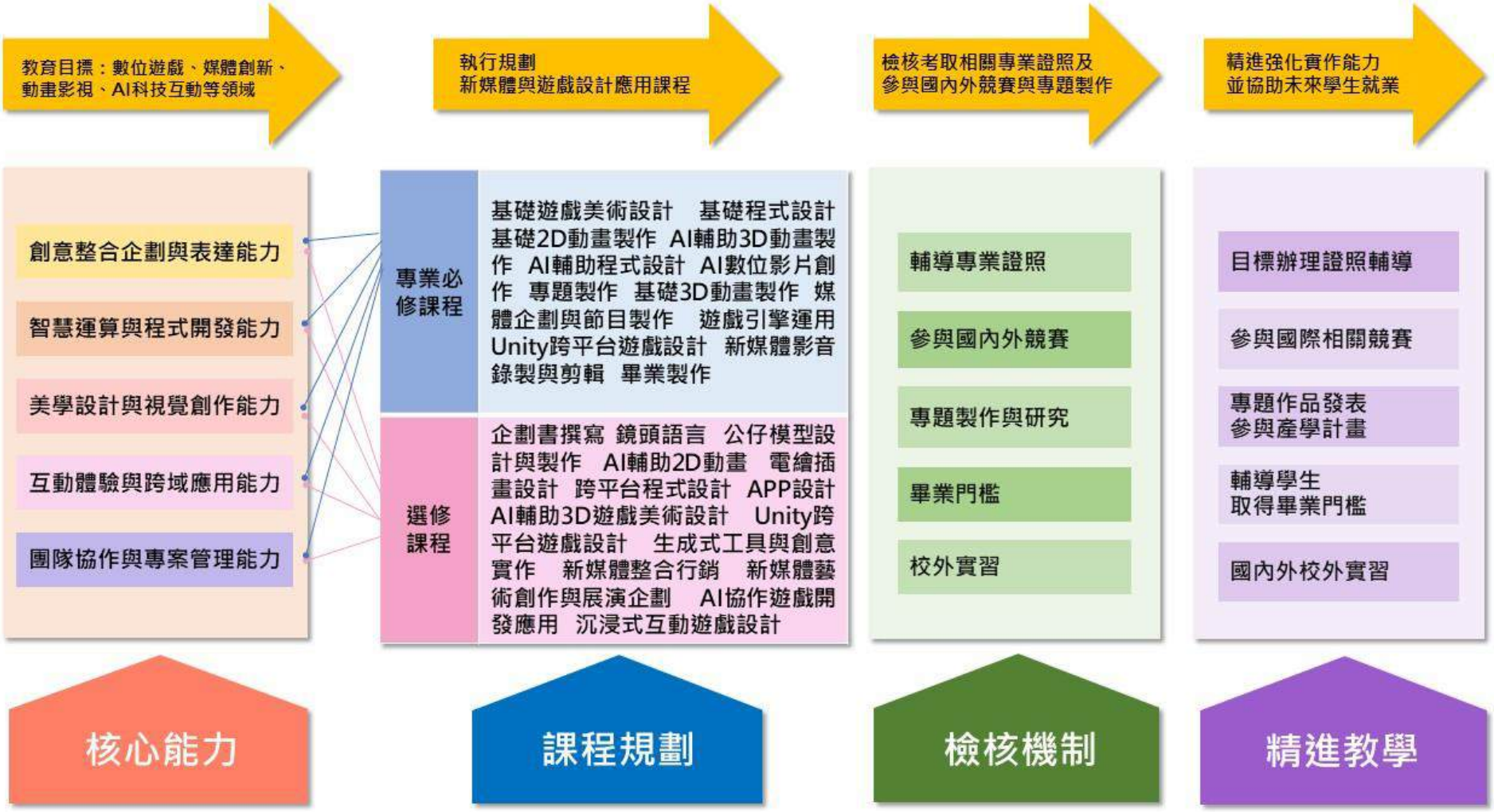


圖 7 二技日間部課程架構圖

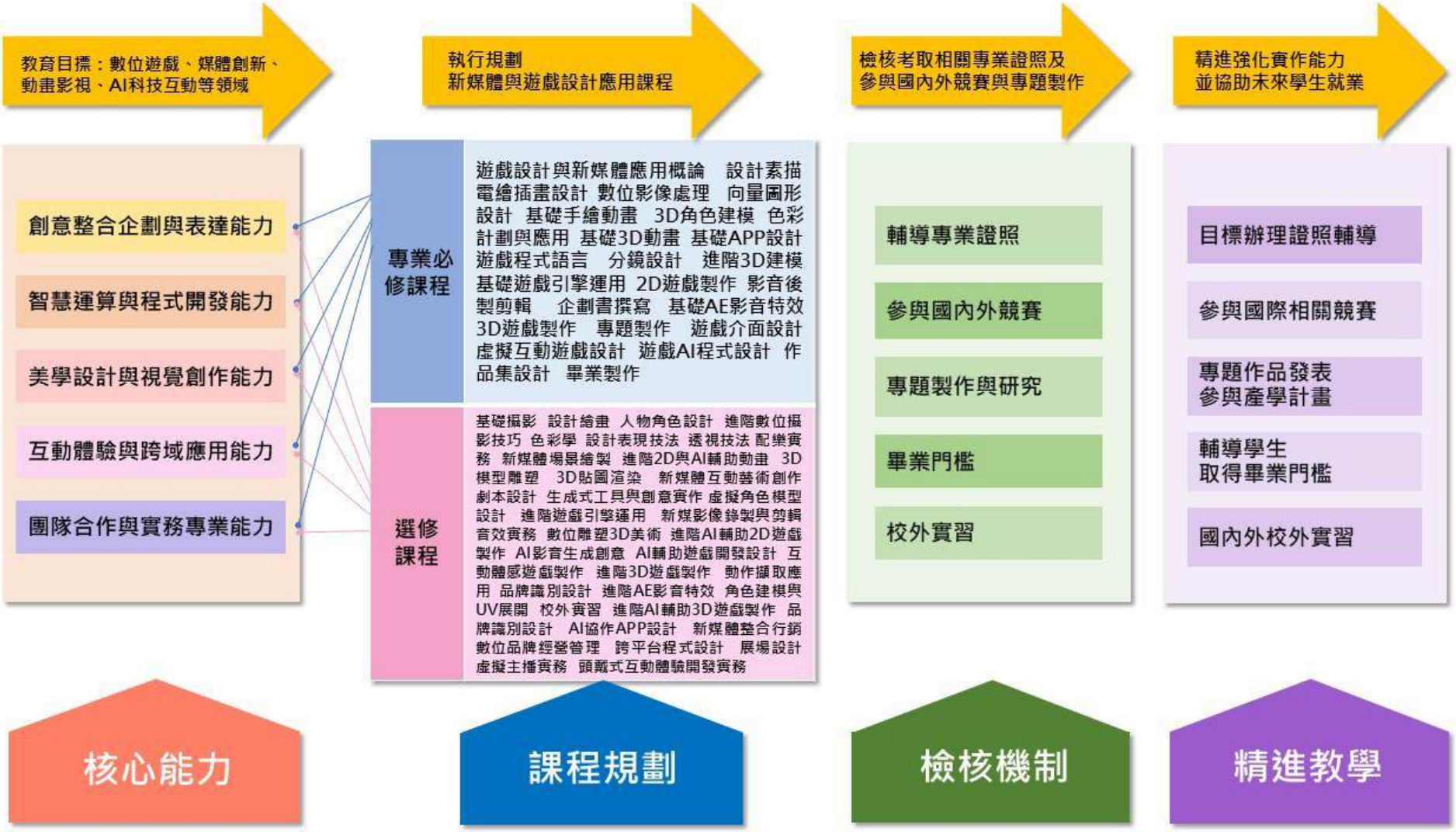

教育目標：數位遊戲、媒體創新、動畫影視、AI科技互動等領域
執行規劃
新媒體與遊戲設計應用課程
檢核考取相關專業證照及參與國內外競賽與專題製作
精進強化實作能力並協助未來學生就業
創意整合企劃與表達能力
智慧運算與程式開發能力
美學設計與視覺創作能力
互動體驗與跨域應用能力
團隊合作與實務專業能力
專業必修課程
遊戲設計與新媒體應用概論 設計素描 電繪插畫設計 數位影像處理 向量圖形設計 基礎手繪動畫 3D角色建模 色彩計劃與應用 基礎3D動畫 基礎APP設計 遊戲程式語言 分鏡設計 進階3D建模 基礎遊戲引擎運用 2D遊戲製作 影音後製剪輯 企劃書撰寫 基礎AE影音特效 3D遊戲製作 專題製作 遊戲介面設計 虛擬互動遊戲設計 遊戲AI程式設計 作品集設計 畢業製作
選修課程
基礎攝影 設計繪畫 人物角色設計 進階數位攝影技巧 色彩學 設計表現技法 透視技法 配樂實務 新媒體場景繪製 進階2D與AI輔助動畫 3D模型雕塑 3D貼圖渲染 新媒體互動藝術創作 劇本設計 生成式工具與創意實作 虛擬角色模型設計 進階遊戲引擎運用 新媒影像錄製與剪輯 音效實務 數位雕塑3D美術 進階AI輔助2D遊戲製作 AI影音生成創意 AI輔助遊戲開發設計 互動體感遊戲製作 進階3D遊戲製作 動作擷取應用 品牌識別設計 進階AE影音特效 角色建模與UV展開 校外實習 進階AI輔助3D遊戲製作 品牌識別設計 AI協作APP設計 新媒體整合行銷 數位品牌經營管理 跨平台程式設計 展場設計 虛擬主播實務 頭戴式互動體驗開發實務
輔導專業證照
參與國內外競賽
專題製作與研究
畢業門檻
校外實習
目標辦理證照輔導
參與國際相關競賽
專題作品發表
參與產學計畫
輔導學生
取得畢業門檻
國內外校外實習
核心能力
課程規劃
檢核機制
精進教學

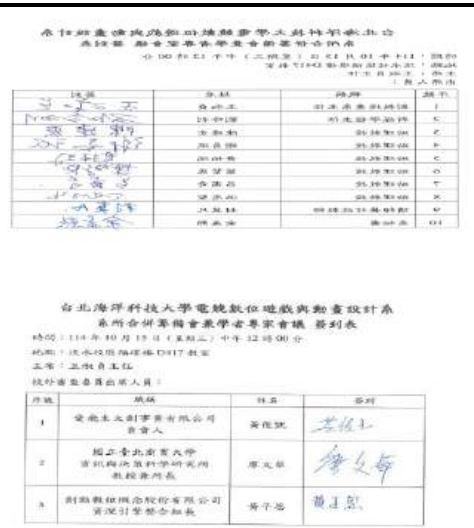
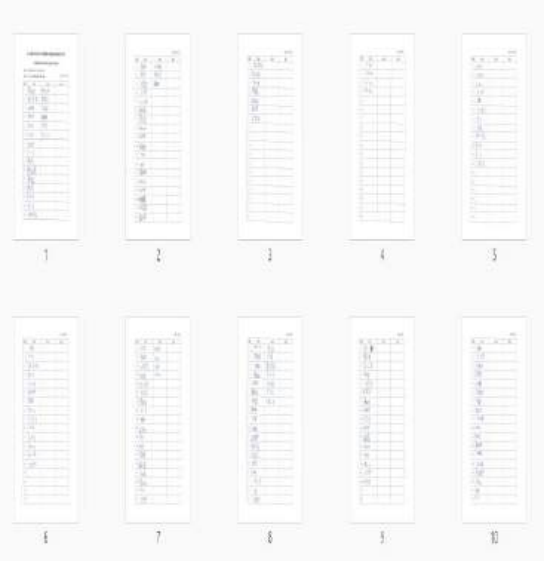
圖 8 五專部課程架構圖

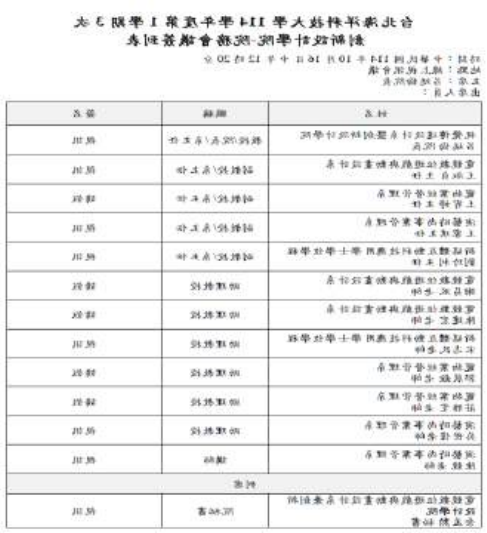
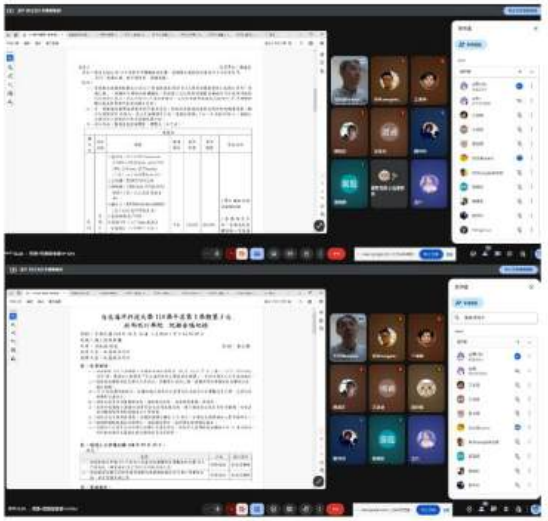
（三）課程規劃過程（請簡要敘述課程規劃之過程，若與產、企業共同規劃者，請附相關佐證資料）

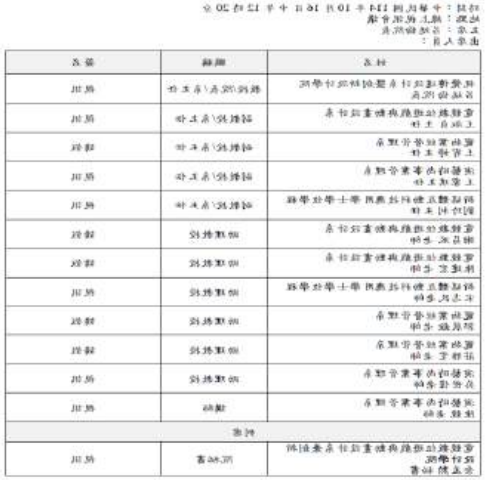
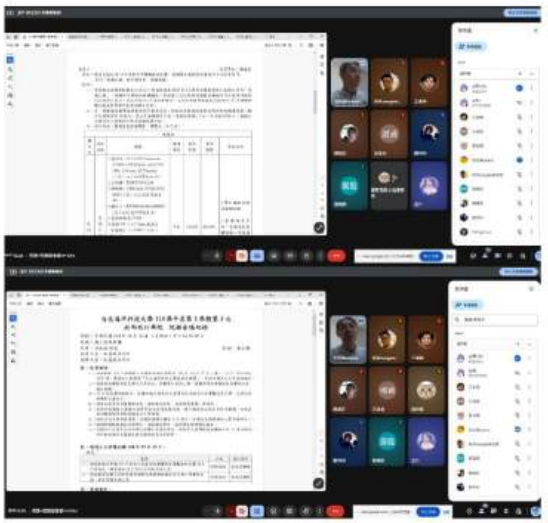
為保障學生受教權益及教師任教權益，本案二系(學程)課程規畫過程，已邀請教師與學生代表、校外專家學者召開臨時籌備會議(114 年 10 月 15 日)共同討論整併後科系之系名與教育目標，經師生座談會（數遊系 114 年 10 月 15 日；新媒學程 114 年 10 月 1 日)；系務會議（數遊系 114 年 10 月 14 日 114 學年度第 1 學期第 4 次系務會議；新媒學程 114 年 9 月 26 日 114 學年度第 1 學期第 1 次系務會議)；院務會議（114 年 10 月 16 日 114 學年度第 1 學期第 3 次創新設計學院院務會議)；校務發展委員會議（114 年 10 月 17 日 114 學年度第 1 學期第 1 次校務發展委員會議）審議通過。課程規劃過程會議佐證資料表，如表 4。

表 4　課程規劃過程會議佐證資料表

<table>
<tr><th>系別</th><th>會議日期</th><th>討論內容</th><th>簽到表</th><th>佐證照片</th></tr>
<tr>
<td>電競數位遊戲與動畫設計系</td>
<td>114 年 10 月 14 日
114 學年度第 1 學期第 4 次系務會議</td>
<td>討論整併後科系之系名、教育目標、核心能力、課程規劃、培育人才方向</td>
<td>
台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系
114 學年度第 1 學期第 3 次系務會議 簽到表
時間：114 年 10 月 14 日（星期二）中午 12 時 20 分
地點：福環樓 D417 教室
主席：王淑貞主任
出席人員：
<table>
<tr><th>序號</th><th>職稱</th><th>姓名</th><th>簽到</th></tr>
<tr><td>1</td><td>副教授兼系主任</td><td>王淑貞</td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td>助理教授</td><td>陳建宏</td><td></td></tr>
<tr><td>3</td><td>助理教授</td><td>謝易珉</td><td></td></tr>
<tr><td>4</td><td>助理教授</td><td>黃柏瑞</td><td></td></tr>
<tr><td>5</td><td>助理教授</td><td>葉繁晟</td><td></td></tr>
<tr><td>6</td><td>助理教授</td><td>呂寓奇</td><td></td></tr>
<tr><td>7</td><td>助理教授</td><td>洪志聖</td><td></td></tr>
<tr><td>8</td><td>講師兼行政教師</td><td>封其凡</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="4">列席</td></tr>
<tr><td>9</td><td>系秘書</td><td>余孟熙</td><td></td></tr>
</table>
</td>
<td>  </td>
</tr>
</table>

	114 年 10 月 15 日教師與學生代表、校外專家學者召開臨時籌備會議	教育目標、核心能力、分組課程規劃、培育人才方向		
	114 年 10 月 15 日師生座談會	討論整併後科系之系名、教育目標、核心能力、課程規劃方向、培育產業人才屬性		

	114 年 10 月 16 日 114 學年度第 1 學期第 3 次創新設計學院院務會議	整併方向、培育目標、核心能力、分組課程規劃、培育產業人才		
新媒體互動科技應用學士學位學程	114 年 9 月 26 日 114 學年度第 1 學期第 1 次系務會議	討論整併後科系之系名、教育目標、核心能力、課程規劃、培育人才方向	台北海洋科技大學新媒體互動科技應用學士學位學程 114 學年度第 1 學期第 1 次系務會議紀錄 簽到表 時間：中華民國 114 年 09 月 26 日（星期五）上午 11 時 50 分 地點：實體會議 主席：劉玲利主任 記錄：萬恣紜 出席人員： 職稱 / 姓名 / 簽到 副教授兼學程主任 劉玲利 助理教授級專業技術人員專案教師 宋志民 助理教授級專業技術人員專案教師 魏獻宏 新媒體互動科技應用學士學位學程秘書 萬恣紜	 

	114 年 10 月 1 日師生座談會	討論整併後科系之系名、教育目標、核心能力、課程規劃方向、培育產業人才屬性		
	114 年 10 月 16 日 114 學年度第 1 學期第 3 次創新設計學院院務會議	整併方向、培育目標、核心能力、分組課程規劃、培育產業人才		

五、師資規劃

（一）專、兼任師資

說明：1. 專任教師係指改名、整併後將實際占該所、系、科之員額者（即主聘於本所、系、科者）。
2. 兼任教師包含校外及本校其他所系科支援師資。
3. 「教師姓名」請填寫中文，外籍教師則請填寫外文姓名，並附註中文譯名（若無則免填）。
4. 業界教師則請於「教師姓名」欄中加註「業界師資」,「專長」可填寫該教師在業界之執業內容或重要成就。
5. 若擬聘任之對象不確定,「教師姓名」、「教師證書字號」.....等得空白，並請於「教師姓名」欄位填寫「待聘」。
6. 「職級」請填寫教授、副教授、助理教授、講師；若為專業技術教師或專業技術人員，填寫格式範例為「助理教授級專業技術教師」。教師職級請以填表時之實際職級為準。
7. 「最高學歷」請填寫完整，例如「○○大學○○研究所博士」。
8. 「現職服務單位」若為學校，則請填寫完整，例如「○○大學○○系」。

1. 專任教師

表 6　專教師學歷、專長、實務工作經驗及任教科目彙整表

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
1	王淑貞	副教授	副字第 035879 號	國立臺灣海洋大學電機工程研究所博士	3D 電腦繪圖、3D 遊戲美術、進階電腦繪圖、3D 動畫、專題製作	台北海洋科技大學副教授	3D 電腦繪圖、專題製作、畢業專題	基礎 3D 電腦繪圖、3D 角色建模 、基礎 3D 動畫　專題製作、畢業專題、AI 協作 APP 設計 、AI 輔助 3D 電腦繪圖	電競數位遊戲與動畫設計系	新媒體與遊戲設計應用系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
2	陳建宏	助理教授	助理字第 017997 號	淡江大學電機工學系研究所博士	無線通訊、電磁理論、人工智慧、機器人、多媒體應用、互動介面設計	台北海洋科技大學助理教授	電競遊戲動畫概論、計算機概論、APP 設計、網路行銷、專題製作	遊戲設計與新媒體應用概論、企劃書撰寫、專題製作、畢業專題、APP 設計、AI 輔助程式設計	電競數位遊戲與動畫設計系	新媒體與遊戲設計應用系
3	洪忠聖	助理教授	助理字第 143623 號	大同大學設計科學研究所博士	廣告創意與設計、企業識別系統企畫與設計、造型設計、商業平面設計、廣告與行銷、產品品牌形象設計、創新材質與印刷設計	東森媒體集團東森購物總監	畢業專題製作、設計概論、產品包裝、品牌形象設計、電腦繪圖、企業識別設計	設計概論、作品集設、互動廣告設計、互動創意設計、AI 輔助 2D 動畫	電競數位遊戲與動畫設計系	新媒體與遊戲設計應用系
4	蔡慧貞	助理教授	助理字第 143624 號	大同大學資訊工程研究所	計算機程式、計算機概論、網頁設計、商業套裝軟體、文書處理、電子商務網站建置、網路安全、遊戲網路安全設計、動態網頁設計、多媒體與網頁設計、遊戲概論、APP 設計、資訊實務應用	聿陞股份有限公司會計助理、世翔熱交換股份有限公司資訊處軟體工程師、眾茂科技股份有限公司系統一處軟體工程師	專題製作、畢業專題、APP 設計	專題製作、畢業專題、APP 設計	電競數位遊戲與動畫設計系	新媒體與遊戲設計應用系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
5	謝易珉	助理教授級專業技術人員	講字第 101339 號	國立臺北科技大學設計學院博士班博士候選人	電腦繪圖、動畫、平面設計	東岳企劃機構企劃組長、昕穎視覺執行長	手繪動畫、2D 動畫製作、畢業設計作論、編劇與腳本設計、處理數位影像、專題製作	電繪插畫設計、設計繪畫、人物角色設計、設計表現技法、透視技法、數位影像處理、向量圖形設計、進階 2D 與 AI 輔助動畫	電競數位遊戲與動畫設計系	新媒體與遊戲設計應用系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
6	黃柏瑞	助理教授級專業技術人員	無	國立臺北科技大學互動設計系研究所碩士	3D 動畫製作、3D 遊戲製作、互動裝置製作、3R 與虛擬實境製作、元宇宙製作、互動展場設計、裸視 3D 製作、體感遊戲製作	愛普樂科技股份有限公司-互動 3D 總監、RealT4-互動設計總監兼 3D 建築視覺顧問、傳希科技股份有限公司互動技術部-互動及動畫總監、數傳華文股份有限公司多媒體設計部-專案開發主任、香港商壹傳媒動畫台灣分公司即時資材中心-模型師	行動裝置遊戲平台開發、介面設計、行動裝置開發實務、虛擬實境設計、遊戲 AI 程式設計、動作擷取應用、3D 電腦繪圖、進階遊戲美術設計、進階動畫美術設計、基礎程式設計、虛擬實境設計實務、動作擷取應用、遊戲互動行為設計	基礎 3D 電腦繪圖、基礎 3D 動畫 、2D 遊戲製作、虛擬互動遊戲設計、沉浸式互動遊戲設計、頭戴式互動體驗開發實務、AI 影音生成創意	電競數位遊戲與動畫設計系	新媒體與遊戲設計應用系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
7	呂寓奇	助理教授級專業技術人員	無	龍華科技大學多媒體與遊戲發展科學研究所碩士(攻讀中)	3D 場景、角色、物件模型設計製作、平面設計合成、電競遊戲相關產業、劇本編劇、腳本、攝影、剪輯	壹傳媒動畫有限公司資深 3D 模型師、中華網龍有限公司 3D 資深美術師兼副理、創點數位概念有限公司 3D Leader 美術指導	電競主播實務、電競直播實作、電競賽事管理、電競戰技分析、電競場域實作、影像數位處理、後進製剪輯、電腦階 3D 繪圖、遊戲本企劃、腳本設計、編劇與腳本寫作、3D 美術設計、3D 遊戲美術、進階遊戲美術設計、專題製作	基礎遊戲美術設計、基礎 3D 動畫製作、進階 3D 電腦繪圖、AI 輔助 3D 遊戲美術設計、生成式工具與創意實作	電競數位遊戲與動畫設計系	新媒體與遊戲設計應用系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
8	葉繁晟	助理教授級專業技術人員	無	台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系學士	遊戲程式、遊戲配樂、遊戲企劃、數值企劃、遊戲營運、遊戲引擎、AR、VR、MR、元宇宙相關技術、伺服器架設、基礎資安攻防與加密技術、資料庫架設、網頁設計、程式設計、3D動畫	米地文化事業有限公司軟體工程師、星火遊戲工作室創辦人兼軟體工程師、鈊象電子股份有限公司軟體工程師、光穹遊戲股份有限公司遊戲開發工程師、赫綵設計學院遊戲設計講師	音效製作、進階遊戲程式設計、進階程式設計、介面設計、遊戲創意設計、互動介面設計原理、遊戲AI程式設計、基礎程式設計	基礎遊戲引擎運用、2D遊戲製作、3D遊戲製作、遊戲AI程式設計、Unity跨平台遊戲設計、進階AI輔助3D遊戲製作、AI協作遊戲開發應用、AI輔助遊戲開發設計	電競數位遊戲與動畫設計系	新媒體與遊戲設計應用系
9	封莫凡	講師級專業技術人員	無	國立臺北藝術大學美術研究所碩士(攻讀中)	3D建模、3D列印、模型公仔製作、KIGURUMI設計製作、BJD人形製作、噴漆塗裝、動漫CG插畫、美術設計、平面設計、素描、雕塑、數位製造、文創商品設計製作、動漫週邊商品製作、室內設計3D渲染	模威科技模型師、DOLLMEET BJD人形師	設計概論、插畫設計、3D列印、數位影像處理、圖像應用設計、創意商品設計、立體造型設計、數位電腦繪圖、設計繪畫、動漫設計、專題製作、海洋文創、作品集設計	3D模型雕塑、插畫設計、數位影像處理、圖像應用設計、展場設計、作品集設計、基礎3D動畫製作、設計繪畫、專題製作、海洋文創、數位雕塑3D美術、AI輔助2D動畫	電競數位遊戲與動畫設計系	新媒體與遊戲設計應用系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
10	劉玲利	副教授	副字第 028773 號	美國紐約大學 N.Y.U. 藝術碩士	色彩計畫、設計素描、構成與造型設計、流行美學、設計概論、基本設計、插畫設計、設計表現技法	台灣評鑑學會設計專業類科技大學評鑑委員、教育部全國技專校院學生創新創業競賽評審、台北市政府水利工程處壁面美化圖樣評選會評審委員、全國美術展膠彩類評審委員、台灣美術貢獻獎評審委員	色彩計畫與應用、視覺傳達設計實務、視覺傳達設計、新媒體藝術創作與展演企劃	色彩計畫與應用、設計素描、色彩學、設計繪畫	新媒體互動科技應用學士學位學程	新媒體與遊戲設計應用系
11	宋志民	助理教授級專業技術人員	無	世新大學公共關係暨廣告碩士	品牌、行銷、社群、媒體關係、廣告、大數據、社群經營、節目製作、網紅培訓、媒體公關、新媒體經營與實作	壹週刊執行主任、中國時報副主任、時報周刊副主任、蘋果日報資深記者、藝盒密碼唱片公司經紀及平面宣傳、ET Jacky 執行製作、三立電視執行製作及記者、友松製作節目執行製作	海洋文創、寵物社群營銷專題、消費者心理學、設計方法與創意思考、微電影行銷心理學、創新設計講座、校外實習	海洋文創、設計思考、媒體企劃與節目製作、企劃書撰寫	新媒體互動科技應用學士學位學程	新媒體與遊戲設計應用系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
12	魏猷宏	助理教授級專業技術人員	無	中原大學學士	VR 虛擬實境擴增實境、遊戲數計、3D 動畫	微星科技資深動畫師、廣穎電通影片動畫導演、華碩電腦 UI 設計師、諾亞媒體動畫指導、八大電視 3D 動畫師、會宇多媒體專案經理、上海意象三維動畫組長、緯來電視資深 3D 動畫師	專題製作、多媒體遊戲設計製作導論、擴增實境設計與應用、互動意設計、新媒體術創作、視覺與資訊設計	專題製作、遊戲設計與新媒體應用導論、基礎 3D 動畫分鏡設計、3D 貼圖渲染、新媒體藝術創作	新媒體互動科技應用學士學位學程	新媒體與遊戲設計應用系

2. 兼任教師

表 7　兼任教師學歷、專長、實務工作經驗及任教科目彙整表

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位
1	林靜芝	副教授	副字第 044194 號	中國藝術研究院美術學藝術研究所博士	素描、水彩、雕塑、立體造型	台北海洋科技大學副教授	設計素描、素描、水彩	設計素描、色彩學、設計繪畫	電競數位遊戲與動畫設計系
2	程雨萍	助理教授	助理字第 149394 號	實踐大學創意產業研究所博士	文創產業管理、視覺傳達設計	影音製作	設計概論、ACG IP 概論、後製剪接、數位影音製作、文化創意產業概論	數位影音製作、文化創意產業概論、AI 影音創意生成、AI 多媒體後製	電競數位遊戲與動畫設計系
3	林格聖	講師	講字第 145701 號	國立臺北藝術大學美術研究所博士候選人	視覺藝術、平面設計、數位設計、立體雕塑	浮島仙人藝術與設計工作室、告設計丙級證照	攝影、鏡頭語言、設計表現技法、色彩學	攝影、鏡頭語言、設計表現技法、色彩學	電競數位遊戲與動畫設計系
4	陳其亮	講師	講字第 146284 號	澳洲雪梨大學設計科學研究所碩士	音效創作、配樂實務、影像攝錄製作	影像工作室負責人	音效實務、音效製作	音效實務、混合實境設計與應用、AI 影音生成創意	電競數位遊戲與動畫設計系
5	雲郁芬	講師	講字第 063503 號	美國印第安納大學教育科技研究所碩士	數位影像處理、動畫設計、英文、網頁設計	無	進階動態網頁設計、文化創意設計	網頁設計、新媒體場景繪製、AI 輔助程式設計、AI 協作 APP 設計	電競數位遊戲與動畫設計系
6	張正岳	講師級專業技術人員	無	舊金山藝術大學學士	動畫、後製	資深動畫師	影片後製、進階動畫	影片後製、進階 3D 動畫、AI 輔助 3D 電腦繪圖、AI 數位影片創作	電競數位遊戲與動畫設計系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位
7	黃俊凱	講師級專業技術人員	無	國立臺中科技大學商業設計系學士	商業設計、視覺設計、印刷製作	愛飛生文創事業有限公司執行長	設計基礎、色彩學、專案製作、數位行銷	新媒體整合行銷、數位品牌經營管理、新媒體藝術創作與展演企劃、互動廣告設計	電競數位遊戲與動畫設計系
8	邱薇婉	講師級專業技術人員	無	龍華科技大學多媒體與遊戲發展科學研究所碩士(攻讀中)	電競相關設計與訓練	無	電競訓練、電競動畫	直播實務 、虛擬互動遊戲設計	電競數位遊戲與動畫設計系
9	許子珩	講師	無	台北海洋科技大學數位遊戲與動畫設計系學士	3D 美術設計、、遊戲原畫繪製、人物概念設計	台灣谷米數位遊戲有限公司、米地文化事業有限公司	3D 電腦繪圖一、3D 電腦繪圖	3D 公仔模型設計、3D 電腦繪圖、AI 協作遊戲開發應用、AI 輔助 3D 遊戲美術設計	電競數位遊戲與動畫設計系
10	潘姵心	講師級專業技術人員	無	Academy of Art University Computer Art 碩士	網頁設計、數位互動、UI/UX、企業形象設計	文墨創意設計-設計師、瑞尼斯特生技網頁設計、雅帝科技設計師	形象規劃設計、設計心理學、視覺特效	作品集設計、互動創意設計 互動廣告、AI 輔助 2D 動畫	新媒體互動科技應用學士學位學程
11	范宏璞	講師級專業技術人員	無	Northeastern university 碩士	平面設計，網頁，遊戲設計，影片剪輯與後製	光陣三維科技 3D 建模師、瑾曜科技專案負責人、中華科技大學講師	提案技巧與方法、互動設計概論、數位影像處理	影音後製剪輯、新媒體影音錄製與剪輯、AI 數位影片創作	新媒體互動科技應用學士學位學程

（二）改名、整併後，原有師資之調整規劃

說明：請說明改名、整併，原有教師任教之調整規劃，以及對於專長不符調整後授課需求之教師，是否有再進修之規劃。

改名後本系現有專任教師共 11 位，其中副教授 2 位、助理教授 2 位、專技助理教授 6 位、專技講師 1 位。整併後之科系多位教師除具有與本系專業相關證照，且大部分教師亦有業界實務工作經驗，或曾以產學合作方式與國

內企業從事產學合作或擔任顧問工作。專兼任教師之專長主要為遊戲設計、新媒體、AI 科技應用等相關領域，專長與課程相符，符合本系整併後之發展方向。

（三）專業能力培養（含專業證照、實習經驗、外語能力或跨領域學習，可依學系性質擇要說明）

兩系之專任教師大部分皆持有專業實務證照，主要持有的證照以遊戲設計、新媒體、AI 科技應用等相關領域為主，兩系專任教師學歷、專長及專業證照彙整如表 8。

表 8　專任教師學歷、專長及專業證照彙整

序號	教師姓名	職級	最高學歷	專長	專業證照
1	王淑貞	副教授	國立臺灣海洋大學電機工程研究所博士	3D 電腦繪圖、3D 遊戲美術、進階電腦繪圖、3D 動畫、專題製作、人工智慧、多媒體影音	乙級技術士、3D 動畫國際認證、3D 遊戲國際認證、2D 動畫國際認證、ITE 遊戲美術、ITE 遊戲企劃、ITE 數位內容遊戲概論、電子競技企劃師、電競營運管理能力實務認證、APP 互動媒體、威力導演影音剪輯證照、企業電子化人工智慧應用師、SSE 人工智慧國際認證、SSE 大數據國際認證、AI 影音創意生成教學應用、AI 圖文創意生成教學應用、AI 網頁創意生成教學應用、人工智慧應用與技術、Adobe 系列國際認證、攝影國際證照、Python 國際認證、跨境電子商務規劃師、mixcraft8 音效、企業電子化永續領域管理師、企業電子化社群行銷管理師、企業電子化社群行銷管理師、商務軟體應用能力
2	陳建宏	助理教授	淡江大學電機工學系研究所博士	無線通訊、電磁理論、人工智慧、機器人、多媒體應用、互動介面設計	ITE 遊戲企劃、數位內容遊戲概論、數位內容遊戲企劃專業人員、AI 認證、AI 影音創意生成教學應用、企業電子化人工智慧應用師、企業電子化永續領域管理師、企業電子化社群行銷管理師、商務軟體應用能力、威力導演影音剪輯證照

序號	教師姓名	職級	最高學歷	專長	專業證照
3	洪忠聖	助理教授	大同大學設計科學研究所博士	廣告創意與設計、企業識別系統企畫與設計、造型設計、商業平面設計、廣告與行銷、產品品牌形象設計、創新材質與印刷設計	人工智慧應用與技術、攝影國際證照、Adobe 系列國際認證、多媒體配樂
4	蔡慧貞	助理教授	大同大學資訊工程研究所	計算機程式、計算機 概論、網頁設計、商 業套裝軟體、文書處 理、電子商務網站建 置、網路安全、遊戲 網路安全設計、動態 網頁設計、多媒體與 網頁設計、遊戲概 論、APP 設計、資訊 實務應用	ITE 遊戲美術、ITE 遊戲企劃、ITE 數位內容遊戲概論、電子競技企劃師、電競營運管理能力實務認證、APP 互動媒體、威力導演影音剪輯證照、企業電子化人工智慧應用師、AI 影音創意生成教學應用、AI 圖文創意生成教學應用、AI 網頁創意生成教學應用、人工智慧應用與技術、跨境電子商務規劃師、mixcraft8 音效、企業電子化永續領域管理師、企業電子化社群行銷管理師、企業電子化社群行銷管理師、商務軟體應用能力
5	謝易珉	助理教授級專業技術人員	國立臺北科技大學設計學院博士班博士候選人	電腦繪圖、動畫、平面設計、水彩	Adobe 系列國際認證、3D 動畫國際認證、企業電子化人工智慧應用師、AI 影音創意生成教學應用、人工智慧應用與技術、商務軟體應用能力
6	黃柏瑞	助理教授級專業技術人員	國立臺北科技大學互動設計系研究所碩士	3D 動畫製作、3D 遊戲製作、互動裝置製作、3R 與虛擬實境製作、元宇宙製作、互動展場設計、裸視 3D 製作、體感遊戲製作	3DS MAX 人物動畫國際認證、Gemini 國際認證、3D 動畫國際認證、3D 遊戲國際認證、人工智慧(AI Prompt Engineer)國際證照、威力導演影音剪輯證照
7	呂寓奇	助理教授級專業技術人員	龍華科技大學多媒體與遊戲發展科學研究所碩士(攻讀中)	3D 場景、人物角色、物件模型製作、美術概念設計、美術平面合成設計、電競相關產業、遊戲企劃、劇本創作、編劇與腳本設計、攝影、剪輯合成	人工智慧(AI Prompt Engineer)國際證照、無人機操作證照、3D 動畫國際認證、Corel_Painter9.5原廠認證、Comic 原場認證、漫畫工會證書

序號	教師姓名	職級	最高學歷	專長	專業證照
8	葉繁晟	助理教授級專業技術人員	台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系學士	遊戲程式、遊戲配樂、遊戲企劃、數值企劃、遊戲營運、遊戲引擎、AR、VR、MR、元宇宙相關技術、伺服器架設、基礎資安攻防與加密技術、資料庫架設、網頁設計、程式設計、、3D 動畫	Adobe 系列國際認證、3D 動畫國際認證、企業電子化永續領域管理師、ITE 數位內容遊戲概論、ITE 遊戲美術、ITE 遊戲企劃
9	封莫凡	講師級專業技術人員	國立臺北藝術大學美術研究所碩士(攻讀中)	3D 建模、模型公仔製作、KIGURUMI 設計製作、3D 列印、BJD 人形製作、噴漆塗裝、動漫 CG 插畫、美術設計、平面設計、素描、雕塑、數位製造(雷射切割、CNC、3D 列印) 、文創商品設計製作、動漫週邊商品製作、室內設計 3D 渲染	廣告設計丙級檢定證照、人工智慧(AI Prompt Engineer)國際證照、Gemini Certified Educator、Gemini 國際認證、 威力導演影音剪輯證照、企業電子化永續領域管理師、企業電子化人工智慧應用師、企業電子化社群行銷管理師
10	劉玲利	副教授	美國紐約大學 N.Y.U.藝術碩士	色彩計畫、設計素描、構成與造型設計、流行美學、設計概論、基本設計、插畫設計、設計表現技法	企業電子化永續領域管理師、企業電子化人工智慧應用師合格證書、企業電子化社群行銷管理師、商務軟體應用能力、資訊安全與法律、人工智慧應用與技術、電競營運管理能力實務認證、電子競技企劃師、Adobe 系列、攝影國際證照、Python、跨境電子商務規劃師、mixcraft8 音效、噴槍彩繪師、Apps 設計、iClone 3D 動畫
11	宋志民	助理教授級專業技術人員	世新大學公共關係暨廣告碩士	品牌、行銷、社群、媒體關係、廣告、危機處理。消費者行為、大數據、社群經營、節目製作、網紅培訓、客訴與危機管理、媒體公關、新媒體經營與實作、顧客經營關係、自我行銷與履歷撰寫	人工智慧應用與技術企業人才、AI 圖像辨識工具軟體高階課程、商務軟體應用程式、企業電子化人才資訊安全與法律、AI 圖文創意生成教學應用、AI 網頁創意生成教學應用、AI 影音創意生成教學應用、企業電子化永續領域管理師、企業電子化社群行銷管理師、企業電子化人工智慧應用師、威力導演
12	魏猷宏	助理教授級專業技術人員	中原大學學士	VR 虛擬實境 擴增實境、遊戲數計、3D 動畫、3D 動畫、遊戲引擎	無

六、專任教師產學合作成果與學術表現

說明：近五年係指 110 年 1 月～114 年 12 月。

（一）近五年產學合作執行成果統計

1. 已核准通過專利件數、已完成技術移轉或授權件數、參與公開展演場次、產學合作件數（含政府、民間機構專案委託之研究計畫、科技部專題研究，並以合約之計畫起始日為準）等合計 **67** 件，年平均 **14** 件。

年度	產學合作（授課）件數	已核准通過專利件數	已完成技術移轉或授權件數	參與公開展演場次	小　計
110	11	1	0	1	13
111	10	1	0	1	12
112	13	2	0	4	19
113	4	2	0	4	10
114	9	0	0	4	13
小計	47	6	0	14	67

2. 產學合作案件

（1）產學合作計畫案（含政府、民間機構專案委託之研究計畫、科技部專題研究）

說明：1.「計畫主持人」請填寫中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2. 若該教師為計畫協同主持人，則請於「計畫主持人」欄位加註「協同主持人」。

3. 填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費（單位：元）
1	陳建宏	109 學年度國內教師產業研習研究計畫-虛實整合數位內容創作工作坊	教育部	109/08/01~110/07/31	210,000
2	陳建宏	109 學年度產業學院精進師生實務職	教育部	109/09/01~110/07/31	160,000

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費 （單位：元）
		能方案-無人機教育實務計畫			
3	王淑貞	應用遊戲設計於電弧故障鑑定之研究	深石數位科技股份有限公司	110/04/01~110/10/31	300,000
4	王淑貞	以問題導向學習策略與互動反饋媒體提升 3D 電腦繪圖學課程學習成效之研究	教育部計畫型獎助案	110/08/01~111/07/31	241,500
5	洪忠聖	東基日照中心平面廣告之研究	就是這樣有限公司	110/01/15~110/02/15	50,000
6	劉玲利	論藝術創作中的發現與整合之電子書研究計畫	博課師科技有限公司	110/04/01~110/04/30	50,000
7	蔡慧貞	基於手機系統發展之數位型錄應用之研究	畢曼尼有限公司	110/02/01~110/03/31	50,000
8	蔡慧貞	應用擴增實境技術於人體解剖學互動學習環境之研究	新文京開發出版股份有限公司	110/07/15~110/10/15	50,000
9	喬惠明	博物館產業數位行銷應用於探討計畫之研究	創悅數位文創股份有限公司	110/02/15~110/04/15	50,000
10	喬惠明	數位內容專案	台北經營管理研究院	110/08/01~111/01/31	0
11	張欣怡	英語名稱擴展產品行銷之研究計畫	吉利動物醫院	110/04/01~110/04/30	50,000
12	張欣怡	英語名稱擴展產品行銷之研究計畫	吉利動物醫院	111/04/01~111/04/30	50,000
13	喬惠明	龍津宮歷史沿革紀錄數位化設計及製作之研究	龍津宮管理委員會	111/11/15~112/02/28	100,000
14	王淑貞	遊戲情境企劃及模型建置應用於教育	易晨智能股份有限公司	111/07/01~111/10/30	150,000
15	王淑貞	元宇宙智慧眼鏡於虛擬人動畫與遊戲之研究精進師生實務職能方案	教育部計畫型獎助案	111/08/01~112/07/31	231,000
16	王淑貞	111 學年度第 1 學期(第 1 年)「樂活民生學院餐飲管理系國際學生產學合作	教育部計畫型獎助案	111/08/01~112/07/31	2,000,000

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費 （單位：元）
		專班」 110 學年度第 1 學期(第 2 年)「樂活民生學院餐飲管理系國際學生產學合作專班」及「創新設計學院數遊系國際學生產學合作專班」			
17	劉玲利	視覺空間形式及其應用之電子書研究計畫	博課師科技有限公司	111/04/01~111/04/30	50,000
18	洪忠聖	2022 張榮發基金會藝術季	財團法人張榮發基金會	111/05/01~112/10/30	358,600
19	張欣怡	英語名稱擴展產品行銷之研究計畫	吉利動物醫院	1110401~1110430	50,000
20	喬惠明	龍津宮歷史沿革紀錄數位化設計及製作之研究	龍津宮管理委員會	111/11/15~112/02/28	100,000
21	陳建宏	臺北市 111 年暑假國中職業輔導研習營	臺北市教育局	111/07/04~111/07/08	29,130
22	游益智	虛擬 3D 模擬商品之設計研究	愛飛生文創事業有限公司	112/05/30~112/06/02	50,000
23	喬惠明	林姓宗親紀錄數位化計畫設計及製作之研究	台北市林姓宗親總會	112/05/01~113/04/30	280,000
24	張欣怡	數遊系專業英文之英檢學習教材	中華國際人力資源有限公司	112/05/01~112/05/31	50,000
25	蔡慧貞	行動式學習教材介面設計之研究	畢曼尼有限公司	112/01/01~112/02/28	50,000
26	陳建宏	臺北市 112 年度暑假國中小學生職業輔導研習營	臺北市教育局	112/07/03~112/07/13	57,585
27	陳建宏	SGC 好禮遊戲研究與製作	阪上科技有限公司	112/04/19~112/07/31	300,000
28	喬惠明	林姓宗親紀錄數位化計畫設計及製作之研究	台北市林姓宗親總會	112/05/01~113/04/30	280,000
29	張欣怡	數遊系專業英文之英檢學習教材	中華國際人力資源有限公司	112/05/01~112/05/31	50,000

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費（單位：元）
30	游益智	虛擬 3D 模擬商品之設計研究	愛飛生文創事業有限公司	112/05/30~112/06/02	50,000
31	程雨萍	融入社區場域培養新媒體專業應用人才之教學策略	教育部	112/08/01~113/07/31	312,800
32	劉玲利	國寶文物創意設計之電子書研究計畫	博課師科技有限公司	112/04/10~112/05/10	50,000
33	蔡慧貞	魅力士社-深耕活化生態社子島	教育部	112/01/01~112/12/31	0
34	蔡慧貞	行動式學習教材開發設計之研究-以健康甜點小幫手為例	畢曼尼有限公司	112/09/15~112/12/31	60,000
35	蔡慧貞	113 年度魅力士社-深耕活化生態社子島 USR 計畫	教育部	113/01/01~113/12/31	0
36	蔡慧貞	ITE 數位內容遊戲類專業人員鑑定制度與遊戲產業人才培育之關聯性研究	財團法人中華民國電腦技能基金會	113/09/01~113/12/31	70,000
37	劉玲利	設計表現技法之電子書研究計畫	博課師科技有限公司	113/03/01~113/03/31	50,000
38	謝易珉	企業商標設計溝通之研究	阿布蕾美術藝術工作室	113/04/25~113/05/25	50,000
39	謝易珉	企業精神轉化為商標設計意志之研究	玖德營造股份有限公司	114/05/01~114/05/25	50,000
40	陳建宏	臺北市 114 年暑假國中小生職業輔導研習營	臺北市教育局	114/07/07~114/07/11	57,400
41	黃柏瑞	AI 展廳設計製作計畫之研究	方舟智慧股份有限公司	114/06/25~114/07/25	100,000
42	黃柏瑞	花圖 IOT 設計製作計畫之研究	太奇智聯股份有限公司	114/11/01~115/02/01	100,000
43	葉繁晟	電腦輔助訓練系統	大塚資訊科技股份有限公司	114/07/15~115/07/15	200,000
44	蔡慧貞	銀照靚亮淡海深化在地青銀樂活俱樂部共創共學實踐推動計畫	教育部	114/01/01~114/12/31	0
45	吳宗翰	虎爺令牌數位化重製	鑫渼國際有限公司	114/03/17~114/04/17	50,000

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費（單位：元）
46	劉玲利	歐洲文創之電子書研究計畫	博課師科技有限公司	114/03/01~114/03/31	50,000
47	宋志民	潮洋行新媒體整合行銷傳播產學計畫	英商泰鐸股份有限公司台灣分公司	114/03/01~114/09/01	250,000

（2）產學合作授課

說明：1.「授課教師」請填寫教師之中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2. 填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	授課教師	教師赴業界授課					業界人員赴校內進修				
		開課名稱	開課時數	開課人數	授課期間	合作廠商	開課名稱	開課時數	開課人數	授課期間	合作廠商
1	黃柏瑞	線上展廳設計與應用	8	15	2023/10	立政科技					
2	黃柏瑞	資訊視覺可視化	6	10	2023/09	立政科技					

3. 已核准通過專利、已完成技術移轉或授權

說明：1.「專利/技術取得（所有）人」請填寫該教師之中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2. 已核准通過之專利案件，若無授權或技術移轉，則「授權金額」及「技術移轉」欄位免填。

3. 填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	專利/技術取得（所有）人	專利取得					授權金額（說明2）		技術移轉授權（說明2）	
		專利類型	發照機關	發照國別	發照日期	證書字號	專利授權單位/廠商	專利授權金額	技術授權單位/廠商	技術移轉金額
1	蔡慧貞	設計專利	經濟	中華	2021/08/01	D212969				

項次	專利/技術取得（所有）人	專利取得					授權金額（說明2）		技術移轉授權（說明2）	
		專利類型	發照機關	發照國別	發照日期	證書字號	專利授權單位/廠商	專利授權金額	技術授權單位/廠商	技術移轉金額
	郭俐宏 林姿妤 曾宇婷		部智慧財產局	民國						
2	陳建宏 蔡慧貞 黃莉芸	新型專利	經濟部智慧財產局	中華民國	2022/06/11	M628089				
3	蔡慧貞	設計專利	經濟部智慧財產局	中華民國	2023/03/11	D224211				
4	蔡慧貞	設計專利	經濟部智慧財產局	中華民國	2023/03/11	D224214				
5	謝易珉	設計專利	經濟部智慧財產局	中華民國	2024/08/11	D232983				
6	蔡慧貞 廖嘉貝	設計專利	經濟部智慧財產局	中華民國	2024/2/21	D230102				

4. 與公開展演場次

說明：1.「計畫主持人」請填寫該教師之中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2. 若該教師為計畫協同主持人，則請於「計畫主持人」欄位加註「協同主持人」。

3. 填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	計畫主持人	公開展演名稱	參展/計畫期間	委託機構	經費 （單位：元）
1	謝易珉	2024 KCA X KECD Co- Exhibitions in Korea and Mongolia 台灣 X 韓國/蒙古國際海報設計展。	2025 年 7 月 20 日至 7 月 28 日	高雄市廣告創意協會	3,000
2	謝易珉	PERU BIENAL	2024 年 12 月 6 日至 12 月 12 日	PERU BIENAL	8,000
3	謝易珉	2024 三十永續。AI 世代國際海報設計展	2024 年 12 月 14 日至 29 日	中華民國形象研究發展協會	3,000
4	謝易珉	2023 KCA 台灣 X 馬來西亞國際海報設計展	2023 年 8 月 24 日至 2023 年 9 月 8 日	高雄市廣告創意協會	3,000
5	謝易珉	2024 喜龍天降生肖創意特展	2024 年 2 月 10 日至 20 日	高雄市政府文化局	3,000
6	黃柏瑞	2025 臺灣文學數位遊戲腳本贈獎典禮	2025/11/29	國立臺灣文學館	5,000
7	黃柏瑞	臺博數位導覽系統	2025/11/08	方舟智慧	50,000
8	黃柏瑞	2025 Dell Technologies Forum	2025/09/16	太奇智聯股份有限公司	100,000
9	黃柏瑞	台灣海洋藝術館-移動式展覽藝術館	2024/08/01	海洋藝術館	150,000
10	黃柏瑞	中華電信與儒鴻企業並肩前行引領 5G 專網環境與新創打造數位雙生輔助紡織設計應用	2023/11/20	中華電信、工研院、立政科技	300,000
11	黃柏瑞	2023 神盾盃資安競賽	2023/10/27	國家資通安全研究院、中科院、Fortinet、微智安聯	700,000

項次	計畫主持人	公開展演名稱	參展/計畫期間	委託機構	經費 （單位：元）
12	黃柏瑞	2023 智慧城市展	2023/03/28	東訊公司	150,000
13	黃柏瑞	重返仙境 NFT 區塊練手遊發表會	2022/01/29	傳希科技股份有限公司	200,000
14	黃柏瑞	開箱吧!嘉憶	2021/02/02	數傳華文股份有限公司	50,000

（二）近五年該所、系、科或擬聘之專任教師之期刊及研討會論文、專書、專章發表情形

說明：1.「著作人」請填寫擬聘教師之中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2.「單一作者或合著」請填寫「單一作者」、「第一著作人」、「第二著作人」或「通訊作者」，以此類推。

3. 填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期/年月	頁次	單一作者或合著
1	王淑貞	Application of Neural Network to Detect Series Arc Faulton Low Voltage ACC ircuit	Proceedings of the 42th Power Engineering Conference	110 年 12 月	無	合著，第二著作人
2	王淑貞	Application of Logistic Regression Algorithm and Signal Processing Technology to Detection of DC Series Arc Fault	Proceedings of the 42th Power Engineering Conference	110 年 12 月	無	合著，第二著作人
3	蔡慧貞	An Innovative Teaching Application and Research of the Game-Based Learning in the Game Design Essentials Course	Journal of Computers	110 年 10 月	無	合著，第一著作人
4	蔡慧貞	運用拼圖式合作學習教學策略於機能發酵科技課程之創新研究	2021 高等教育教學實踐研究與創新研討會	110 年 8 月	無	合著，第一著作人
5	程雨萍	創意鏈結：文創產業之數位平台創新策略	2021 創新跨域國際設計研討會	110 年 8 月	無	合著，第一著作人
6	程雨萍	探索在地品牌認同之遊戲化數位行銷策略	2021 創新跨域國際設計研討會	110 年 8 月	無	合著，第一著作人

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期/年月	頁次	單一作者或合著
7	王淑貞	電弧爐負載之電力量計算	第十九屆台灣電力電子研討會暨第四十三屆中華民國電力工程研討會	111 年 12 月	無	合著，第二著作人
8	王淑貞	電弧爐負載之電壓閃爍計算	第十九屆台灣電力電子研討會 13 暨第四十三屆中華民國電力工程研討會	111 年 12 月	無	合著，第二著作人
9	王淑貞	應用類神經網路與議號處理技術於交流串聯電弧故障檢測	第十九屆台灣電力電子研討會暨第四十三屆中華民國電力工程研討會	111 年 12 月	無	合著，第二著作人
10	喬惠明、程雨萍	廟宇歷史沿革紀錄數位化設計-以萬華廟宇實務製作之研究為例	2022 創新設計實務研討會	111 年 8 月	無	合著，第一著作人
11	程雨萍	探討引導發現式學習與設計思考之創新教學實施策略	2022 創新教育與教學實踐研究論壇	111 年 8 月	無	單一作者
12	程雨萍	個人數位品牌：建構角色識別系統之教學實踐研究。創新時代的教育	2023 創新教育與學實踐研究論壇	111 年 9 月	無	單一作者
13	王淑貞	應用多項式回歸於具太陽能發電與儲能系統配電饋線之電壓控制 Application of Polynomial Regression to Voltage Contr ol of Distribution Feeders with Solar Power Generation and Energy Storage Systems	第二十屆台灣電力電子研討會暨第四十四屆中華民國電力工程研討會	112 年 12 月	無	合著，第二著作人
14	王淑貞	應用離散小波於特殊接線變壓器 Applying Discrete Wavelet Transform to Calculate Electric Power Qualities of Special Connected Transformers	第二十屆台灣電力電子研討會暨第四十四屆中華民國電力工程研討會	112 年 12 月	無	合著，第二著作人
15	王淑貞	電弧爐負載之電力量計算與無效	第二十屆台灣電力電子研討會	112 年 12 月	無	合著，第二著作

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期/年月	頁次	單一作者或合著
		功率補償分析 Electric Power Quantity Calculation and Reactive Power Compensation Analysis of Electric Arc Furnace Load	暨第四十四屆中華民國電力工程研討會			人
16	王淑貞	應用 貝氏分類器與訊號處理技術於串聯電弧故障檢測 Application of Bayesian Classifier and Signal Processing Technology to Detection of Series Arc Fault	第二十屆台灣電力電子研討會暨第四十四屆中華民國電力工程研討會	112 年 12 月	無	合著，第二著作人
17	王淑貞	應用隨機森林與訊號處理技術於低壓線路並聯電弧故障檢測 Application of Random Forest and Signal Processing Techniques to Parallel Arc Fault Detection of Low Voltage Power Line	第二十一屆台灣電力電子研討會暨第四十五屆中華民國電力工程研討會	113 年 11 月	無	合著，第二著作人
18	王淑貞	電弧爐負載變動分析與先進無效功率改善技術 Load Variation Analysis and Advanced Reactive Power Improvement Techniques for Electric Arc Furnace of Electric Arc Furnace Load	第二十一屆台灣電力電子研討會暨第四十五屆中華民國電力工程研討會	113 年 11 月	無	合著，第二著作人
19	王淑貞	離岸風力發電系統諧波特性分析與改善 Analysis and Improvement of Harmonic Characteristics of Offshore Wind Power Generation System	第二十一屆台灣電力電子研討會暨第四十五屆中華民國電力工程研討會	113 年 11 月	無	合著，第二著作人
20	王淑貞	以問題導向學習策略與互動反饋媒體提升 3D 電腦繪圖學課程學習成效之研究	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113 年 7 月	無	單一作者
21	王淑貞、陳建	新媒體智慧科技活絡地方創生研	2024 跨域創新設計暨應用學	113/07/10	無	合著，第一著作

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期/年月	頁次	單一作者或合著
	宏	究-以石門為例	術研討會			人
22	陳建宏	促進行銷活動的遊戲開發案例研究	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113/07/10	無	合著，第二著作人
23	謝易珉	台灣設計研究所畢業論文之動畫創作論述分析	2020 創新設計國際研討會	109/05/29	無	合著，第一著作人
24	謝易珉	虛擬直播主角色造型分析-以hololive Production 為例	2021（第四屆）創新、創客時尚形象美學研討會	110/08/04	無	單一作者
25	謝易珉	智慧雲世代下的新媒體創新趨勢一廣告顏料運用於動畫背景製作之研究	2021 創新數位設計國際學術研討會	110/05/28	無	單一作者
26	謝易珉	以環保議題轉化為動畫劇情創作之研究	2022 創新設計國際研討會	111/10/07	無	合著，第一著作人
27	謝易珉	Research on the transformation of environmental issues into screenplay of animation	2022International Conference on Innovation and Design (ICID)	111/03/25	無	單一作者
28	謝易珉	WEKA 運用於輔助兒童繪畫評量之研究	2023 跨域創新設計整合國際研討會	112/03/24	無	單一作者
29	謝易珉 Yi-Min Hsieh, Ko-Chiu Wu	Identification Assessment of Applying Artificial Intelligence Image Generation Techniques in University Computer Graphics Courses	2023 7th International Conference on E-Society, E-Education and E-Technology (ESET)	112/10/13	50-54	合著，第一著作人
30	謝易珉	Maby you don’t to wait	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113/07/10	無	單一作者
31	謝易珉、吳可久	透視技法教學對學生空間視覺能力成效之探討：以普度空間視覺測驗為前後測工具	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	合著，第一著作人

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期/年月	頁次	單一作者或合著
32	程雨萍	創意鏈結：文創產業之數位平台創新策略	2021 創新跨域國際設計研討會	110/04/12	無	單一作者
33	程雨萍	探索在地品牌認同之遊戲化數位行銷策略	2021 創新數位設計國際研討會	110/05/28	無	單一作者
34	喬惠明	博物館數位行銷策略及成效之研究	2021 創新數位設計國際研討會	110/05/28	無	單一作者
35	蔡慧貞	運用拼圖式合作學習教學策略於機能發酵科技課程之創新研究	2021 高等教育教學實踐研究與創新研討會	110/07/13	無	合著，第三著作人
36	蔡慧貞	運用成果導向學習分級教學法在計算機概論課程之實踐與反思	2023「21 世紀大學通識教育的創新與未來：新通識教育×SDGs ×EMIx教學實踐研究」國際學術研討會	112/10/25	無	單一作者
37	蔡慧貞	2023 推動魅力社子島成果與展望	2024 海洋事業發展前景研討會	2024/06/19	無	合著，第四(以上) 著作人
38	蔡慧貞	遊戲機制的差異對玩家體驗的影響之研究：以傳說對決和激鬥峽谷為例	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113/07/10	無	合著，第四(以上)作著作人
39	蔡慧貞	傳統體育與電競體育兩者差異之研究	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113/07/10	無	單一作者
40	蔡慧貞	用科學遊戲設計對高齡人群膳食知識與行為影響之行動研究	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113/07/10	無	單一作者
41	蔡慧貞	MOBA 賽事相較於FPS 賽事受歡迎原因之研究	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113/07/10	無	合著，第三著作人
42	蔡慧貞	銀髮族健康促進：飲食管理的影響與策略研究	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113/07/10	無	合著，第二著作人者
43	蔡慧貞	An Innovative Teaching Application and Research of the Game-Based Learning in the Game	Journal of Computers	32 卷，第 1 期，2021	無	合著，第一著作人

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期/年月	頁次	單一作者或合著
		Design Essentials Course				
44	劉俊權	3D 虛擬實境遊戲應用於社區衛生護理教學設計以(特護黑熊出任務)為例	2022 第十七屆 國際健康資訊管理研討會-	111/03/13	無	單一作者
45	劉俊權	VR 互動系統應用於認識農場種苗 3D 教學設計	2022 生態型市民農園學術論文暨成果觀摩研討會	111/03/09	無	單一作者
46	劉俊權	VR interactive system applied to 3D teaching design forunderstanding farm seedlings	Journal of Ecological Citizen Farm Development	1:1–3 卷，第 2 期，2022	無	單一作者
47	洪忠聖	隱喻的標題對飲料廣告效果之影響	台北海洋科技大學學報	12-1 期，110 年	P.1-14	單一作者
48	洪忠聖	訊息設計傳達對廣告效果之探討-以海事博物館為例	台北海洋科技大學學報	13-1 期，111 年	P. 59-72	單一作者
49	洪忠聖 Jong-Sheng Horng	The Impact of Metaphorical Visual Images on Advertising Effectiveness - A Case Study of Sensitivity Toothpaste	International Journal of Business Research Management (IJBRM)	Volume (15) : Issue (2),2024	P.63-71	單一作者
50	封莫凡	虛擬邊界－次世代雕塑方法論	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	單一作者
51	呂寓奇 (發表時，還未改姓名前為：呂育霆)	次世代 3A 遊戲製程設計應用與場景視覺整合渲染品質之研究分析	2023 創新設計實務研討會	113/05/24	無	單一作者
52	呂寓奇	以 AI 概念設計到 3D 模型視覺化研究-以 TyDiffusion 渲染技術為例	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	單一作者
53	呂寓奇	運用 Facebuilder 與 MetaHuman 快速生成 3D 模型並優化之流程	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	單一作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期/年月	頁次	單一作者或合著
		應用				
54	呂寓奇	次世代遊戲製程規範與美術場景視覺整合渲染品質之研究分析	龍華科技大學研究所碩士論文口試發表 (目前已通過口試,現在正在做最後論文修改階段，並且預計會在 12 月開始跑碩士規格、列精裝和膠裝版本及跑行政流程等) 預計 2026 年 2 月能拿到碩士畢業證書.	2025	無	單一作者
55	黃柏瑞	互動科技在科學展覽的應用-以十三行博物館八里時光機 VR 虛擬實境為例	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	單一作者
56	黃柏瑞	互動科技在科學展覽的應用-以國立海洋科技博物館六大時代互動 AR 為例	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	單一作者
57	黃柏瑞	A Study on Player Experience of VR Shooting Game Combined with Adaptive Audio	MIC Journal of Management, Information and Computing	10/2021.06	244-255	合著，第一著作人
58	黃柏瑞	A Study on Player's Experience with VR Games Combined with Adaptive Audio Based on the Example of a Shooting Game	Proceedings of the 2021 International Conference on Innovative Digital Design (ICIDD 2021)	2021.06	728–738	合著，第一著作人
59	Chen, Yu-Hsuan.	A Study on Influencing Factors of Synchronous Distance Learning Using Virtual Space.	China Printing Technology Annual Report	2024	無	單一作者
60	Liu Guangxia	A study of STEAM combined with the 6E model for cross-curricular literacy in elementary school grade	The international Journal of Arts Education	2023	173-210	單一作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期/年月	頁次	單一作者或合著
		2: A case study of the life curriculum " A piece of paper can do big tricks" unit.				
61	宋志民	學生網紅與配適性之社群表現品牌可信度研究－以台北海洋科技大學為例	台北海洋科技大學學報	2025/9 月	無	單一作者
62	陳宥瑄	Improving Animation Storytelling Skills by Augmented-Reality Location-Based Cultural Exploration Game	EdMedia Brussels 2024 Conference	113/007/01~05	無	單一作者
63	陳宥瑄	線上共創翻轉學習之教學實踐研究," 2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113/07/10	無	單一作者
64	劉光夏	焦點討論法應用於大學攝影鑑賞課程之探究	2023 文化·創意·設計國際學術研討會-跨域與創新設計	112/05/31	無	單一作者
65	劉光夏	教科書版式設計美感再造之研究--以國小社會科為例	2023 學習媒材與教學創新論壇	112/05/12	無	單一作者
66	劉光夏	行動載具應用於國中八年級生藝術鑑賞教學之行動研究：以「畫面中的人物」單元為例	藝術教育研究之變遷與展望	111/12/09~10	無	單一作者
67	劉玲利	視覺美學與應用表現—以日本浮世繪為例	2024 跨域創新設計暨應用學術研討會	113/07/10	無	單一作者
68	劉玲利	113 年度高教深耕計畫: A2-2 課程革新研發創新教材	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	單一作者
69	宋志民	名人講座與社群品牌形象之專業度研究-以台北海洋科技大學 IG 為例	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	單一作者
70	宋志民	社群虛擬代言人之吸引力與使用與滿足關聯研究-以台北海洋科	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	單一作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期/年月	頁次	單一作者或合著
		技大學 IG 為例				
71	宋志民	控制型的教育環境與負面評價是否成了新興成年人憂鬱的幫兇	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114/08/26	無	單一作者
72	王淑貞	應用類神經網路於電弧故障晶片之遊戲設計研究	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114 年 8 月	無	單一作者
73	陳建宏、王淑貞、黃柏瑞	活絡石門地方發展研究-以科技與文化融合為例	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114 年 8 月	無	單一作者
74	王淑貞	融入社區場域以培養智慧科技專業應用人才之翻轉教學與互動式教學策略	2025 跨域創新設計暨應用學術研討會	114 年 8 月	無	單一作者

七、 圖書、儀器設備

（一）專業圖書及期刊（與本系科學程領域相關者）

【電競數位遊戲與動畫設計系】			【新媒體互動科技應用學士學位學程】		
中文圖書	526	冊	中文圖書	253	冊
外文圖書	86	冊	外文圖書	19	冊
合　　計	612	冊	合　　計	272	冊
專門期刊	48	種	專門期刊	22	種

備註：電競系近 4 年採購數量；新媒體學程近 2 年採購數量

（二）現有主要設備及增購規劃

主要設備名稱 （或所需設備名稱）	現有或擬購
AR 軟硬體	■ 現有，電競數位遊戲與動畫設計 系所可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
VR 軟硬體	■ 現有，電競數位遊戲與動畫設計 系所可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
高階電腦	■ 現有，電競數位遊戲與動畫設計 系所可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
3D 建模軟體	■ 現有，電競數位遊戲與動畫設計 系所可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
電繪動畫軟體	■ 現有，電競數位遊戲與動畫設計 系所可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
AI PC	□ 現有，_____系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 100 萬 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
AI 互動應用相關軟硬體	□ 現有，_____系所可支援。 ■ 擬購，116 學年度增購，預算 120 萬 元，已編列（預定編列）於 116 年度預算中執行。
影視攝影棚及相關設備	■ 現有，新媒體互動科技應用學士學位學程 系所可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
即時視播相關設備	■ 現有，創新設計 學院所可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
錄音、後製與混音相關設備	■ 現有，創新設計 學院所可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
專業商業攝影棚及相關設備	■ 現有，創新設計 學院所可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
17 吋(含)以上電競筆記型電腦	■ 現有，新媒學程 可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。
雷達互動感應器	■ 現有，新媒學程 可支援。 □ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。

主要設備名稱 （或所需設備名稱）	現有或擬購
元宇宙虛擬人 AI 影像即時表演軟體教育版 5 人授權	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
沈浸式裸視立體 3D 互動顯示系統	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
VR 360 互動設計系統	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
3D VR 創作編輯軟體	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
360 4K 攝影機	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
擴增實境互動開發系統	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
沈浸式裸視立體 3D 互動顯示系統	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
8K LCD 光固化 3D 列印機	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
手提式桌上型 FDM 3D 列印機	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
Artec Studio 19 三維掃描數據處理應用軟件	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
VR 音樂光劍互動開發軟體	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
VR 籃球投籃互動開發軟體	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
中型專業繪圖板	■ 現有，新媒學程可支援。 □ 擬購，＿＿學年度增購，預算＿＿＿元，已編列（預定編列）於 ＿＿年度預算中執行。
地面投影體感互動系統	■ 現有，新媒學程可支援。

主要設備名稱 （或所需設備名稱）	現有或擬購
	□ 擬購，____學年度增購，預算_____元，已編列（預定編列）於 ____年度預算中執行。

八、 本案所經過之校內程序簡述

說明：請就本申請案規劃過程（例如校內所作之評估、審查過程，以及行政流程...等）進行簡要說明。

為保障學生受教權益及教師任教權益，本案二系(學程)已邀請教師與學生代表、校外專家學者召開臨時籌備會議(114 年 10 月 15 日)共同討論整併後科系之系名與教育目標，並經師生座談會（電競數位遊戲與動畫設計系 114 年 10 月 15 日；新媒體互動科技應用學士學位學程 114 年 10 月 1 日)、系務會議（電競數位遊戲與動畫設計系 114 年 10 月 14 日 114 學年度第 1 學期第 4 次系務會議；新媒體互動科技應用學士學位學程 114 年 9 月 26 日 114 學年度第 1 學期第 1 次系務會議會)、院務會議（114 年 10 月 16 日 114 學年度第 1 學期第 3 次創新設計學院院務會議）等會議審議通過。系務會議由系主任擔任主席，說明整併理由與配套措施（課程、師資、證照與就業等方面之規劃)；院務會議院務會議由院長擔任主席，說明整併後彙整院內相關，整體調配院內師資專長與相關設備。最後達成決議後提案交校務發展委員會議（114 年 10 月 17 日 114 學年度第 1 學期第 1 次校務發展委員會議)、招生委員會（114 年 12 月 16 日 114 學年度第 1 學期第 8 次招生委員會議）及校務會議審議(預計 114 年 12 月 30 日召開 114 學年度第 1 學期第 2 次校務會議)。

依據國內有關新媒體與遊戲設計應用系科評估，分析如下：

（一）國內新媒體與遊戲設計應用系科分析

目前國內大專校院設有新媒體與遊戲設計應用系科相關系所如下表所示：

區域	校名	系所	特色	培育目標
北部	國立臺北科技大學	互動設計系（設計學院）	培育人才在於透過跨領域學習，讓學生成為有創意、能整合、善應用互動科技的人才，並具備文化創意、數位內容、智慧生活等互動設計的專業素養。本系與產官學研建立密切的合作模式以及產業界實習機制，並藉由國際化合作培養師生前瞻的眼光。	培育設計與程式專業知能的跨域領導人才，兼具整合設計、科技、數位內容之跨域開發與創新應用能力。
	國立臺北商業大學	數位多媒體設計系	培養海、空運專業人才，重視實務訓練，安排學生至航空站、航空公司、海運公司、貨物承攬運送公司等暑期實習，畢業生除在海空運領域就業外，尚可進修相關研究所及參加公職考試。	訓練學生達成「創藝科技」目標，「創（Creative）」即是以創意活躍學生思維行動能力；所謂「藝（Arts）」即是以藝術美學提升學生人文涵養；所謂「科（Science）」即是以科學清晰學生創意實作方法；所謂「技（Technology）」即是以技術精湛學生實務專業能力。
	龍華科技大學	多媒體與遊戲發展科學系	以發展「線上遊戲」、「互動式多媒體」、「虛擬實境」、「3D 遊戲」、「電腦動畫」及「數位內容」為主要特色。	為因應多媒體相關產業之未來大量人才需求，本校設立「多媒體與遊戲發展科學系」以結合資訊科技、人文與藝術領域專長，期能培育數位遊戲、電腦動畫、網路多媒體、數位影音應用等整合性技術人才，以達到資訊軟體開發的理性思維與設計創意之感性

區域	校名	系所	特色	培育目標
				訴求並重的培育目標。
	開南大學	AI 科技與創新設計學士學位學程	培養學生的創新思維和創業能力，強調將 AI 技術應用於實際問題解決，跨領域的整合不僅提高了學術深度，也擴展了學生的職業視野和應用範疇，多元化和彈性的教學方式有助於提高學生的學習效率和自我學習能力。	強化學生在人工智慧應用系統開發的能力，培養創新設計及解決問題之人才，培養跨域人工智慧應用及系統整合的能力。
	輔仁大學	人工智慧與資訊安全學士學位學程	人工智慧及資訊安全背景的實務人才將是未來所必需的。跨領域專業能力是當前社會所需要的技能，不同領域之間的專業和資源可以幫助社會產生更多創新的學術研究與應用知識。具備跨領域的專業能使學生在面對問題時，可以利用多元的視角去分析問題。	培育「資訊工程」、「人工智慧及資訊安全核心技術」與「跨領域科技應用」等三項核心能力。並著重「智慧醫療人工智慧及資訊安全專題」、與「產業實習」等實作能力，期許能快速銜接，進入職場。
中部	國立臺中科技大學	多媒體設計系	著重數位媒體設計與資訊網路等知能的培養。再者透過進階的多領域專業與統整課程，以及與業界密切合作的專題製作（畢業設計）歷練，學生可經由對相關應用領域、實務專題的探討與實做，進而整合	培育實務操做、專案製作、實務見習、實務教學 ，兼具多媒體設計與資訊網路科技知能的實務人才

區域	校名	系所	特色	培育目標
			所學知識，建立多媒體設計與技術發展的專業能力。	
	僑光科技大學	多媒體與遊戲設計系	發展數位內容產業，培育學生成為具有人文美學素養、數位科技應用能力之影視動畫、互動遊戲的設計人才，亦是具備博雅人文素養精神與良好職業態度，能善盡社會責任，符合社會價值觀，同時亦具有數位媒體整合及視覺設計基礎之專業知識、可跨領域整合及能運用專業軟體能力之多媒體整合設計人才。	培養具人文美學素養、數位科技應用之影視動畫、互動遊戲設計人才。
	弘光科技大學	多媒體遊戲發展與應用系	強調專業技能與人文素養並重，啟發學生對生命的省思，進而尊重生命、關懷社會，以「成為培育具關懷生命特質與國際化專業人才之卓越科技大學」為願景，並以「培育具健康與民生知能的優秀人才、善盡服務利他的社會責任」。	結合人文、藝術及資訊科技領域專長，期能培育多媒體動漫、遊戲、電競產業等整合性應用技術人才，以達整合性之資訊軟體應用的數位思維與創意設計之人文素養並重的培育目標。
南部	國立雲林科技大學	數位媒體設計系	「數位內容產業」與「文化創意產業」中居於關鍵的三大領域訂定三大主軸學程，(1)電腦動畫設計、(2)	針對產所需要的專業人力，在三項主要學程中安排專業性課程以及導入實務專題，培養學生成為具備有華人文

區域	校名	系所	特色	培育目標
			數位遊戲內容設計、(3)數位加值設計為發展特色。	化素養以及國際化創意潛力的數位化媒體設計專業人才。
	南臺科技大學	多媒體與電腦娛樂科學系	「培養兼具創意、美學、科技素養的新時代數位設計人才」，並強調學生需具備美學、創意與智財法治、倫理等共通知能。	發展目標為「培育遊戲產業所需人才，支援遊戲產業研發升級！」，完全呼應學校「培育產業人才與達成產學融合」的大方向。
	樹德科技大學	動畫與遊戲設計系	因應全世界數位內容與文化創意產業之發展，本校於 2006 年成立全國第一所「數位遊戲設計系」，2011 年依產業人才需求更名為「動畫與遊戲設計系」，以培育動畫創作、遊戲設計、影音後製、互動設計（AR、VR）等相關產業所需人才。	培育許多動畫、遊戲、影視、數位學習等設計產業之相關人才。

（二）因應國際與國內新媒體與遊戲設計應用相關之發展趨勢

近年來面臨少子女化的教育環境衝擊，生源逐漸下滑，為求永續發展，今擬將前述兩系合併改名為新媒體與遊戲設計應用系，保留原兩系課程規劃特色，實施遊戲設計、新媒體創新、科技互動應用之教學整合，核心價值在於打破領域邊界，培育同時掌握遊戲設計思維、新媒體內容、AI 互動科技應用的複合型人才。此乃對應台灣未來數位內容產業永續發展之人才需求。配合本校中長程發展計畫，讓本系未來所培育之人才更能符合國際趨勢與社會需求。新媒體與遊戲設計應用系不僅能滿足未來產業對跨域專業的需求，也能讓系科在 3–5 年內成為數位創意與 AI 新媒

體教育的領先者。

因應國際與國內新媒體與遊戲設計應用的發展趨勢，可以看出未來產業正朝跨域整合、數據驅動與沉浸式體驗方向前進。全球新媒體與遊戲市場持續擴張，數位內容產業已不僅是娛樂活動，更成為新興的數位經濟模式，帶動新媒體營運、直播轉播及周邊產業鏈的成長。同時，AI 技術快速滲透遊戲開發與媒體製作，生成式 AI 已能應用於角色建模、劇情生成、智慧導播與內容自動化，大幅降低創作門檻並創造新的商業模式。國內則結合新媒體、自媒體與 Vtuber 生態，形成具在地特色的多元數位內容產業。未來的發展關鍵在於培養兼具遊戲設計思維、AI 技術應用與新媒體經營能力的跨域人才，以支撐產業升級，並在國際舞台建立競爭優勢。

	填表人	填表單位主管	校長	
核章	王淑貞	王淑貞 劉玲利	呂曜志	年　　月　　日

附表 2

【附件 1-3】

1.「附表 2 檔名」之 "___" 請填寫「案件序號」，如：第 02 案，請填寫 "02"，以此類推。
2.儲存電子檔時，請依填寫「案件序號」後之「附表 2 檔名」作為電子檔檔名

附表 2 改名檔名：TC04A2___B2
名：TC04A3___B2
名：TC04A4___B2

技專校院 116 學年度院所系科學位學程「改名、整併」規劃配套措施說明表

填寫說明：

1. 所、系、科及其分組之調整，若涉及改名、整併等情事，請填寫本表（每案各填寫 1 份）。
2. 「**申請案名**」填寫格式如下：(1) 改名案：「○○系」改名「◎◎系」；(2) 整併案：「○○系」與「◎◎系」整併為「○○系或◎◎系」；(3) 整併暨改名案：「○○系」與「◎◎系」整併暨改名為「△△系」。
3. 「細學類代碼」：此欄位係供統計用，請就各所系科學位學程之課程科目實質內容判定分類。【請參考大專校院學科標準分類_查詢系統(https://stats.moe.gov.tw/bcode/default.aspx)】。
4. 領域別係指工業領域、農林漁牧領域、觀光休閒餐旅領域及其他。
5. 「現有**招生學制**」請臚列該所系科 115 學年度核定招生之所有學制，並請將學制名稱填寫完整，例如：博士班、日間碩士班、碩士在職專班、四技日間部、二技日間部、四技進修部、二技進修部、四技在職專班、五專部、二專日間部、二專進修部、二專在職專班。若為整併案，請將涉及之所系科開設學制分別列出。
6. 請參照 104 年 8 月 5 日臺教高(二)字第 1040092580 號函辦理。
7. 本表係配合「技專校院院所系科與學位學程增設及調整審核要點」規定辦理。

<table>
<tr><td>校　　名</td><td>台北海洋學校財團法人台北海洋科技大學</td><td>校　　碼</td><td>452</td></tr>
<tr><td>申 請 案 名</td><td colspan="3">「電競數位遊戲與動畫設計系」與「新媒體互動科技應用學士學位學程」整併暨改名為「新媒體與遊戲設計應用系」</td></tr>
<tr><td>調　　整　　別</td><td colspan="3">□改名　□整併　■整併暨改名</td></tr>
<tr><td>細 學 類 代 碼</td><td>02112</td><td>領　域　別</td><td>□工業領域
□農林漁牧領域
□觀光休閒餐旅領域
■其他</td></tr>
<tr><td rowspan="2">建議送審類別</td><td colspan="3">主領域：　□工業類（含農業、海事）　■人文藝術類
□管理類（含商管、資管）　□醫護類
□社會科學類（含教育、法律）</td></tr>
<tr><td colspan="3">副領域：【可不填】　□工業類（含農業、海事）　□人文藝術類
□管理類（含商管、資管）　□醫護類
□社會科學類（含教育、法律）</td></tr>
<tr><td>本所系科現有招生學制及 115 學年度核定名額</td><td colspan="3">【現有學制及 115 核定名額，填寫方式如：「○○學制（○○名）、○○學制（○○名）」】
<table>
<tr><th>涉及之所系科</th><th>現有招生學制</th><th>115 學年度核定名額</th></tr>
<tr><td>電競數位遊戲與動畫設計系</td><td>四技日間部、二技日間部、五專部</td><td>四技日間部學制（44 名）、二技日間部學制（19 名）、五專部學制（40 名）</td></tr>
<tr><td>新媒體互動科技應用學士學位學程</td><td>四技日間部</td><td>四技日間部學制（30 名）</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>本所系科近二學年度異動情形</td><td>
<table>
<tr><th>涉及之所系科</th><th>增設之學年度</th><th>114~115 學年度
是否曾核定改名、整併過</th></tr>
<tr><td>電競數位遊戲與動畫設計系</td><td>97</td><td>■否；□是，___學年度；原名稱：_____</td></tr>
<tr><td>新媒體互動科技應用學士學位學程</td><td>112</td><td>■否；□是，___學年度；原名稱：_____</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>申請理由
【請提出具體說明；上限 200 字】</td><td>近幾年此二系(學程)各學制招生情形不理想，班級人數普遍少於 30 人，為尋求學校永續經營與發展，減少行政流程，經整體評估後，提出二系(學程)整併的構想，可符合教育部減少低於 30 人數班級之政策、降低課程與學生來源之重疊性，二系(學程)教師可互相合作支援，讓整併後課程更多元；且二系(學程)原有之教師與設備整合後，可提供學生更完善的教學師資、教學環境與資源，讓培育的學生更符合國家人才需求之期待。</td></tr>
<tr><td>最近一次校務/學校評鑑結果</td><td>
<table>
<tr><th>評鑑年度</th><th>評鑑名稱</th><th>評鑑結果</th></tr>
<tr><td>113</td><td>科技校院評鑑</td><td>校務類-四項全數通過</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>培育目標、課程主軸
【改名、整併前(後)請簡要說明，切勿填寫詳如計畫書第 OO 頁】</td><td>【改名、整併前】【上限 150 字】
培育目標：電競數位遊戲與動畫設計系教育目標以遊戲、動畫與電競專業職能為核心，培養學生程式設計、美學創作及專案企劃能力；新媒體互動科技應用學士學位學程教育目標以新媒體互動、數位行銷與虛實整合應用，培養跨平台媒體企劃、整合應用與創意表現等能力。
課程主軸：電競數位遊戲與動畫設計依三大主軸「電子競技」、「遊戲開發」與「動畫設計」領域規劃核心課程與專業特色課程；新媒體互動科技應用學士學位學程以「實體科技應用」、「網路科技應用」與「互動科技應用」三大主軸規劃數位教育、影音娛樂、數位內容、虛實展演體驗及互動行銷等領域課程。
【改名、整併後】【上限 150 字】
培育目標：旨在培育以數位遊戲設計為主軸，融合新媒體科技與人工智慧應用，兼具技術實務、美學創意與跨域整合能力，且具備創新思維、國際視野與實務能力的專業人才，進而提升學生於遊戲設計、數位娛樂、互動科技與 AI 應用產業中的競爭優勢，並符合產業趨勢與社會發展需求。
課程主軸：課程主軸以「遊戲設計、媒體創新、科技技術應用」為三大模組架構，規劃將 AI 科技融入遊戲開發及新媒體互動應用等領域之專業課程，培育學生互動科技、虛實整合、媒體企劃、團隊合作、創新思維五大核心能力。</td></tr>
<tr><td>校內審核與行政程序說明
【項目 1~2 皆需填寫】</td><td>1.是否已經校務會議決議通過：
□是
<table>
<tr><th>會議日期</th><th>提案編號</th></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
</table>
■否
<table>
<tr><th>預計召開會議日期</th></tr>
<tr><td>114.12.30</td></tr>
</table>
2.校內相關程序說明：【本申請案之提報經過何種校內行政程序、</td></tr>
</table>

	會議或審查過程，依先後順序簡要說明，並附註日期】 為保障學生受教權益及教師任教權益，本案二系(學程)已邀請教師與學生代表、校外專家學者召開臨時籌備會議(114 年 10 月 15 日)共同討論整併後科系之系名與教育目標，並經師生座談會（電競數位遊戲與動畫設計系 114 年 10 月 15 日；新媒體互動科技應用學士學位學程 114 年 10 月 1 日）、系務會議（電競數位遊戲與動畫設計系 114 年 10 月 14 日 114 學年度第 1 學期第 4 次系務會議；新媒體互動科技應用學士學位學程 114 年 9 月 26 日 114 學年度第 1 學期第 1 次系務會議會）、院務會議（114 年 10 月 16 日 114 學年度第 1 學期第 3 次創新設計學院院務會議）等會議審議通過。系務會議由系主任擔任主席，說明整併理由與配套措施（課程、師資、證照與就業等方面之規劃）；院務會議院務會議由院長擔任主席，說明整併後彙整院內相關，整體調配院內師資專長與相關設備。最後達成決議後提案交校務發展委員會議（114 年 10 月 17 日 114 學年度第 1 學期第 1 次校務發展委員會議）、招生委員會（114 年 12 月 16 日 114 學年度第 1 學期第 8 次招生委員會議）及校務會議審議(預計 114 年 12 月 30 日召開 114 學年度第 1 學期第 2 次校務會議)。
師生權益保障之配套措施說明 **【項目 1~2 皆需填寫】**	**1.<u>配套措施說明</u>：【**已研擬相關配套措施（含以舊系（所）名稱入學學生之學籍處理、學位證書登載、課程調整，及專業或國考證照考試資格之影響等）**】** （1）整併後以「新媒體與遊戲設計應用系」持續招生，對於尚未畢業生之上課學習、課程規劃、教學品質、生活輔導及就業輔導等，依照學生入學年度之規劃進行，不會因整併後而改變，以確保學生之受教權益。關於學生之學籍和修課權益，依照本校「台北海洋科技大學學制、系科停招維護學生課業權益處理要點」辦理，對於有重(補)修課程需求學生提供已停開課程之選課輔導(共同或通識科目由通識教育中心提供，專業科目由本系(科)提供)，課程不受最低開班人數限制，供休、復學生或重補修學生依循辦理選課修課，並得准其依本校「學生選課作業處理要點」或「校際選課要點」輔導跨部或至其他大專院校修習其應修之相同或性質相近科目。學位證書登載會註記原入學系科名稱。(2) 整併後之科系將於 116 學年度開始招生，119 學年度二系(學程)之原有課程才會完全結束，屆時二系(學程)預計會有 2 位教師屆齡退休，目前現有專任教師共 11 位，其中副教授 2 位、助理教授 2 位、專技助理教授 6 位、講師 1 位。整併後之科系多位教師除具有產業界專業任職經驗及專業相關證照外，且大部分教師亦曾以產學合作方式與國內企業從事產學合作或擔任顧問工作。專兼任教師之專長主要為遊戲、新媒體、互動科技應用等相關領域，專長大部分均與課程相符，符合本系整併後之發展方向。 **2.** 已對改名、整併所系科之**<u>教師、學生妥善溝通與宣導</u>**：■是 佐證說明：**【請詳實填報校內已辦理之溝通宣導程序，另須包含「未出席溝通宣導相關會議之教師學生後續處理流程」】** (請確實填報，勿自行刪除任一欄位)

辦理時間	溝通或宣導方式	師生之反應…等
114.10.14	電競數位遊戲與動畫設計系系務會議	與會之專任老師含主席(8 位)參與計名投票表決，投票結果 8 票同意。
114.10.15	電競數位遊戲與動畫設計系師生座談會	過半數同學參加，經充分溝通與說明，師生們對整併後無異議。
114.09.26	新媒體互動科技應用學士學位學程系務會議	與會之專任老師含主席(3 位)參與計名投票表決，投票結果 3 票同意。
114.10.01	新媒體互動科技應用學士學位學程師生座談會	過半數同學參加，經充分溝通與說明，師生們對整併後無異議。

3. 其他補充說明：

核章	填表人	填表單位主管	校長	年　月　日
	王淑貞	王淑貞	呂曜志	

台北海洋科技大學 電競數位遊戲與動畫設計系
114 學年度第 1 學期第 4 次系務會議紀錄

時間：中華民國 114 年 10 月 14 日(星期二）中午 12 時 20 分
地點：福環樓 D417 教室
主席：王淑貞主任　　紀錄：余孟勳
出列席人員：(如會議簽到表）

壹、主席致詞：

一、淡水校區 114 年教職員工流感疫苗施打時間為 114 年 10 月 27 日（週一）下午 1330 時至 1430 時，請務必上網填寫『台北海洋科技大學接種意願書』，未列名冊內之人員無法施打。

二、請各位授課教師留意學生出席狀況，鼓勵學生到校上課，提醒同學扣考機制並落實點名及線上登錄。

三、10 月份連續假期較多，出國旅遊人身安全注意事項及交通安全防禦觀念等宣導，尤其注意騎機車交通安全。

四、請各系科多多到圖書館走動，場地借閱使用、以及借閱書籍、桌遊等。

五、各系所電腦教室請務必落實管理並共同愛護設備，請下課後務必依正常程序關機，切勿直接切斷總電源導致電腦無法正常開機。

六、請各系設立微學程要點：規劃修課學分數至少 6 學分；分學程及微學程納入畢業條件之一。

七、請調降課程規劃表必修學分，增加選修學分，提供學生跨域學習機會。

八、校園多元生理用品以經濟不利學生為優先對象，發放方式由導師協助轉發 9 至 12 月兌換券，將於校內廁所放置衛生棉供臨時有需要者取用。

貳、確認上次會議紀錄：

決定：

一、通過本（數遊）系申請 114 年度私立技專校院整體發展獎勵補助經費-資本門標餘款，購置雷射 DLP 5000 流明投影機乙案。

參、業務報告：無

肆、討論事項：

提案一

案由：本（數遊）系擬申請 116 學年度數遊系、新媒體互動科技應用學士學位學程整併案，提請審議。

說明：

一、擬申請 116 學年度本（數遊）系、新媒體互動科技應用學士學位學程整併，整併計劃書如（附件 1），整併後名稱和學制如下：

整併後名稱	學制

電競遊戲與 AI 新媒體系	四技日間部、二技日間部、五專日間部

二、本案通過後，依程序提案至院務會議、校務發展委員會議、招生委員會議、校務會議審議。

決議：照案通過

提案二

案由：本（數遊）系 115 學年度各學制入學管道招生名額分配案，提請審議。

說明：

一、依教育部 114 年 9 月 24 日臺教技(一)字第 1142322191R 號函辦理，本系四技日間部招生名額共 44 人，依入學管道分配招生名額為甄選入學管道 28 人、聯合登記分發管道 6 人、單獨招生管道 10 人。

二、二技日間部申請入學管道招生名額共 19 人。

三、五專日間部完全免試入學管道 16 人、優先免試 20 人、聯合免試 4 人。

決議：照案通過

提案三

案由：本（數遊）系擬請追認同意 114 年度教育部獎勵補助經費，電競數位遊戲與動畫設計系所提資本門-資 36「電競主機」項目變更案，提請審議。

說明：

一、電競數位遊戲與動畫設計系(以下簡稱數遊系)前於第 4 次專責會議提案修正規格之資 36「電競主機」，惟顯示卡價格仍持續飆漲，再經歷三次公開取得報價仍無廠商可於預算內提供同等規格之商品，因此同意 114 年度放棄購買，並將此項教學儀器需求提列於 115 年賡續採購以補足教學與代表隊訓練之需要。

二、另，因數遊系教學成果展現的多樣性需求，與配合系務現況發展各項活動與競賽需要，擬於原規劃預算 28 萬內，提出更換購置項目為「雷射投影機」1 台，計 4 萬 9,000 元，剩餘之金額則流入標餘款供學校後續統籌分配。

三、綜上所述，數遊系爰提請變更，調整表（如下表）：

變更前						
優先序	項目名稱	規格	數量單位	預估單價	預估總價	用途說明
資 36	電競主機	1.處理器：i7-14700F Processor 2.1GHz (33M Cache, up to 5.40 GHz, 20 Cores, 28 Threads)（（含）以上或同等級產品）。	5 台	56,000	280,000	1.學生課程使用的電腦設備

		2.記憶體：DDR5-560032G 3.硬碟機：1TB Gen4 NVMe PCIe SSD (（含）以上或同等級產品) 。 4.顯示卡：RTX5060ti-8G GDDR7（含）以上或同等級產品。 5.電源供應器:750W。 6.前端 I/O : 1 x 3.5mm 複合音源線插孔.2 x USB 3.2 Gen 1 Type-C。 7.後端 I/O :1x RJ45 GB 乙太網路.1x HDMI 1.4.1 x Display port 1.4.1 x 7.1 聲道音效.2 x USB 3.2 Gen 2。 8.作業系統：windows11 中文專業隨機版。 9.含系統安裝測試及學校教室軟體派送設定協助，全機零件原廠三年保固。 10.非大陸廠牌。				2.電競戰技分析、電競遊戲基礎訓練、電競遊戲進階訓練、電競主播實務等課程使用
		合計			280,000	
‘變更後						
優先序	項目名稱	規格	數量單位	預估單價	預估總價	用途說明
資36	雷射投影機	1. 顯示技術：DLP™ 技術/ DMD 2. 晶片輸出亮度：5000 ANSI 3. 流明解析度：Full HD 1920x1080 4. 對比度：300,000:1 (Extreme black 開啟) 5. 電腦相容格式：UHD,WUXGA,1080P,UXGA, SXGA+,SXGA ,WXGA+,WXGA,720P,XGA, SVGA,VGA 6. 視頻相容格式：480i/p, 576i/p, 720p/1080i (50/60Hz),	1 台	49,000	49,000	使用於電競賽事管理、電競直播企劃、專題製作、等課程；在活動上，也能提供演講、導覽、成果發表等等使用，為本系必要之設備。

		1080p (50/60Hz), NTSC, PAL, SECAM,4K UHD 7. 投影鏡頭:ZOOM：1.3x 手動縮放 FOCUS：手動對焦 8. 訊號輸出入介面: HDMI x2, Audio Out x 1, USB-A (5V/1.5A), RS-232 x 1, RJ-45 x 1/揚聲器:15W 9. 投射比: 1.13 ~1.47/投影尺寸(對角線):30–300 吋 3D 支援:Yes(DLP 3D; PC frame sequential 120Hz 3D, Blu-ray DVD 3D) 10.可顯示色彩:1073.4 百萬色(10bit) 11.安全裝置:具備過熱自動斷電保護裝置 12.投影方式:前投、後投、懸掛皆可適用 360 度投影垂直投影 13.遙控器: 隨機附贈無線遙控器 14.數位梯形校正:數位垂直校正±30° / 數位水平校正±30° / 支援四角修正 15.操作噪音:27dB 16.光源類型:雷射/光源壽命(小時):30,000 小時(ECO 模式) 17.非大陸品牌				
		合計			49,000	

辦法：依照台北海洋科技大學教育部獎勵補助款專責規劃小組設置要點辦理。

決議：照案通過，續提院務會議審議，敬會研發處。

伍、臨時動議：

提案一

案由：本（數遊）系擬新增「Gemini Certified University Student」、「SSE AI Prompt Engineer」、「經濟部產業人才能力鑑定證書-3D 列印工程師-初級能力檢定」、「遙控無人機普通操作證」，共 4 張證照納入本系學生之證照認證乙案，提請審議。

說明：

一、「**Gemini Certified University Student**」、「**SSE AI Prompt Engineer**」等二張證照皆為 AI 相關領域的指標認證，此案二照之取得證明其已具備專業的 AI 溝通與操作技能，能在企業中快速導入 AI 工具，提高工作效率。其次，該認證凸顯學生在新興科技趨勢中的前瞻性，對於求職或跨領域發展具有強烈加分效果，學生能展現自己在數位轉型與 AI 驅動創新中的實務能力，成為未來職場中結合 AI 與專業知識的關鍵人才。

「**經濟部產業人才能力鑑定證書-3D 列印工程師-初級能力檢定**」具備 3D 建模與製作能力，學生可應用於創客專案與設計比賽；社會則展現新興製造技術專長，有助於產品開發與創新產業。

「**遙控無人機普通操作證**」培養安全操作與空拍基礎能力，學生可應用於課程研究與影像製作；社會則有助於就業於測繪、影像、農業等多元領域。

二、證照之相關說明，請參閱【表 1】與證照樣張，擬建議此張證書認列點數為 3 點。

三、本案如獲通過，依規定辦理。

四、此案增列至畢業門檻點數。

表 1：擬新增學生證照採認明細表

獎勵分級	證照名稱	國內/國外	等級	點數	發照單位
C	**Gemini Certified University Student**	**國外**	**其他**	**3**	**Google for Education**
Gemini Certified University Student 證書是 Google 針對測試學生對 Gemini 的理解以及對 Google AI 的負責任整合，以進行高級研究、學術嚴謹性和專業準備的專業認證證照。					

獎勵分級	證照名稱	國內/國外	等級	點數	發照單位



獎勵分級	證照名稱	國內/國外	等級	點數	發照單位
C	**SSE AI Prompt Engineer**	**國外**	**其他**	**3**	**Silicon Stone Education (SSE)**

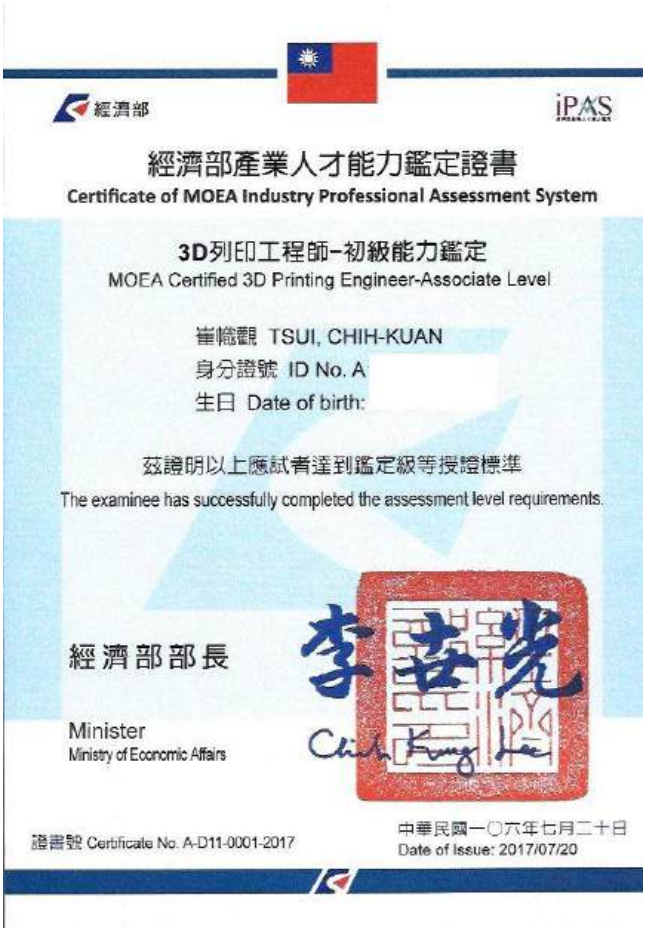
專注於生成式 AI 與大型語言模型的應用。課程內容涵蓋提示設計（Prompt Engineering）的原理與實務，讓學習者能有效撰寫指令，提升 AI 回應的精準度、創造性與可控性。同時也涉及多場景應用，包括教育、行銷、數據分析與內容開發，培養學生靈活運用 AI 的能力。

獎勵分級	證照名稱	國內/國外	等級	點數	發照單位



獎勵分級	證照名稱	國內/國外	等級	點數	發照單位
C	**經濟部產業人才能力鑑定證書-3D 列印工程師-初級能力檢定**	**國內**	**其他**	**3**	**經濟部**

具備 3D 建模與製作能力，學生可應用於創客專案與設計比賽；社會則展現新興製造技術專長，有助於產品開發與創新產業。



獎勵分級	證照名稱	國內/國外	等級	點數	發照單位
C	**遙控無人機操作證**	**國外**	**其他**	**3**	**交通部民用航空局**
無人機專業證照是一項針對航拍、測繪、巡檢與創新應用所設計的專業認證，核心目標在於培養學員熟練運用無人機（UAV, Unmanned Aerial Vehicle）的技術，並將其結合到產業與教育場域之中。					
					

決議：

提案二

案由：本（數遊）系擬新增「經濟部產業人才能力鑑定證書- AI 應用規劃師-初級能力檢定」、「Gemini Certified Educator」2 張證照納入本系教師之證照認證乙案，提請審議。

說明：

一、「經濟部產業人才能力鑑定證書-AI 應用規劃師-初級能力檢定」為經濟部推動的專業能力認證，AI 應用規劃師旨在培養 AI 技術應用於企業實際業務的專業人才，規劃合適的 AI 解決方案。

二、「Gemini Certified Educator」係 Google for Education 推出的 AI 認證。此認證旨在驗證教育工作者使用 Google AI 工具（例如 Gemini 和 NotebookLM）的熟練度，並具備負責任地將其整合到教學中的能力。

三、為因應 116 學年度併系與 AI 課程規劃之需求，特此提出 AI 相關證照認列，以推動師資能力規劃符合專業專教。

四、證照之相關說明，請參閱【表 2】與證照樣張，擬建議此張證書認列點數為 3 點。

五、本案如獲通過，依規定辦理。

表 2：擬新增教師證照採認明細表

獎勵分級	證照名稱	國內/國外	等級	點數	發照單位
B	**經濟部產業人才能力鑑定證書 - AI 應用規劃師-初級能力檢定**	**國內**	**其他**	**3**	**經濟部**
經濟部推動的專業能力鑑定認證，旨在培養能夠將 AI 技術應用於企業實際業務的專業人才。這類人才負責分析企業需求、規劃合適的 AI 解決方案、協調技術團隊執行，以確保 AI 技術能有效為企業創造價值。					



獎勵分級	證照名稱	國內/國外	等級	點數	發照單位
C	**Gemini Certified Educator**	**國外**	**其他**	**3**	**Google for Education**
Gemini Certified Educator 證書是 Google 針對教育與獨立開發者領域設計的專業認證，主要聚焦於熟練運用 Gemini（原 Bard）AI 工具，提升教學設計、學習輔助及教育創新的能力。透過認證課程，學生將掌握如何結合生成式 AI，協助課程與開發規劃、教材與開發產出、評量設計與學習數據分析，並能更有效率地應對不同學生的學習需求。					

獎勵分級	證照名稱	國內/國外	等級	點數	發照單位
					

決議：

陸、主席結論：無

柒、散會（下午 13 時 00 分）。



台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系

114 學年度第 1 學期第 3 次系務會議 簽到表

時間：114 年 10 月 14 日（星期二）中午 12 時 20 分

地點：福環樓 D417 教室

主席：王淑貞主任

出席人員：

序號	職稱	姓名	簽到
1	副教授兼系主任	王淑貞	
2	助理教授	陳建宏	
3	助理教授	謝易珉	
4	助理教授	黃柏瑞	
5	助理教授	葉繁晟	
6	助理教授	呂寓奇	
7	助理教授	洪忠聖	
8	講師兼行政教師	封莫凡	
列席			
9	系秘書	余孟勳	1014

台北海洋科技大學 114 學年度第 1 學期第 3 次
創新設計學院 - 院務會議紀錄

時間：中華民國 114 年 10 月 16 日（星期四）中午 12 時 20 分
地點：線上視訊會議
主席：呂廷倫 院長　　紀錄：余孟勳
出席人員：如簽到表所示
列席人員：如簽到表所示

壹、主席致詞：

一、淡水校區 114 年教職員工流感疫苗施打時間為 114 年 10 月 27 日（週一）下午 1330 時至 1430 時，請務必上網填寫『台北海洋科技大學接種意願書』，未列名冊內之人員無法施打。
二、請各位授課教師留意學生出席狀況，鼓勵學生到校上課，提醒同學扣考機制並落實點名及線上登錄。
三、10 月份連續假期較多，出國旅遊人身安全注意事項及交通安全防禦觀念等宣導，尤其注意騎機車交通安全。
四、請各系科多多到圖書館走動，場地借閱使用、以及借閱書籍、桌遊等。
五、各系所電腦教室請務必落實管理並共同愛護設備，請下課後務必依正常程序關機，切勿直接切斷總電源導致電腦無法正常開機。
六、請各系設立微學程要點：規劃修課學分數至少 6 學分；分學程及微學程納入畢業條件之一。
七、請調降課程規劃表必修學分，增加選修學分，提供學生跨域學習機會。
八、校園多元生理用品以經濟不利學生為優先對象，發放方式由導師協助轉發 9 至 12 月兌換券，將於校內廁所放置衛生棉供臨時有需要者取用。

貳、確認上次會議紀錄 114 年 09 月 30 日：

決定：

提案	決議	執行情形
一、通過數遊系申請 114 年度私立技專校院整體發展獎勵補助經費-資本門標餘款，購置雷射 DLP 5000 流明投影機乙案	照案通過	依規定辦理
二、通過數遊系擬訂新增修讀電競數位遊戲與動畫設計系雙主修實施要點、輔系修讀要點乙案	照案通過	依規定辦理

參、業務報告：無

肆、討論事項：

提案一　　提案單位：數遊系

案由：數遊系擬申請116學年度本（數遊）系、新媒體互動科技應用學士學位學程整併案，提請審議。

說明：

一、數遊系擬申請 116 學年度本（數遊）系、新媒體互動科技應用學士學位學程整併，整併計劃書如（附件 1），整併後名稱和學制如下：

整併後名稱	學制
電競遊戲與 AI 新媒體系	四技日間部、二技日間部、五專日間部

二、已於 114 學年度 1 第學期第 4 次系務會議（114.10.14）審議通過，續提院務會議審議。

決議： 照案通過

提案二　　提案單位：數遊系

案由：數遊系擬追認114年度教育部獎勵補助經費，電競數位遊戲與動畫設計系所提資本門-資36「電競主機」項目變更案，提請審議。

說明：

一、電競數位遊戲與動畫設計系(以下簡稱數遊系)前於第4次專責會議提案修正規格之資36「電競主機」，惟顯示卡價格仍持續飆漲，再經歷三次公開取得報價仍無廠商可於預算內提供同等規格之商品，因此同意114年度放棄購買，並將此項教學儀器需求提列於115年賡續採購以補足教學與代表隊訓練之需要。

二、另，因數遊系教學成果展現的多樣性需求，與配合系務現況發展各項活動與競賽需要，擬於原規劃預算28萬內，提出更換購置項目為「雷射投影機」1台，計4萬9,000元，剩餘之金額則流入標餘款供學校後續統籌分配。

三、綜上所述，數遊系爰提請變更，調整表（如下表）：

變更前						
優先序	項目名稱	規格	數量單位	預估單價	預估總價	用途說明
資36	電競主機	1.處理器：i7-14700F Processor 2.1GHz (33M Cache, up to 5.40 GHz, 20 Cores, 28 Threads)（（含）以上或同等級產品)。 2.記憶體：DDR5-560032G 3.硬碟機：1TB Gen4 NVMe PCIe SSD (（含）以上或同等級產品)。 4.顯示卡：RTX5060ti-8G GDDR7（含）以上或同等級產品。 5.電源供應器:750W。 6.前端 I/O : 1 x 3.5mm 複合音源線插孔.2 x USB 3.2 Gen 1 Type-C。 7.後端 I/O :1x RJ45 GB 乙太網路.1x HDMI 1.4.1 x Display port 1.4.1 x 7.1 聲道音效.2 x USB 3.2 Gen 2。 8.作業系統：windows11 中文專業隨機版。 9.含系統安裝測試及學校教室軟體派送設定協助，全機零件原廠三年保固。 10.非大陸廠牌。	5台	56,000	280,000	1.學生課程使用的電腦設備 2.電競戰技分析、電競遊戲基礎訓練、電競遊戲進階訓練、電競主播實務等課程使用
		合計			280,000	
‘變更後						

優先序	項目名稱	規格	數量單位	預估單價	預估總價	用途說明
資36	雷射投影機	1. 顯示技術：DLP™ 技術/ DMD 2. 晶片輸出亮度：5000 ANSI 3. 流明解析度：Full HD 1920x1080 4. 對比度：300,000:1 (Extreme black 開啟) 5. 電腦相容格式：UHD,WUXGA,1080P,UXGA,SXGA+,SXGA ,WXGA+,WXGA,720P,XGA, SVGA,VGA 6. 視頻相容格式：480i/p, 576i/p, 720p/1080i (50/60Hz), 1080p (50/60Hz), NTSC, PAL, SECAM,4K UHD 7. 投影鏡頭:ZOOM：1.3x 手動縮放 FOCUS：手動對焦 8. 訊號輸出入介面: HDMI x2, Audio Out x 1, USB-A (5V/1.5A), RS-232 x 1, RJ-45 x 1/揚聲器:15W 9. 投射比: 1.13 ~1.47/投影尺寸(對角線):30–300 吋 3D 支援:Yes(DLP 3D; PC frame sequential 120Hz 3D, Blu-ray DVD 3D) 10. 可顯示色彩:1073.4 百萬色 (10bit) 11. 安全裝置:具備過熱自動斷電保護裝置 12. 投影方式:前投、後投、懸掛皆可適用 360 度投影垂直投影 13. 遙控器: 隨機附贈無線遙控器 14. 數位梯形校正:數位垂直校正 ±30° / 數位水平校正±30° / 支援四角修正	1 台	49,000	49,000	使用於電競賽事管理、電競直播企劃、專題製作、等課程；在活動上，也能提供演講、導覽、成果發表等等使用，為本系必要之設備。

		15. 操作噪音：27dB 16. 光源類型:雷射/光源壽命(小時):30,000 小時(ECO 模式) 17.非大陸品牌				
		合計			49,000	

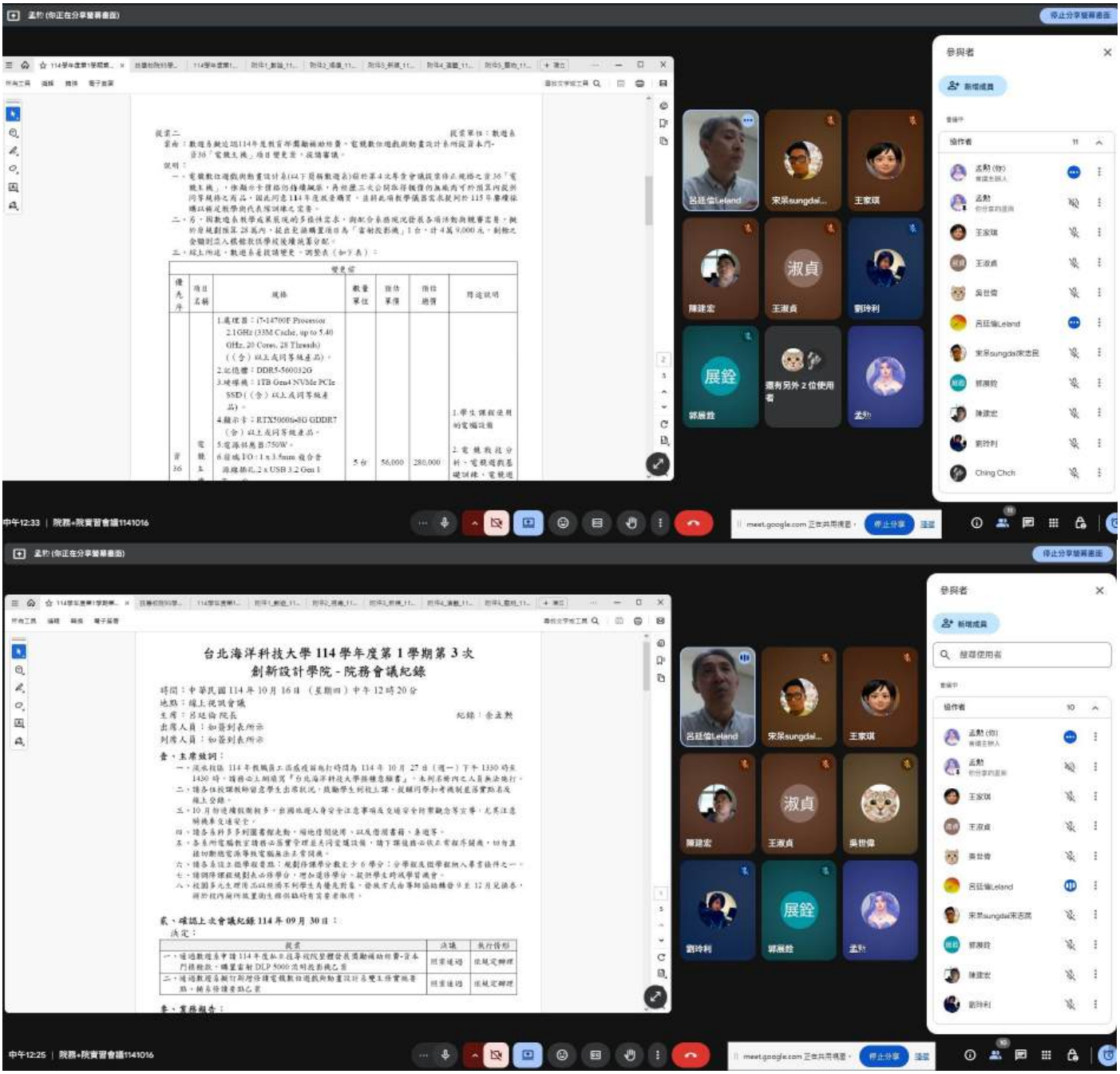
四、已於 114 學年度 1 第學期第 4 次系務會議（114.10.14）審議通過，續提院務會議審議。

決議： 照案通過

伍、臨時動議：無

陸、主席指示事項：無

柒、散會（中午 12 時 40 分）



台北海洋科技大學 114 學年度第 1 學期 3 次
創新設計學院-院務會議簽到表

時間：中華民國 114 年 10 月 16 日 中午 12 時 20 分
地點：線上視訊會議
主席：呂廷倫院長
出席人員：

姓名	職稱	簽名
視覺傳達設計系暨創新設計學院 呂廷倫 院長	教授/院長/系主任	視訊
電競數位遊戲與動畫設計系 王淑貞 主任	副教授/系主任	視訊
寵物業經營管理系 王宥婷 主任	副教授/系主任	請假
演藝時尚事業管理系 王家琪主任	副教授/系主任	視訊
新媒體互動科技應用學士學位學程 劉玲利 主任	副教授/系主任	視訊
電競數位遊戲與動畫設計系 謝易珉 老師	助理教授	請假
電競數位遊戲與動畫設計系 陳建宏 老師	助理教授	請假
新媒體互動科技應用學士學位學程 宋志民老師	助理教授	視訊
寵物業經營管理系 郭展銓 老師	助理教授	請假
寵物業經營管理系 莊雅雯 老師	助理教授	請假
演藝時尚事業管理系 吳世偉老師	助理教授	視訊
演藝時尚事業管理系 陳競 老師	講師	視訊
列席		
電競數位遊戲與動畫設計系兼創新設計學院 余孟勳 祕書	院祕書	視訊

台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系

系所合併籌備會兼學者專家會議 簽到表

時間：114 年 10 月 15 日（星期三）中午 12 時 00 分

地點：淡水校區福環樓 D417 教室

主席：王淑貞主任

出席人員：

序號	職稱	姓名	簽到
1	副教授兼系主任	王淑貞	
2	新媒學程主任	劉玲利	
3	助理教授	陳建宏	
4	助理教授	謝易珉	
5	助理教授	黃柏瑞	
6	助理教授	葉繁晟	
7	助理教授	呂寓奇	
8	助理教授	洪忠聖	
9	講師兼行政教師	封莫凡	
10	系秘書	余孟勳	

台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系

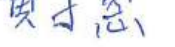
系所合併籌備會兼學者專家會議 簽到表

時間：114 年 10 月 15 日（星期三）中午 12 時 00 分

地點：淡水校區福環樓 D417 教室

主席：王淑貞主任

校外審查委員出席人員：

序號	職稱	姓名	簽到
1	愛飛生文創事業有限公司 負責人	黃俊凱	
2	國立臺北商業大學 資訊與決策科學研究所 教授兼所長	廖文華	
3	創點數位概念股份有限公司 資深引擎整合組長	黃子恩	

台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系

系所合併籌備會兼學者專家會議 簽到表

時間：114 年 10 月 15 日（星期三）中午 12 時 00 分

地點：淡水校區福環樓 D417 教室

出席人員：

序號	職稱	簽到
1	學生代表	王彩妍
2	學生代表	張恩翔















數遊系與新媒學程系所合併籌備會

兼學者專家會議

【委員意見表】

以技術整合，目前實務前期用到比較多的AI技術，從規劃所需的文件、示意圖到流程圖等，都可以搭配AI快速驗證，確定方向後，更多的心力還是回歸技術本身，所以我認為應該讓同學們了解這個非常強的工具，但最終還是回到使用工具的目的，培養學生對遊戲開發的想法，讓我們的紅利，做到本來看起來很難做到的事，創造屬於AI時代才可以辦到的作品。

簽名：黃子恩

數遊系與新媒學程系所合併籌備會

兼學者專家會議

【委員意見表】

1.建議課程中需保留平面設計相關基本能力課程。

2.AI課程可著重在AI使用，運用AI製作相關APP軟體程式。

3.可增加相關年刷知識課程內容，讓學生全方位整合相關能力。

簽名：

數遊系與新媒學程系所合併籌備會

兼學者專家會議

【委員意見表】

此次整併乃因應技術演進趨式與社會需求的變化，能有效整合資源並凸顯系所的特色與競爭力。鑒於AI為未來產業與科技發展的核心趨勢，建議系所可將AI作為課程發展主軸，並於各年級之必修課程中規劃相關AI課程，以確保課程設計與系所定位相符，進而提昇學生的專業能力與就業競爭力。

簽名：

台北海洋科技大學電競數位遊戲與動畫設計系

系週會兼系所合併師生座談會 簽到表

時間： 2025/10/15(三) 15:00-17:00

地點： 淡水校區福環樓 5 樓演藝廳 【四遊一甲】

序號	簽到	簽到	簽到
1	廖柏鈞	許元熙	
2	魏宥華	曾博鈞	
3	呂偉翔	吳宣佑	
4	林淑芳	黃博偉	
5	廖淳盈	李旻哲	
6	李珍妮	李立山	
7	林胤賢		
8	甘士宏		
9	周杰宏		
10	戴廷鎰		
11	蔡智宸		
12	廖[illegible]		
13	李炳萱		
14	劉子[illegible]		
15	廖柏[illegible]		

【四遊二甲】

序號	簽到	簽到	簽到
1	陳宥伸	王妍思	
2	陽昀祐	謝[illegible]	
3	沈昱安	簡國新	
4	林于薔		
5	林于穎		
6	葉蜜鈴		
7	戈紘睿		
8	謝雨桓		
9	蘇聖祐		
10	陳柏安		
11	郭[illegible]		
12	甘柏恩		
13	羅郁[illegible]		
14	陳冠鈺		
15	沈[illegible]		
16	[illegible]		
17	林育[illegible]		
18	魏士軒		

【四遊三甲】

序號	簽到	簽到	簽到
1	張信發		
2	蔡清玉		
3	鄧北輝		
4	陳湖信		
5	莊宗翰		
6	張儀軒		
7	許智傑		
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

【四遊四甲】

序號	簽到	簽到	簽到
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

【二遊三甲】

序號	簽到	簽到	簽到
1	黃瑞媛		
2	蔣佳琳		
3	許千欣		
4	陳思羽		
5	張[illegible]		
6	張耀融		
7	曾彥翰		
8	陳[illegible]		
9	楊子鋒		
10	鄭有稽		
11	毛[illegible]		
12	王[illegible]		
13			
14			
15			
16			
17			
18			

【二遊四甲】

序號	簽到	簽到	簽到
1	廖嘉貝		
2	林泓安		
3	羅泰翔		
4	曾柏洋		
5	徐子翔		
6	陳[illegible]		
7	蔡秉勳		
8	李[illegible]		
9	林易[illegible]		
10	湯[illegible]		
11	張[illegible]		
12	陳[illegible]		
13	鄭文[illegible]		
14	[illegible]		
15			
16			
17			
18			

【遊一明】

序號	簽到	簽到	簽到
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

【遊二明】

序號	簽到	簽到	簽到
1	鄭詩 婷	梁增庭	
2	張湘雲	周芷藝	
3	王翔鈞	秦俊威	
4	林東儀	黃弘鳴	
5	洪恰寧	徐秉鈞	
6	蘇甸真	吳智嘉	
7	陳智恩	蔣品溥	
8	黃姍甯		
9	楊堅		
10	張恰茹		
11	王智賢		
12	林紫瑄		
13	葉芷菱		
14	李宥蓉		
15	吳[illegible]		
16	徐正翁		
17	朱芷芸		
18	張恩婕		

【遊三明】

序號	簽到	簽到	簽到
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

序號	簽到	簽到	簽到
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

【遊五明】

序號	簽到	簽到	簽到
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			


15:10
DGA
雷恩數位遊戲與動畫設計系
Department of Digital Game & Animation Design
台北海洋科技大學









檔　　號：114/300012
保存年限：永久
電子簽核　結案日期：114年10月07日

收發文號：
收發日期：
創稿文號：1142102191
1142102191

簽　於　創新設計學院　新媒體互動科技應用學士學位學程　日期：中華民國114年10月03日

附　　件：（1件）1142102191_1_114學年度第1學期第1次系務會議0926.pdf　（附件1）

主旨：檢陳114年9月26日召開本學程（新媒體互動科技應用學士學位學程）114學年度第1學期第1次系務會議紀錄(如附件一)，請核示。

說明：本次會議摘述重點如下：通過電競數位遊戲與動畫設計系和新媒體互動科技應用學士學位學程合併計畫案。

擬辦：奉核後，依會議決議辦理，並將會議紀錄上傳至會議紀錄平台公告。

創稿文號：1142102191

公文簽核流程表

項次	簽核名單	代理/加簽	簽核單位	簽收時間	核稿時間	狀態
1	萬恣紜系助理		新媒體互動科技應用學士學位學程		114-10-03 14:32	創文
2	劉玲利主任.		新媒體互動科技應用學士學位學程	114-10-03 14:36	114-10-03 14:36	串簽
3	呂廷倫代理院長		創新設計學院	114-10-03 15:43	114-10-03 15:44	串簽
4	秘書室(登)登記桌		秘書室	114-10-03 16:09	114-10-03 16:09	串簽
5	鄭來長主任秘書	[秘書室(登)加簽]	秘書室	114-10-03 16:46	114-10-03 16:47	串簽
6	吳肇哲副校長	[鄭來長加簽]	副校長室	114-10-04 11:23	114-10-04 11:24	決行
如擬						
7	秘書室(登)登記桌		秘書室	114-10-05 17:05	114-10-05 17:05	擲回
8	萬恣紜系助理		新媒體互動科技應用學士學位學程	114-10-07 15:37		串簽

台北海洋科技大學新媒體互動科技應用學士學位學程

114 學年度第 1 學期第 1 次系務會議紀錄

時間：中華民國 114 年 09 月 26 日（星期五）上午 11 時 50 分
地點：實體會議 D317
主席：劉玲利主任
出席人員：如簽到表　　記錄：萬恣紜

壹、主席致詞：

一、請各位老師告知學生，本校有團膳餐盒的群組，鼓勵同學們加入群組，每日都有不同菜色的餐點。

二、請各位老師協助宣導，衛保組提供未隨身攜帶生理用品或即時因應緊急需求之學生便利取得多元生理用品。

三、請各班導師通報，是否有學生因為花蓮災情需要急難救助，學校會提供協助。

貳、確認上次會議 114 年 07 月 28 日：

提案	決議	執行情形
（一） 通過本學程遴選 114 學年各級委員會代表名單案。	照案通過	依規定辦理
（二） 通過本學程擬新訂「學生校外實習委員會設置要點」草案。	照案通過	依規定辦理

參、業務報告：無

肆、討論事項：

提案一　　提案人：劉玲利

案由：電競數位遊戲與動畫設計系和新媒體互動科技應用學士學位學程合併計畫案，提請討論。

說明：配合校務發展有規劃將數遊系和新媒學程整併計畫，將與各位老師進行說明討論，本學程於 114 年 10 月 1 日召開系週會，向學生宣達整併計畫。

決議：照案通過

參、臨時動議：無

肆、主席結論：無

伍、散會(中午 12 時 20 分)





台北海洋科技大學新媒體互動科技應用學士學位學程
114 學年度第 1 學期第 1 次系務會議紀錄

簽到表

時間：中華民國 114 年 09 月 26 日（星期五）上午 11 時 50 分
地點：實體會議
主席：劉玲利主任
記錄：萬恣紜
出席人員：

職稱	姓名	簽到
副教授兼學程主任	劉玲利	
助理教授級專業技術人員 專案教師	宋志民	
助理教授級專業技術人員 專案教師	魏猷宏	
新媒體互動科技應用 學士學位學程秘書	萬恣紜	

檔　　號：114/300012
保存年限：永久
電子簽核　結案日期：114年10月07日

收發文號：
收發日期：
創稿文號：1142102186
1142102186

簽　於　創新設計學院　新媒體互動科技應用學士學位學程　日期：中華民國114年10月03日

附　　件：（1件）1142102186_1_114學年度第1學期第1次系週會會議紀錄1001.pdf　（附件1）

主旨：檢陳114年10月1日召開本學程（新媒體互動科技應用學士學位學程）114學年度第1學期第1次系週會會議紀錄如附件，請核示。

說明：

一、活動目的：例行辦理系週會旨為宣達系務及關懷學生，並分享交流同學期末作品。

二、承辦人員：劉玲利主任、宋志民老師、魏猷宏老師、萬恣紜系秘書。

三、活動內容：

（一）系主任致詞。

（二）校務與畢業門檻宣導、系務及與數遊系整併宣達。

（三）活動對象：新媒體互動科技應用學士學位學程全體師生。

（四）活動時間：114年10月1日(星期三)下午3：00至4：50。

（五）活動地點：福環樓3樓D317教室。

擬辦：奉核後，依會議決議辦理，並將會議紀錄上傳至會議紀錄平台公告。

創稿文號：1142102186

公文簽核流程表

項次	簽核名單	代理/加簽	簽核單位	簽收時間	核稿時間	狀態
1	萬恣紜系助理		新媒體互動科技應用學士學位學程		114-10-03 11:46	創文
2	劉玲利主任.		新媒體互動科技應用學士學位學程	114-10-03 12:17	114-10-03 13:49	串簽

3	呂廷倫代理院長		創新設計學院	114-10-03 14:21	114-10-03 14:21	串簽
4	秘書室(登)登記桌		秘書室	114-10-03 14:46	114-10-03 14:47	串簽
5	鄭來長主任秘書	[秘書室(登)加簽]	秘書室	114-10-03 15:06	114-10-03 15:07	串簽
6	吳肇哲副校長	[鄭來長加簽]	副校長室	114-10-03 16:13	114-10-03 16:19	串簽
7	呂曜志校長	[吳肇哲加簽]	校長室	114-10-03 17:56	114-10-03 17:56	決行
可						
8	秘書室(登)登記桌		秘書室	114-10-05 17:12	114-10-05 17:13	擲回
9	萬恣紜系助理		新媒體互動科技應用學士學位學程	114-10-07 13:39		串簽

台北海洋科技大學新媒體互動科技應用學士學位學程
114 學年度第 1 學期第 1 次系週會會議紀錄

時間：中華民國 114 年 10 月 01 日（星期三）下午 15 時 00 分
地點：實體會議 D317 教室
主席：劉玲利主任　　記錄：萬恣紜
出席人員：如會議簽到表

壹、會議主題：

台北海洋科技大學 新媒學程
114 學年度第 1 學期第 1 次系週會流程表

地點：淡水校本部福環樓 D317 教室

時間：114 年 10 月 01 日(星期三) 15：00-16：50

時間	活動內容	負責人/主講人
15:00-15:15	報到入場	萬恣紜 系秘書
15:15-15:30	主任致詞	劉玲利主任
15:30-16:00	學程事務宣達	劉玲利主任
16:00-16:50	點心享用	萬恣紜 系秘書
16:50	賦歸	

貳、散會(下午 16 時 50 分)











系週會簽到表

台北海洋科技大學

新媒體互動科技應用學士學位學程

簽到表

活動：系週會　　時間：114/10/01

地點：D317

簽到表			
班級	姓名	班級	姓名
四媒一甲	李柏均	四媒二甲	吳玟宣
四媒一甲	吳[illegible]	四媒二甲	張[illegible]瑾
四媒一甲	許恆慈	四媒一甲	魏[illegible]憲
四媒一甲	謝[illegible]如	四媒二甲	[illegible]
四媒一甲	[illegible]	四媒二甲	[illegible]
四媒一甲	[illegible]	四媒二甲	洪聲平
四媒一甲	林[illegible]	四媒一甲	薛功[illegible]
四媒一甲	賴致均	四媒一甲	林冠[illegible]
四媒一甲	林[illegible]	四媒三甲	張[illegible]瑜
四媒一甲	陳妍琳	四媒三甲	段雯慧
四媒三甲	曾[illegible]	四媒三甲	陳御[illegible]
四媒二甲	陳俊傑	四媒三甲	[illegible]
教師：萬恣紘	[illegible]	魏獻宏	[illegible]

附表4 ➢ 儲存電子檔時，請依「附表4檔名」作為電子檔檔名

附表4檔名：TC08

技專校院畢業學生就業概況說明表

學校：

一、全校整體就業概況分析（112學年度畢業）

畢業生流向 學位層級	畢業總人數	就業	升學	留學	服兵役	其他（含待業）	補充說明
碩、博士	49	36	2	1	0	10	
學　士	651	444	53	1	1	116	
專　科	136	48	71	0	0	17	
全校總數	800	528	126	2	1	143	
佔總數百分比		66.00%	15.75%	0.25%	0.13%	17.87%	

註：1.「補充說明」：學校對於畢業學生就業情形，若有要特別補充說明之事項，則請於本欄位簡述。

2.「佔總數百分比」：各「畢業生流向」之「全校總數」（碩、博士、學士、專科人數合計）除以「全校畢業總人數」之百分比（小數點第1位四捨五入）。

二、全校既有院、所、系、科、學位學程就業概況分析（112學年度畢業）

院所系科 學位學程	畢業總人數	就業	升學	留學	服兵役	其他（含待業）	補充說明

院所系科學位學程	畢業總人數	就業	升學	留學	服兵役	其他（含待業）	補充說明

三、公開校內既有院、所、系、科、學位學程畢業生就業情形

是否公開	□是 ☑否
公開管道 (※必填)	【如網址或網頁等（公開資訊包含該系所就業、進修、服役、準備考試、參加職訓等人數資料。）】

核章	填表人	填表單位主管	校長	年　月　日
	約用人員周廷霏	組長張維誌 教務長王聖文		

提案二

案　由：116 學年度海洋運動休閒與觀光管理系增設碩士在職專班申請案，提請追認。

提案單位：國合處

說　明：

一、 依教育部 114 年 11 月 26 日臺教技(一)字第 1142302779 號函辦理。

二、 本申請案提報截止日為 114 年 12 月 30 日（二）止，須備文報部及副本寄送「技專校院總量管制小組」，另校務會議紀錄應於 115 年 3 月 2 日(一)前完成補正。

三、 申請增設所需文件如下：

所需文件	校內程序
1.申請清單【附件 4-1】 2.碩士在職專班增設計畫書【附件 4-2】 3.畢業學生就業概況說明表【附件 4-3】 4.校務會議紀錄	1.系務會議 2.院務會議 3.校務發展委員會 4.招生委員會 5.校務會議 (經上述會議審議通過)

四、 本案業經系務會議、院務會議、114 學年度第 1 次校務發展委員會、114 學年度第 1 學期第 8 次招生委員會通過及 114 年 12 月 30 日 114 學年度第 1 學期第 2 次校務會議追認通過。

辦　法：本案配合教育部辦理時程備文報部，經校務會議通過後續提董事會追認。

決　議： 通過。

➢ 儲存電子檔時，請依「清單檔名」作為電子檔檔名　　清單檔名：TC01

技專校院 116 學年度「碩士班增設」申請案清單（一）

校名：台北海洋學校財團法人台北海洋科技大學　　校碼：452

案件序號	送審領域類別（說明一）		申請案名（說明三）
	主領域	副領域	
第 01 案	觀光休閒餐旅領域		海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班
第 02 案			

說明：

一、增設碩士班之「送審領域類別」：請依工業類（含農業、海事）、管理類（含商管、資管）、醫護類、社會科學類（含教育、法律）、人文藝術類等 5 類歸類。

二、已設立之日間碩士班之系所，若擬開設碩士在職專班者，仍須提報第一階段審查。

三、碩士班之院、所、系、學位學程之名稱命名原則，請參見附件一之「院、系、所、學位學程名稱之體例與原則」。

四、**申請增設碩士班，務必請先詳閱「專科以上學校總量發展規模與資源條件標準」第四條之各類系所增設條件，以及考量設立後之師資質量標準規定，並審慎評估與規劃。**

五、碩士班增設申請案上限數 3 案，如無申請案者，免附本表。

提報本計畫書時，請以本頁為封面，並請雙面列印。

1.「表 1 檔名」之 "___" 請填寫「案件序號」，如：第 02 案，請填寫 "02"，以此類推。
2.儲存電子檔時，請依填寫「案件序號」後之「表 1 檔名」作為電子檔檔名。

表 1 碩士班增設檔名：TC01A1_

116 學年度碩士班院所系學位學程「增設」計畫書（表 1）

校名：　台北海洋學校財團法人台北海洋科技大學　　校碼：　452

<table>
<tr><td rowspan="2">申請案名稱(說明1)</td><td>海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班</td><td>細學類代碼（說明 2）</td><td>10151</td><td>領域別(說明3)</td><td>□工業領域
□農林漁牧領域
■觀光休閒餐旅領域
□其他</td></tr>
<tr><td colspan="5">招生學制（說明 5）：碩士在職專班
所屬學院：海洋事業學院
授予學位名稱：商學碩士</td></tr>
<tr><td>建議送審類別</td><td colspan="5">主領域：□工業類（含農業、海事）　☑管理類（含商管、資管）　□醫護類
□社會科學類（含教育、法律）　□人文藝術類
副領域：□工業類（含農業、海事）　□管理類（含商管、資管）　□醫護類
【可不填】□社會科學類（含教育、法律）　□人文藝術類</td></tr>
<tr><td>國內設有與本申請案名相關系所學位學程之參考資料</td><td colspan="5">【請參考教育部統計處：https://stats.moe.gov.tw/bcode/default.aspx】
<table>
<tr><th>校名</th><th>系所名稱</th><th>畢業生數</th><th>校名</th><th>系所名稱</th><th>畢業生數</th></tr>
<tr><td>國立澎湖科技大學</td><td>觀光休閒系
碩士在職專班</td><td>117</td><td>國立高雄餐旅大學</td><td>觀光研究所
碩士在職專班</td><td>16</td></tr>
<tr><td>國立高雄大學</td><td>運動健康與休閒學系
碩士在職專班</td><td>40</td><td>臺北市立大學</td><td>休閒運動管理學系
碩士在職專班</td><td>270</td></tr>
<tr><td>臺灣師範大學</td><td>運動休閒與餐旅管理
碩士在職專班</td><td>260</td><td>銘傳大學</td><td>觀光事業學系
碩士在職專班</td><td>220</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

	成功大學	運動健康與休閒管理 碩士在職專班	323	台灣體育運動大學	運動事業管理學系 碩士在職專班	192
	虎尾科技大學	休閒遊憩 碩士在職專班	169	屏東科技大學	休閒運動健康系 碩士在職專班	146

本案是否曾申請過	☑ 本案為第一次申請　□ 本案曾申請未通過，曾於申請之增設學年度：_____			
校務會議	是否已校務會議決議通過：□是	會議日期	提案編號	☑否　校務會議預計召開日期：114 年 12 月 30 日
申請單位主管與聯絡人	姓名	單位/職稱	聯絡電話	電子郵件
	李永棠	海洋運動休閒與觀光管理系主任	02-28109999#1940	yungtan@mail.tumt.edu.tw
	余慶豐	招生中心主任	02-28109999 #1940	s0481@mail.tumt.edu.tw

摘　要

【每項皆須填寫，且請勿填寫詳如計畫書第 OO 頁;字數超過 200 字，系統自動刪除】

設立理由	設立「海洋運動休閒與觀光管理碩士在職專班」旨在因應臺灣海洋觀光與休閒產業發展趨勢，培育海洋運動休閒與觀光管理兼具的中高階專業人才。結合學校海洋、運動、觀光等資源，強化學術與產業鏈結，提供在職人士進修機會，促進跨領域與國際化能力，並回應政府推動海洋旅遊政策及少子化下的高教招生挑戰。
發展定位	本專班以培育海洋運動休閒及觀光產業之中高階管理與研究人才為發展定位，結合海洋、運動、休閒與觀光管理等跨領域特色，強調理論與實務並重。透過校內海洋專業資源與產學合作，推動海洋運動與觀光永續發展，培養具國際視野、創新思維與管理能力的專業人才，未來發展將朝向海洋運動觀光創新、永續休閒經營及智慧旅遊應用等方向，建立北臺灣海洋觀光與運動休閒教育之領導地位，促進國家海洋政策與觀光產業發展。

培育目標	本專班旨在培育海洋運動休閒與觀光管理兼具的中高階專業人才。透過專業課程與產業連結，培養學生具策略規劃、領導管理與永續經營能力，推動海洋休閒與觀光產業發展。
課程規劃	為培育海洋運動休閒與觀光管理兼具的中高階專業人才，特將本系碩士在職專班必選修課程規劃分為海洋運動休閒管理及觀光管理兩模組。
名額來源規劃 (說明6)	配合招生總量之規範，由校內學年度原招生名額流用。
畢業後就業方向	本碩士在職專班畢業生具備海洋運動休閒與觀光管理雙重專業能力，未來可於公部門（如海洋委員會、交通部觀光署及地方政府觀光單位）從事觀光政策與遊憩規劃工作，或進入旅宿、渡假村、運動中心、潛水與遊艇產業等機構擔任管理與行銷職務；亦可投入旅行業及地方創生計畫等領域，從事產品設計與永續旅遊推動。此外，部分畢業生可選擇進入教育及研究機構從事教學與政策研究，以有效支援我國海洋觀光與藍色經濟之發展。
中央目的事業主管機關 (至多勾選3個主管機關)	☐ 內政部 ☐ 財政部 ☐ 衛生福利部 ☐ 國家科學及技術委員會 ☐ 農業部 ☐ 文化部 ☐ 環境部 ☐ 海洋委員會 ☐ 數位發展部 ☐ 國家通訊傳播委員會 ☐ 經濟部 ☐ 交通部 ☐ 客家委員會 ☐ 金融監督管理委員會 ☐ 法務部 ☐ 勞動部 ☑ 教育部 ☐ 運動部
請敘明本案中央目的事業主管機關之關連性(若涉及多個中央機關，請個別逐一敘明)	(中央機關名1):教育部檢覈學位資格。

說明：1.碩士班名稱填寫，請參見附件一之「院、系、所、學位學程名稱之體例與原則」。

2.「細學類」代碼：此欄位係供統計用，請就各所系科學位學程之課程科目實質內容判定分類。

【請參考大專校院學科標準分類_查詢系統(https://stats.moe.gov.tw/bcode/default.aspx)】

3.領域別：係指工業領域、農林漁牧領域、觀光休閒餐旅領域及其他。

4.**申請增設碩士班，應符合本表「全校資源條件符合情形自我檢核表」之基本條件以及各類碩士班「增設申請條件符合情形自我檢核**

表」所列之申請條件。

5.「招生學制」請填寫完整。例如：日間碩士班、碩士在職專班。

6.若申請案核准通過，其招生名額應由學校總量內招生名額調整，教育部不另核定招生名額。

註 1：增設(含分組增設)之醫事及政府機關訂有人才培育機制類科若為碩士班、碩士在職專班學制，請歸類為增設碩士班申請。

全校資源條件符合情形自我檢核表

- **基準日：生師比、師資結構之計算以 114 年 10 月 15 日為基準日。**
- 下表各項生師比值、師資結構之計算公式及其應達標準，請參考「專科以上學校總量發展規模與資源條件標準」之規定。

項次	應符合之條件 **須符合以下全部條件才可提出申請**	應達標準	計算公式	學校現況 （小數點第 1 位四捨五入）	符合與否
1	全校生師比值	**科大及技術學院應低於 27， 專科學校應低於 35**	**「全校日間學制、進修學制加權學生數」除以「全校專任師資與兼任師資折算數之總和」**	**21.26**	☑ 符合 ☐ 不符合
2	全校日間生師比值	**應低於 23**	**「全校日間學制加權學生數」除以「全校專任師資與兼任師資折算數之總和」**	**17.87**	☑ 符合 ☐ 不符合
3	全校研究生生師比值	**應低於 10**	**「全校日間碩士班、碩士在職專班、博士班學生數（不加權）」除以「全校專任助理教授以上教師數（不含兼任折算）」**	**0.78**	☑ 符合 ☐ 不符合
4	全校專任助理教授以上師資結構	請見說明 1~3	**1. 「全校實有專任助理教授以上教師數」除以「全校應有專任講師以上教師數」** **2. 全校應有專任講師以上教師數＝「全校加權學生數」除以「全校應有生師比」**	**88.46**	☑ 符合 ☐ 不符合

說明：全校專任助理教授以上師資結構之應有標準：

1. 科技大學：設立或改名滿五年，應達百分之五十以上；設立或改名滿十年，應達百分之六十以上；設立或改名滿十五年，應達百分之七十以上。
2. 技術學院：設立或改制滿五年，應達百分之四十以上；設有專科部者，應達百分之三十五以上。設立或改制滿十年，應達百分之五十以上；設有專科部者，應達百分之四十五以上。設立或改制滿十五年，應達百分之六十以上；設有專科部者，應達百分之五十五以上。
3. 專科學校：應達百分之十五以上。

系設立碩士班之增設申請條件符合情形自我檢核表

說明：1. **系申請增設碩士班（碩士在職專班），請填寫本表。**若申請系所非本類型者，本表免填報且免附。
2. 「申請案名」請填寫擬增設之碩士班名稱，名稱體例為：○○系碩士班（碩士在職專班）、○○系※※碩士班（碩士在職專班）。
3. 「開設學制」請填寫：日間碩士班或碩士在職專班。
4. 資料以 114 年 10 月 15 日為基準日。

<table>
<tr><td>申請案名</td><td colspan="3">海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班</td><td>開設學制</td><td colspan="2">碩士在職專班</td></tr>
<tr><td colspan="3">應符合之申請條件
<u>須符合以下全部條件（評鑑成績、設立年限、師資人數）才可提出申請。</u></td><td colspan="3">學校現況</td><td>符合與否</td></tr>
<tr><td>1</td><td>評鑑成績</td><td>最近一次依大學評鑑辦法之校務評鑑結果各項目為通過。</td><td colspan="3"><table><tr><td>評鑑名稱</td><td>評鑑年度</td><td>評鑑結果</td></tr><tr><td>系科評鑑</td><td>108</td><td>通過</td></tr></table></td><td>☑ 符合
☐ 不符合</td></tr>
<tr><td>2</td><td>設立年限</td><td>1. 增設日間碩士班者：申請時已設立日間或進修學制學士班達 3 年以上。
註解：亦即系於 111 學年度（含）前已經設立。
2. 增設碩士在職專班者：申請時已設立日間學制碩士班達 2 年以上。
註解：即日間碩士班於 112 學年度（含）前已經設立。</td><td colspan="3">☐ 申請增設日間碩士班<table><tr><td>系增設學年度</td><td>申請時已設立滿</td></tr><tr><td></td><td>年</td></tr></table>☑ 申請增設碩士在職專班<table><tr><td>日間碩士班名稱</td><td>碩士班增設學年度</td><td>申請時已設立滿</td></tr><tr><td>海洋運動休閒與觀光管理系碩士班</td><td>106</td><td>8 年</td></tr></table></td><td>☑ 符合
☐ 不符合</td></tr>
<tr><td>3</td><td>專任師資人數</td><td>1. 增設日間碩士班時：
(1) 申請時實聘及擬聘專任師資合計應達九人以上，其中三分之二以上須具助理教授以上資格，且四人以上具副教授以上資格。
(2) 申請時實聘專任師資應達七人以上；於學生入學學年度起，每學年度至少應增聘專任師資一人至符合附表五規定之應有專任師資數。</td><td colspan="3">申請時專任師資：<table><tr><td colspan="2">教授</td><td colspan="2">副教授</td><td colspan="2">助理教授</td><td colspan="2">講師</td><td colspan="2">合計</td></tr><tr><td>實聘</td><td>擬聘</td><td>實聘</td><td>擬聘</td><td>實聘</td><td>擬聘</td><td>實聘</td><td>擬聘</td><td>實聘</td><td>擬聘</td></tr><tr><td>1</td><td>0</td><td>4</td><td>0</td><td>12</td><td>0</td><td>2</td><td>0</td><td>19</td><td>0</td></tr></table></td><td>☑ 符合
☐ 不符合</td></tr>
</table>

		註解：116 學年度系設碩班，申請時實聘專任師資數 7 人，116 學年度起專任師資數應達 8 人，117 學年度專任師資數達 9 人。 2. 增設碩士在職專班時： 申請時實聘專任師資應達九人以上，其中三分之二以上須具助理教授以上資格，且四人以上具副教授以上資格。		

目錄

說明：本目錄為提供審查委員審查時查閱之用，頁碼請自行編寫。

一、 設立理由..... 1

二、 發展重點及特色..... 8

三、 與本院、所、系、科、學位學程相關之地區特色..... 12

四、 本院、所、系、科、學位學程與國家社會人力需求評估..... 14

五、 課程規劃..... 21

六、 師資規劃..... 28

七、 專任教師產學合作成果與學術表現..... 50

八、 現有主要設備及增購計畫..... 66

九、 與本院、所、系、科、學位學程相關之專業圖書及期刊..... 72

十、 空間規劃..... 74

十一、學位論文品質管控機制..... 76

十二、本案所經過之校內程序簡述..... 80

一、設立理由

（一）設立背景與政策依據

臺灣四面環海，擁有約 1,566 公里海岸線與豐富的海洋生態資源，海洋觀光與休閒產業已逐漸成為推動國家經濟成長與地方永續發展的重要力量。依據行政院於 109 年公布之《國家海洋政策白皮書》，政府明確提出「海洋文化與觀光活動」為海洋事務推動的四大主軸之一，強調藉由教育與人才培育，促進海洋永續利用與全民海洋意識提升。同時，交通部觀光署於 2019 年發布《Taiwan Tourism 2030 觀光政策白皮書》，設定「永續觀光與智慧旅遊」為核心策略，並明確指出「發展海洋、山林與離島觀光」為未來十年政策重點。

根據交通部統計，2023 年臺灣海洋及水域觀光活動參與人數已超過 420 萬人次，產值突破 750 億元新台幣，比 2015 年成長近 2 倍。這顯示海洋旅遊已成為民眾主要休閒選項之一，亦反映海洋觀光專業管理與安全營運人才的迫切需求。

在國際層面，根據聯合國世界旅遊組織（UNWTO, 2023）報告，全球海洋旅遊（Marine Tourism）產業年均成長率達 5.8%，為觀光產業中成長最快的子領域之一，2022 年產值約達 4,000 億美元，預計 2030 年將超過 6,000 億美元。亞太地區尤其是日本、韓國及東南亞國家，皆已將「海洋運動與觀光」納入國家經濟戰略，如日本「Blue Economy Vision 2030」與韓國「海洋觀光產業振興五年計畫」等，皆重視高階人才的培育與跨域專業能力的養成。

在國內高等教育層面，教育部推動「技職再造與高教深耕計畫」，鼓勵科技大學發展特色專業領域並配合國家重點產業。特別是 2022 年教育部公布《技專教育永續發展藍圖（2023－2032)》，將「藍色經濟」、「永續觀光」及「智慧運動休閒」列為優先發展重點，明確指出需透過在職進修制度強化產業中高階人才的專業管理與創新能力。

此外，根據勞動部職業安全衛生署與交通部觀光署共同調查（2022)，臺灣海洋運動及觀光相關產業從業人員約 18.6 萬人，其中有超過 72%的業界主管與管理階層表示「缺乏具研究與策略能力的專業中高階管理人員」。這顯示設立碩士在職專班，不僅可提升現職專業人士的管理與規劃能力，也能回應產業升級與國家政策導向。

綜合以上，設立「海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班」，不僅契合國際永續旅遊與藍色經濟發展趨勢，也呼應國內「海洋政策白皮書」、「Taiwan Tourism 2030」及「技職教育永續藍圖」等政策方向，致力培養兼具海洋意識、永續理念與管理專業的高階人才，推動臺灣邁向智慧海洋與永續觀光的新時代。

（二）產業需求與人力缺口

1. 觀光旅遊市場快速回升，海洋／水域活動成長潛力大

2023 年臺灣入境旅客數 648.7 萬人次、年增 624%；同年國人國內旅遊約 2.07 億人次，而在 2024 年，台灣來台觀光客數突破 7,857,686 人次，較 2023 年成長約 21.1%。同年，國內旅遊活動也持續成長，針對 12 歲以上國民的調查指出，全年國內旅遊總次數較 2023 年增加約 7.39%。這兩項數據顯示：一方面國際旅遊快速回溫，另一方面國人國內旅遊需求亦高，為海洋／水域休閒與觀光市場創造了顯著機會。加上台灣擁有約 1,566 公里的海岸線與豐富海洋資源，本專班可對應「海洋運動休閒與觀光」人才需求的加速成長。

2.全球藍色經濟與海洋旅遊穩健成長，帶動高階人才需求

APEC 經濟體合計約占全球 60% GDP／50%貿易，其中沿海旅遊與海洋觀光是藍色經濟的要角，對就業與區域經濟影響顯著。國際研究估計，海岸與海洋觀光至 2030 年將在藍色經濟中占比持續擴大，年複合成長率維持中高檔，反映各國對具策略規劃、目的地管理與永續實務能力的人才渴求。在國際層面，根據聯合國世界旅遊組織（UNWTO, 2023）報告，全球海洋旅遊（Marine Tourism）產業年均成長率達 5.8%，為觀光產業中成長最快的子領域之一，2022 年產值約達 4,000 億美元，預計 2030 年將超過 6,000 億美元。亞太地區尤其是日本、韓國及東南亞國家，皆已將「海洋運動與觀光」納入國家經濟戰略，如日本「Blue Economy Vision 2030」與韓國「海洋觀光產業振興五年計畫」等，皆重視高階人才的培育與跨域專業能力的養成。

3.國內政策明確：海洋觀光與人才培育列為重點

我國 2019 年公布《海洋基本法》，2020 年發布《國家海洋政策白皮書》，將「海洋文化與觀光活動」納入推動

主軸；海洋委員會亦據此提出年度推動計畫，強調跨部會合作與專業人力建置。對應面向包括海洋旅遊治理、遊憩安全、環境保護與在地產業鏈結，皆需具跨域能力的中高階管理人才。

4.管理層人力結構失衡：基層多、策略與永續專才不足

綜合觀光年報、產業與就業研究顯示，目前國內海洋／水域休閒服務端就業恢復快，但在目的地治理、營運風險控管、數位行銷與永續轉型等面向出現「用人難」：旅遊供給快速回補，惟具研究能力與跨域管理（運動科學x觀光x環境）的人才相對稀缺，形成結構性缺口。本專班以在職菁英為主要對象，可縮短「學用落差」，加速產業升級。

5.少子化衝擊下的成人再學習需求

少子化使高教招生結構轉變，推動在職專班有助於穩定人才供應並提升產業技能含量；同時配合政府觀光轉型（智慧旅遊、永續旅遊）與海洋治理政策，建立持續進修—職涯躍升—產業創新的循環。

以上趨勢與政策框架顯示，海洋運動休閒與觀光領域在市場復甦、藍色經濟擴張、國家政策導向三重力量下，急需具策略規劃、目的地與活動管理、數資料化營運、以及永續治理能力的中高階專才；本專班正可回應此一「量增質精」的人力缺口。

（三）學校優勢與教育資源整合

台北海洋科技大學是北臺灣唯一以海洋為核心特色的科技大學，長期致力於培育海洋科技、運動休閒、觀光餐旅及管理領域之專業人才。學校設有海洋事業學院、創新設計學院、樂活民生學院等院系體系，涵蓋從基礎海洋科學、海洋運動設計、觀光管理到餐旅服務等完整教育鏈，具備整合海洋產業上下游資源的先天優勢。

士林校區位於臺北市交通樞紐地帶，緊鄰捷運劍潭站、陽明山、關渡平原及士林夜市商圈，擁有豐富的文化觀光與都會休閒資源。該區同時鄰近基隆河流域與淡水河口，地理位置兼具「海洋文化教育」與「城市觀光發展」雙重優勢，極具開設碩士在職專班的可行性與發展潛力。

本校自創校以來即配合國家政策推動「海洋教育向下扎根、海洋產業向上發展」策略，具備豐富的海洋運動實

作場域與觀光產業實務連結。校內設有許多海洋運動場域、潛水與水上活動訓練設施、觀光休閒產業等專業場域，可供學生進行實際演練與研究。並透過與政府單位（交通部觀光署、海洋委員會、體育署等）及地方產業（基隆、淡水、北海岸、澎湖等海洋觀光業者）合作，建立實習與研究網絡，促進學術成果轉化為產業應用。

此外，學校師資結構完整，擁有來自海洋科學、運動休閒、觀光行銷、管理科學、永續發展及創業管理等多元專長之教授群。並引進業界兼任講師及國際學者，促進學術與產業的對話與合作。教師團隊近年獲多項教育部「USR（大學社會責任計畫）」與「產學合作計畫」補助，實際參與海洋觀光節慶策劃、潛水安全推廣、遊艇旅遊開發及社區永續觀光再造等專案，展現高度的實務能量與社會貢獻。

未來，本校將持續深化「產學合作＋跨域創新＋永續發展」三大支柱，透過碩士在職專班延伸海洋教育能量，培育具國際視野、創新思維與永續經營能力的中高階管理人才。該專班不僅可鞏固本校在海洋教育體系中的領導地位，更能成為北臺灣推動「海洋運動休閒與觀光管理」整合發展的重要智庫與人才培育中心。

（四）因應少子化與高教轉型

臺灣自 2017 年進入少子化結構性階段，教育部統計顯示：112 學年度全國大專校院新生人數約 18.3 萬人，較 10 年前減少近四分之一，預估 117 學年度將降至 17.7 萬人，平均每年減少約 2,900 名學生。這使得各大學須從「傳統青年招生」轉型為「多元年齡與終身學習型招生」。為因應此一挑戰，教育部自 2021 年起推動「高教深耕計畫」及「技職再造行動方案（2023－2027）」，並於 2023 年公布《技專教育永續發展藍圖（2023－2032）》，鼓勵技專體系開設碩士在職專班、學分學程與微學位課程，以強化在職進修與產業鏈結功能。

1.成人與在職教育需求擴張

根據教育部統計及行政院主計總處「在職進修與再學習意向調查」結果，全國 25－54 歲勞動人口約 1,030 萬人中，有 67%表示願意參與進修課程，其中以觀光、運動與休閒管理領域最具成長潛力。依據本校推估，若以北部地區（雙北、基隆、新竹）觀光與運動休閒相關從業人數約 18.6 萬人計算，其中具有管理階層或創業背景、具碩士進

修意願者約佔 2.5%–3%，潛在招生量可達 450–550 人／年，顯示市場規模充足。

同時，根據交通部觀光署 2024 年資料，台灣觀光休閒產業整體產值超過 5,000 億元新台幣，相關從業人員約 54 萬人，其中海洋、水域及休閒運動相關領域約佔 35%。這些從業者多屬於中小企業或專業服務業體系，對於「高階管理知識與實務結合」的碩士在職教育需求尤為迫切。

2.北部地區競爭校系比較與本校定位

目前全台設有與「海洋運動休閒與觀光管理」相近之碩士在職專班的學校約 10 所(表 1)，但分布極不平均：

表 1 全台與「海洋運動休閒與觀光管理」相近之碩士在職專班

區域	學校名稱	系所名稱	招生名額（每年）	專業特色	是否具海洋導向
南部	國立高雄餐旅大學	觀光研究所碩士在職專班	約 7 名	餐旅與觀光管理並重	否
南部	國立澎湖科技大學	觀光休閒系碩士在職專班	約 10 名	島嶼觀光與生態導向	是（區域性）
北部	銘傳大學	觀光事業學系碩士在職專班	約 25 名	都會型觀光與行銷管理	否
北部	臺北市立大學	休閒運動管理學系碩士在職專班	約 17 名	運動與休閒管理	否
北部	**台北海洋科技大學**	**海洋運動休閒與觀光管理碩士在職專班**	**預定 15 名**	**結合海洋運動、觀光與永續管理；具海洋教育特色**	**是（北臺灣唯一）**

由上表可知，目前北部地區雖設有觀光與休閒類碩士在職專班，但缺乏以海洋為核心整合「運動、觀光、永續」三領域的專業系所。因此，本校專班在市場定位上具明顯區隔性與政策契合度，為「北臺灣唯一具海洋導向之觀光休閒管理碩士在職專班」。

3.本校策略與轉型效益

台北海洋科技大學面對少子化挑戰，已建立「招生多元化、課程差異化、學習彈性化」三項轉型策略。碩士在職專班的設立將帶來以下具體效益：

(1)穩定招生來源：吸引北部地區海洋、觀光、運動及休閒產業從業者進修，預估每年可穩定招收 15–20 名學生。

(2)提升學校品牌能見度：以「海洋＋觀光＋管理」為主軸，鞏固本校在海洋教育體系的領導地位。

(3)強化產學合作：促進與政府部門及業界（如海洋委員會、交通部觀光署、新北市政府觀光局等）的合作，形成人才培育與政策推動的雙向鏈結。

(4)促進教育永續與地方發展：支援北海岸及離島地區的觀光升級與青年返鄉就業，落實地方創生。

綜合而言，少子化雖造成高等教育體系結構調整，但也促使技職校院向「終身學習」、「在職進修」與「產業共育」轉型。台北海洋科技大學設立「海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班」，正可回應這一時代轉折，成為北臺灣地區推動藍色經濟與教育永續的重要支點。

（五）地方創生與藍色經濟發展

臺灣為典型的海島國家，擁有約 1,566 公里的海岸線與多樣化的港灣、漁村及濱海生態景觀，海洋觀光與藍色經濟發展潛力豐富。根據行政院《國家海洋政策白皮書》（109 年）與國發會《地方創生行動方案 2.0》（2023），海洋文化與觀光活動被列為國家發展的重要支柱，強調以「海洋產業帶動地方經濟、以教育推動永續發展」為施政方向。

台北海洋科技大學士林校區位於臺北市核心區域，鄰近基隆河流域、關渡平原及士林–北投–淡水觀光廊帶，交通便利、產業聚集，具有發展海洋運動、都會休閒與觀光管理教育的獨特優勢。校區周邊涵蓋士林官邸、陽明山國家公園、故宮博物院、劍潭青年活動中心、關渡自然公園及淡水河口生態帶等文化與自然資源，是結合「城市觀光 × 海洋教育 × 永續生態」之最佳教學實踐場域。

士林校區地處雙北都會圈樞紐，與交通部觀光署、新北市觀光旅遊局、台北市體育局及地方觀光產業協會（如北投溫泉協會、淡水觀光協會）往來密切。本專班將以士林校區為核心據點，推動產學合作與地方創生實踐，協助政府推廣「北北基桃海洋觀光圈」及「淡水河流域藍色經濟走廊」等政策。

根據交通部觀光署統計，2024 年國內旅遊總人次達 2.1 億，年成長率 7.4%，其中北部地區佔全國 37.5%；同年入境旅客達 785 萬人次，顯示首都圈觀光動能強勁。士林區及周邊地區旅宿、會展、運動與文化觀光產值合計超過 450 億元新台幣／年，為全台海洋與城市觀光融合最具潛力的區域之一。

此外，本專班將積極配合臺北市政府「2025 雙北海洋觀光推動計畫」及教育部「USR 2.0 行動方案」，推動地方創生與在地合作。透過師生團隊與公部門協力，打造士林校區成為「都會型海洋休閒研究與創新教育基地」。

國際層面方面，根據 OECD (2022) 藍色經濟報告，全球海洋產業至 2030 年可創造 3 兆美元以上產值，亞太地區為主要成長動能。本專班將積極與國際學術機構與產業合作（如日本東海大學、韓國釜慶大學、帛琉觀光局等），發展「藍色經濟國際交流計畫」，培育具全球視野與永續實踐能力的中高階專業人才。

綜合而言，設立「海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班」，可充分結合北臺灣海洋文化、都會觀光與地方創生資源，兼具交通便利、產學合作網絡與跨域創新優勢。此專班不僅可支援首都圈海洋休閒與觀光產業升級，更將成為推動藍色經濟、永續觀光與區域創生的關鍵教育平台，為臺灣打造具國際競爭力的海洋觀光管理新典範。

(六) 國際趨勢與永續發展目標（SDGs）

隨著全球關注永續發展與海洋資源管理，海洋觀光（Marine & Coastal Tourism）已被聯合國世界旅遊組織（UNWTO）列為最具成長潛力的產業之一。根據 UNWTO（2023）與 OECD（2022）報告，全球海洋觀光產值已達 4,000 億美元，預計 2030 年將突破 6,000 億美元，年均成長率約 5.8%。亞太地區被視為主要成長引擎，尤其是以日本、韓國及東南亞沿岸國家為核心的藍色經濟區塊，持續投入海洋旅遊、智慧休閒與永續治理的人才培育。

在政策層面，聯合國《2030 永續發展目標（SDGs）》之 SDG 14「保育與永續利用海洋資源」、SDG 8「促進包

容且永續的經濟成長與就業」、以及 SDG 11「永續城市與社區」均與本專班宗旨高度契合。本專班課程設計將以「永續海洋管理、低碳觀光策略與地方創生」為三大核心主軸，透過案例導向學習與國際比較研究，引導學生掌握全球海洋產業新趨勢。

二、發展重點及特色

說明：請具體說明本申請案之發展定位、發展重點與特色，以及與學校特色或發展定位之關聯性。

本碩士在職專班之發展定位，以「海洋為本、觀光為軸、永續為核、創新為動能」為核心理念，致力培育海洋運動休閒與觀光管理兼具的中高階專業人才。設立於士林校區的本專班，充分利用臺北市的都會資源與北臺灣的海洋文化優勢，結合本校「海洋立校、應用導向、產學共育、永續創新」的辦學方向，發展成為北臺灣首屈一指之「海洋觀光與藍色經濟應用研究與教育基地」。

（一）發展定位

本專班以「培養具永續觀光視野與海洋休閒管理專業的實務領導人才」為目標，回應行政院《國家海洋政策白皮書》、教育部《技專教育永續發展藍圖（2023–2032）》及交通部《Taiwan Tourism 2030》政策方針。臺灣四面環海，擁有長達約 1,566 公里的海岸線與多元濱海景觀，海洋觀光產業為推動國家永續成長的重要引擎；士林校區位於臺北都會區核心，鄰近淡水河口、陽明山、北投溫泉及關渡自然公園，具有發展「城市觀光 × 海洋休閒 × 永續生態」教育之獨特條件。

本專班以在職人士為主要招生對象，強調「理論與實務並重」、「研究與應用兼具」，提供具彈性之課程規劃（夜間與假日制），以滿足產業界進修需求並促進職能升級。

（二）發展重點

1.海洋運動與休閒管理專業化

整合海洋運動、潛水安全、遊艇與水域活動、河口生態旅遊等主題，強化學生在活動設計、安全管理與永續經

營方面的能力，推動藍色經濟與海洋休閒產業發展。

2. 智慧觀光與永續經營導向

結合智慧科技、AI 行銷、大數據分析與低碳旅遊管理，發展永續觀光評估模式與碳足跡管理制度。課程設計呼應 SDG 8（永續就業與經濟成長）、SDG 11（永續城市與社區）、SDG 14（保育海洋生態）等國際永續發展目標。

3. 地方創生與區域合作實踐

以士林校區為核心，串聯北投、關渡、淡水、基隆與新北北海岸觀光廊帶，推動「北北基藍色經濟帶」建構，協助地方政府與產業共同開發具在地文化、自然體驗與海洋教育意象之旅遊產品，培養學生地方創生與永續策劃能力。

4. 跨域整合與產學共育模式

以「學術研究 × 產業實作 × 政策推動」為三環架構，鼓勵學生與政府機關、業界團體合作進行專題研究，如：「淡水河流域永續遊憩治理」、「北投健康觀光策略行銷」、「海洋教育節慶規劃與品牌化」等，強化理論應用與研究深度。

(三) 發展特色

1. 地理與產業雙優勢：士林校區的策略位置

校區位於臺北市士林區，交通便利、文化資源集中，鄰近陽明山、故宮博物院、士林官邸、淡水河沿岸及北投溫泉區，是兼具城市休閒與海洋觀光教育條件的核心據點。校區可作為連結城市與海洋的「學習與研究平台」，推動跨區域整合與地方創生。

2. 跨領域整合課程設計：理論 × 實務 × 創新

本碩士在職專班課程採雙模組設計，分為「海洋運動休閒管理模組」與「觀光管理模組」，強調理論與實務並重、跨域整合與創新應用。課程內容涵蓋海洋運動與活動設計、休閒產業經營管理、觀光行銷與永續旅遊等領域，培育

具備專業知識與策略思維的高階管理人才。

教學方式採個案分析、實地訪查與產學合作等多元模式，並結合業界實務導向與研究方法訓練，使學生能在在職進修過程中整合理論與實務，強化海洋運動休閒與觀光管理之規劃、決策與創新能力。透過雙模組課程架構，學生可依職涯發展方向選擇專長領域，同時具備跨領域整合與永續發展的專業視野。

3. 產學合作與實務應用：強化專業連結

學校與交通部觀光署、臺北市政府、新北市觀光旅遊局、海洋委員會及產業公協會建立穩定合作關係，教師與學生共同參與政府計畫與業界專案，促進研究成果轉化為可執行的政策建議與產業創新方案。

4. 國際視野與永續導向：與全球藍色經濟接軌

本專班將積極拓展國際學術交流，與日本、韓國與菲律賓之大學、友邦國之觀光單位(如帛琉觀光局等)等單位建立合作關係，推動國際研修與產業見習課程。學生可透過海外交流計畫，了解亞太海洋觀光永續發展之最新趨勢，提升跨文化與全球化競爭力。

5. 呼應學校發展定位：強化海洋教育核心價值

本校以「海洋為核心、應用為導向」為整體發展定位，專班的設立正好延伸此精神。士林校區為首都核心的應用教育基地，能結合校本部（淡水）之海洋科技研究資源與士林校區之都會觀光場域，形成「雙校區互補、海陸並進」的教育格局，展現明確的學校整體發展協同性。

(四) 與學校特色或發展定位之關聯性

台北海洋科技大學以「海洋立校、應用為導、產學共榮、創新永續」為核心辦學理念，長期致力於結合海洋科技、觀光休閒與健康產業三大領域，培育兼具專業知識、實務能力與國際視野之應用型人才。學校自創校以來即以「發展具海洋特色之科技大學，推動藍色經濟與永續教育」為整體定位，形成以「海洋教育」為主體、「技職應用」為核心、「社會實踐」為導向的發展架構。

在教育部「技專教育永續發展藍圖（2023－2032）」指導下，本校積極推動「學用合一」、「產學共創」及「跨域整合」策略，透過課程轉型、校區分工與產業連結，打造多元進修與終身學習的教育環境。其中，士林校區被定位為「北臺灣海洋觀光、運動休閒與城市創新發展之核心據點」，專責推動碩士在職教育與應用研究，與淡水本部之海洋科技與實驗研究形成互補，構築本校「雙校區雙軸發展」的教育新格局。

本碩士在職專班的設立，正是具體落實學校「以海洋為本、以應用為導、以永續為志、以地方為根」的發展精神，其與學校特色的關聯可具體歸納如下：

1. 延伸學校海洋教育之核心主軸

台北海洋科技大學的最大特色在於以「海洋」為教育根基，涵蓋海洋科學、海洋運動、海洋觀光及海洋文化等多元領域。本專班以「海洋運動休閒與觀光管理」為主軸，正是對學校海洋教育向產業應用面延伸的具體實踐。透過海洋運動安全、永續旅遊、藍色經濟與環境治理等課程設計，貫徹學校推動「全民海洋教育」與「藍色生活文化」的教育使命。

2. 呼應應用導向與產學合作之教育理念

本校以「應用導向」為辦學核心，強調理論與實務並重。本專班採「專題研究 ＋ 實務應用 ＋ 政策分析」的課程結構，導入政府及產業實際案例，與交通部觀光署、海洋委員會、臺北市觀光旅遊局、新北市政府及業界協會建立長期合作機制。學生可透過專案參與與企業研究，深化管理決策與永續經營能力，充分展現技職教育「學以致用、產學共育」的精神。

3. 落實學校永續與社會責任之發展方向

台北海洋科技大學推動「USR 大學社會責任計畫」、「地方創生行動方案」與「SDGs 教育實踐方案」，積極連結地方政府與社區產業，推動海洋文化再造與地方經濟振興。本專班設立於士林校區，恰位於北臺灣文化與觀光樞紐，可結合淡水河流域、北投溫泉區與陽明山國家公園等在地資源，發展「城市海洋觀光鏈」與「藍色創生經濟模式」，

成為校務發展藍圖中「海洋教育 × 地方實踐」的實質推手。

4. 支持學校國際化與永續轉型目標

本校推動「國際海洋教育交流網絡」與「藍色經濟學術聯盟」，積極與日本、韓國、東南亞及太平洋島國合作，推展海洋觀光、環境治理與永續產業人才培育。本專班同步規劃海外研修與國際論壇合作，讓學生在在職進修過程中具備全球視野與永續思維，實踐學校「從臺灣出發、連結亞太、放眼世界」的教育願景。

綜合而言，「海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班」不僅是台北海洋科技大學教育體系的縱向延伸，更是校務發展策略的關鍵支柱。它具體體現了學校「以海洋為本、以應用為核、以產業為導、以永續為志」的發展精神，透過士林校區的地理優勢與跨域能量，打造出兼具教育創新、產業價值與社會責任的高階進修平台，成為推動學校邁向「具海洋特色之應用科技大學」願景的重要實踐場域。

三、與本院、所、系、科、學位學程相關之地區特色

(一)地區特色

台北海洋科技大學士林校區位於臺北市社子島頭，為基隆河與淡水河交會之處，地理位置獨特，兼具「都市便捷性」與「海洋生態多樣性」。此區為臺北藍色公路航線樞紐，亦是北臺灣海洋與河口生態的重要節點，擁有關渡自然保留區、紅樹林濕地、挖子尾自然保留區、社子島濕地及臺北市野雁保護區等國際級生態系統，生物多樣性與自然景觀豐富，是全國少數能同時進行「水域活動實作」與「生態觀光研究」的理想地點。

同時，校區位於大臺北都會區交通核心，北臨北海岸與東北角海岸，南接陽明山與北投溫泉區，西臨淡水與八里左岸，東近基隆與瑞芳港區，形成北臺灣最完整的「海洋觀光廊帶」。區內不僅擁有豐富的自然與文化景觀，如淡水漁人碼頭、富基漁港、野柳地質公園、碧砂漁港與和平島公園等，也涵蓋多元文化與節慶活動（海洋音樂祭、風箏節、沙雕節等），為發展海洋休閒、觀光行銷與活動策劃的絕佳環境。

(二) 政策背景與地方連結

近年來政府積極推動「海洋國家政策」及「Taiwan Tourism 2030」等政策，北臺灣地區更被列為海洋觀光與藍色經濟的重點推廣區。臺北市政府與新北市政府持續執行「社子島都市更新計畫」、「淡海新市鎮開發」、「藍色公路觀光整合計畫」等重大建設，結合生態保育、水岸重塑與觀光發展，使士林校區周邊區域成為兼具產業潛力與政策示範的區域中心。

此外，本校長期推動教育部大學社會責任（USR）實踐計畫，以士林校區及淡水、基隆雙河流域為主要實踐基地，師生共同執行「深耕活化社子島計畫」、「北海岸石門地方創生計畫」與「海洋樂活社區推動方案」，參與河口生態調查、地方產業再造及社區文化復興。這些行動不僅深化了校地與社區的連結，也為本系學生提供實作與研究並重的在地學習機會。

(三) 地區資源整合與實作應用

1.水域實作與專業教學資源

校區臨河臨海，具備開展多樣水上活動的天然條件。士林校區靠近基隆河內河航道，距淡水漁人碼頭僅 25 分鐘車程，可進行遊艇駕駛、河域導覽、皮划艇、SUP 立槳、潛水與水上安全等實作課程。本校亦為北部唯一設有「內河動力小船教學碼頭」的私立大學，並配置救生、導覽及環境監測設備，提供學生進行實際操作與專業訓練。

2. 觀光與地方創生場域應用

本系學生可於淡水、北投、關渡、石門、基隆等地進行觀光行銷與節慶活動規劃，結合地方創生計畫推動「文化導覽」、「海洋節慶品牌」、「低碳旅遊行程」等研究與設計。士林校區鄰近「社子島水岸再生計畫區」，正發展為結合生態保育與水岸觀光的城市更新示範區，為學生提供跨域研究與政策模擬的現地案例。

3. 產學合作與政府計畫連結

本系教師長期承辦政府與企業合作研究案，如「臺北市水域活動規劃研究」、「淡水河藍色公路生態導覽設計」等，透過實地調查與研究報告撰寫，培養學生將學術理論轉化為實務解決方案的能力，並強化本系與地方政府及觀

光產業的互動基礎。

(四)校地整合與永續發展

士林校區具備完善教學空間與社區互動條件，周邊居民與地方團體對學校推動的水域教育與海洋觀光研究持高度支持。本校以「海洋教育 × 城市再生 × 地方創生」為整體導向，將士林校區建構為「北臺灣藍色經濟與永續教育實踐基地」。未來，本系碩士在職專班將持續整合淡水校區之海洋科技資源與士林校區之城市觀光優勢，推動跨校區師資與課程共享，強化研究能量與教學深度，成為產官學共同合作、地方創生與藍色經濟發展的教育樞紐。

四、本院、所、系、科、學位學程與國家社會人力需求評估

說明：請具體說明，並提出立論之數據（含資料來源、時間點）。

（一） 招生來源評估（含學生來源、規劃招生名額與他校相同或相近系所招生情形）

1. 學生來源分析

本碩士在職專班以從事海洋運動、休閒、觀光與旅遊管理等領域之在職專業人員為主要招生對象，涵蓋中央與地方政府觀光與海洋相關機構、海洋委員會與交通部觀光署體系人員、觀光旅館及渡假村管理階層、運動休閒中心與遊艇俱樂部經營人員、水域安全與活動設計專業教練、旅行業及會展產業主管、以及大專院校教師與地方創生從業者等。

綜合交通部觀光署對觀光產業復甦與人力需求的分析（顯示觀光及旅宿業在 2024 年仍處於大規模回補人力階段），以及教育部體育署對運動休閒／運動服務業的追蹤資料（顯示 113 年我國規律運動人口已達 35.3%，全民運動參與率 82.9%，帶動運動與休閒體驗服務需求高漲；運動服務業家數近年快速增加至近 4,000 家、呈現高度勞力投入的成長型產業），可以推估台灣在 2024 年從事海洋運動、休閒、觀光與旅遊管理等相關領域的在職專業人員，整體量級為「數十萬人」層級，其中包含旅宿與旅遊服務業的經理與督導、目的地/景區營運人員、水域與戶外活動教練、遊程與品牌行銷企劃、活動執行人員、以及公私部門從事觀光推廣與資源管理的人

才，顯示此類產業正持續擴張並面臨中高階管理與專業人力之進修需求。

另以本校及周邊大專校院觀光、運動休閒、餐旅及海洋相關系所畢業校友為潛在報考族群，並銜接本校「海洋運動休閒系」、「觀光旅遊事業管理系」及「海洋休閒觀光管理系」學士班畢業生，形成完整之學士至碩士垂直升學體系。

根據教育部《113 學年度大專校院學生人數統計》資料，全國在學學生總數約為 1,074,365 人。其中屬於觀光、旅遊、餐旅及民生服務領域的「餐旅及民生服務學門」學生人數約 86,210 人；而與運輸、運動及休閒管理相關的「運輸服務學門」學生人數約 7,776 人。兩者合計超過 9 萬名在學學生，顯示觀光與運動休閒相關領域在我國高等教育中仍具高度穩定的學習人口基礎。

此外，根據同一份資料，女性學生在「餐旅及民生服務學門」中占多數，約 58%以上，顯示該領域具有性別多元且服務導向之特性；北部地區的相關系所（包含臺北、新北、基隆與桃園）學生約佔全國 40%以上，為潛在進修與轉銜碩士在職教育的主要來源。

綜合分析，113 學年度全國觀光與運動相關科系之在學學生人數仍維持高水準，顯示產業與教育需求並存，亦為台北海洋科技大學「海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班」提供穩定之招生基盤與區域發展潛力。

2. 規劃招生名額

本專班預計每年招生 15－20 名，採獨立招生辦理，以口試與書面審查為主，課程採假日制，配合在職人士進修需求。招生來源主要鎖定：

(1)北臺灣（臺北、新北、基隆、桃園）之觀光、旅宿與休閒產業主管；

(2)各縣市政府觀光及文化推廣單位專責人員；

(3)旅館、休閒園區、水域運動機構與活動策劃單位專業人員；

(4)大專校院觀光、運動、餐旅及海洋相關系所畢業生。

預期設立初期可穩定達 15 名以上，第二年起維持滿額（20 名），後續視招生成效與需求再評估調整上限為 25 名。

3.相同或相近系所招生情形

目前國內開設與本專班領域相關之碩士在職專班主要包括(表 2)：

表 2 國內開設與本專班領域相關碩士在職專班之招生情形

校名	系所名稱	招生名額	主要特色
國立澎湖科技大學	觀光休閒系碩士在職專班	約 10 名	聚焦離島與海洋觀光
國立高雄大學	運動健康與休閒學系碩士在職專班	約 12 名	強調運動健康與休閒產業
國立高雄餐旅大學	觀光研究所碩士在職專班	約 7 名	著重餐旅與觀光理論
臺北市立大學	休閒運動管理學系碩士在職專班	約 17 名	偏重運動教育與管理
臺灣師範大學	運動休閒與餐旅管理學系碩士在職專班	約 25 名	理論導向與教育應用
銘傳大學	觀光事業學系碩士在職專班	約 25 名	偏重觀光行銷與國際化

綜觀現況，多數專班以「觀光管理」、「餐旅經營」或「運動教育」為主軸，尚無以海洋教育為核心，結合海洋運動、永續休閒與觀光管理整合之專班。台北海洋科技大學以「海洋為本、應用為導」為校務特色，設立於士林校區之本專班可充分運用北臺灣的城市與水域環境優勢，形成他校未具的跨域定位。

4. 綜合評估

整體而言，本碩士在職專班具明確之潛在學生來源與在職進修市場，北臺灣地區觀光與海洋產業集中，產學合作密切，進修意願高；加上全國約 9 萬名相關系所學生及數十萬名業界從業人員之人力基礎，預期招生穩定。相較他校專班，本專班結合「海洋 × 運動 × 觀光 × 永續」之特色，能有效回應國家藍色經濟政策與地方產業轉型需求，成為北臺灣在職專業人員進修與升學的重要選擇。

（二） 就業市場狀況

1.畢業學生進路或就業方向（含學校輔導措施）

(A)本碩士在職專班培育具備海洋運動休閒與觀光管理雙重專業能力之中高階人才，畢業生可依個人專長與職涯規劃進入下列領域：

(1)公部門與法人機構:畢業生可於海洋委員會、交通部觀光署、教育部體育署、地方政府觀光旅遊局、水域管理單位及社區與地方創生基金會等機構從事政策規劃、觀光資源管理、永續旅遊推動、水域活動管理、目的地治理與活動企劃等工作。

(2)海洋運動與休閒產業:可於潛水中心、遊艇與帆船俱樂部、海洋運動推廣機構、SUP 與皮划艇業者、水域活動場館與私人教練體系擔任管理、訓練規劃、活動設計、風險管理與品牌經營等職務，並投入藍色經濟相關產業如海洋旅遊公司、水域安全顧問公司等。

(3)觀光、旅宿及餐旅產業:可任職於旅館與渡假村、觀光遊憩區管理單位、旅遊業（旅行社、導覽公司）、會展產業等機構，擔任營運管理、行銷企劃、目的地經營、活動策展與永續旅遊推動等職務。

(4)教育、研究與訓練發展領域:具研究與教學興趣者，可進入大專校院、研究機構、海洋教育中心或企業訓練單位從事教學、課程研發、人才培育與政策研究工作。

(5)創業與專業顧問服務:具實務經驗者可創立觀光休閒相關公司、海洋運動推廣事業、地方創生與永續旅遊顧問公司，或受聘為政府／企業的專案顧問。

(B)學校輔導措施

(1)職涯發展中心協助: 提供生涯諮詢、履歷健檢、模擬面試服務，並協助畢業生媒合企業與公部門職缺，強化職涯競爭力。

(2)產學合作與實務專案導入:透過與交通部觀光署、海洋委員會、地方政府及觀光休閒產業合作，讓學生參與政策研究、活動規劃、地方創生、永續旅遊等專案，累積可直接用於就業的專業經驗。

(3)校友與業界專家交流平台:本系定期舉辦產業講座、專題論壇及校友分享會，建立跨產業人際網絡，促進學生在職涯發展中的資訊交流與合作機會。

(4)專業證照與技能強化推動:協助學生取得海洋運動、水域安全、導覽解說、旅遊規劃與永續旅遊相關證照，增強跨領域專業能力。

2.就業市場預估需求數

(1)就業市場狀況

根據交通部觀光署與行政院主計總處之統計，觀光與休閒產業在我國經濟結構中仍為高度勞力密集的核心服務產業。2024 年全國觀光相關產業總就業人口約 55–60 萬人，其中旅宿業約 18 萬人、旅行與會展服務業約 9 萬人、觀光遊樂與主題園區約 4 萬人，餐飲服務與旅遊交通業則超過 25 萬人。此外，教育部體育署指出，我國「運動服務業」自 2018 至 2024 年間家數由 2,280 家增至近 3,900 家，產值突破新臺幣 1 兆元，整體運動產業就業人數約 17.4 萬人，顯示運動休閒與體驗服務為近年快速成長之新興就業領域。

全球觀光市場在後疫情時代亦持續復甦。世界觀光旅遊理事會（WTTC, 2024）報告指出，觀光產業占全球 GDP 比重達 10.4%，預期 2030 年可提升至 11.7%，相關就業人數將增至 2.5 億人。臺灣受惠於觀光復甦與藍色經濟政策推動，預估觀光與海洋休閒產業將持續成為國內創造就業與地方創生的重要驅力。

根據國家發展委員會《重點產業人才供需調查與推估報告》(2023)，旅宿業每年平均新增需求約 2,000–8,000 人；觀光遊樂業新增需求約 600 人；旅行業與導覽解說專業人員仍維持年均 1,200 人的新增供給缺口。另據行政院主計總處推估，服務業在總體人力需求中占比將由 2018 年之 58.1% 提升至 2030 年之 58.5%，顯示未來新增就業機會仍集中於觀光、餐飲、運動及休閒服務等相關產業。

在海洋領域方面，全球藍色經濟（Blue Economy）已成國際發展趨勢。臺灣自 2018 年設立海洋委員會以來，推動「海洋立國」政策及《國家海洋政策白皮書》，明確將「海洋文化與觀光活動」、「海洋教育與人才培育」

列為四大主軸。海洋運動與遊憩（如帆船、潛水、SUP、遊艇旅遊、郵輪觀光等）產值快速成長，並帶動船艇駕駛、活動策劃、安全管理、導覽解說等專業人力之需求。

整體而言，臺灣海洋運動、休閒、觀光與旅遊管理等產業的總就業人數已超過 70 萬人，且隨著國際旅遊市場回升與國人規律運動人口（35.3%）創新高，未來十年相關人力需求將持續上升。這反映出本校「海洋運動休閒與觀光管理系」及其碩士在職專班設立之迫切性與前瞻性，可有效培育兼具海洋運動技術、休閒產業管理與觀光行銷能力之中高階專業人才，以回應國家「藍色經濟」及「永續觀光」發展之策略需求。

(2) 產業趨勢與未來展望

A.全球藍色經濟與觀光休閒產業成長趨勢

近年全球「藍色經濟（Blue Economy）」已成為永續發展的重要戰略。根據聯合國（UN Ocean Decade, 2024）報告，海洋產業總產值每年以 5–6% 的速度成長，2030 年全球藍色經濟規模預估將突破 4.5 兆美元。其中「海洋觀光與運動休閒」被視為最具就業與創新潛力的產業之一，涵蓋生態旅遊、海洋運動、遊艇休閒、潛水體驗與岸際文化導覽等多元領域。

世界觀光旅遊理事會（WTTC, 2024）並指出，全球觀光產業佔 GDP 比重已回升至疫情前水準的 95%，預估 2025–2030 年間每年平均成長率將達 6.1%。永續旅遊、智慧觀光及海洋生態體驗將成為主要發展方向。這代表未來十年，海洋觀光與休閒產業的管理、技術與創新人才需求將持續擴張。

B.臺灣產業政策與市場發展方向

我國政府自 2018 年起推動《國家海洋政策白皮書》及「海洋立國」願景，將「海洋觀光與文化推廣」列為五大政策主軸之一。交通部觀光署於《Taiwan Tourism 2030》策略中提出「永續觀光 × 智慧體驗 × 國際鏈結」三大推進方向，預計至 2030 年吸引超過 1,600 萬人次國際旅客，並擴大海洋與水域旅遊占比至 15%以上。

教育部則於《技專教育永續發展藍圖（2023–2032）》中指出，技專體系應強化「海洋與觀光休閒」等應用

導向學群，培育具創新管理與實作能力之人才，以銜接藍色經濟及地方創生需求。未來十年內，海洋運動、旅宿管理、地方觀光治理及智慧導覽系統等領域之專業職位，將成為職能轉型的核心重點。

C.北臺灣產業聚落與區域潛勢

北臺灣為全國海洋觀光產業聚集度最高的地區，擁有淡水、北投、基隆、野柳、東北角與北海岸等多個核心景點，串連河口、水岸、溫泉與地質景觀。臺北市政府近年推動「藍色公路整合計畫」、「淡水河水域觀光再生」及「社子島再生發展計畫」，已逐步形成兼具城市休閒與海洋教育功能的產業聚落。

同時，觀光署統計顯示，2024 年國旅總人次已達 1.95 億人次、入境旅客逾 970 萬人次，均創疫後新高；其中超過 25%旅客參與與海洋或水域相關活動。北臺灣因交通便利與市場集中，已成為推動「城市海洋化」與「藍色經濟創新」的示範區，對高階海洋觀光管理與休閒規劃人才之需求日益提升。

D.未來發展展望與教育對應

展望 2030 年，海洋運動與觀光休閒產業將朝向以下三大趨勢發展：

(A)智慧化與數位轉型：結合 AI、物聯網及大數據應用，建立智慧導覽與遊程管理系統，強化顧客體驗與資源管理效率。

(B)永續與低碳導向：落實 ESG 理念與碳足跡管理，推動「低碳旅遊」、「綠色運動」與「永續目的地治理」之實踐。

(C)跨域整合與地方創生：透過「教育 × 產業 × 社區」合作，發展具地方文化與自然資源特色之藍色旅遊品牌。

台北海洋科技大學設立「海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班」，正可呼應上述產業趨勢與國家政策方向，培育兼具理論與實務的高階管理人才。專班將以「海洋觀光 × 運動休閒 × 永續管理 × 智慧創新」為核心，推動產學共育與政策研究，協助政府與業界共同打造具競爭力的海洋觀光新時代。

3.畢業學生就業產業之目的事業主管機關

本碩士在職專班畢業生主要投入海洋運動休閒、觀光旅遊、永續管理及水域活動相關產業，其所屬產業之目的事業主管機關如下：

(1)交通部觀光署:負責國家整體觀光政策推動、旅遊發展、觀光遊憩區管理、旅遊業與導覽人員管理等事項。畢業生若從事觀光行銷、目的地管理、遊程設計、旅宿與旅遊業經營、會展與活動策劃等工作，皆屬交通部觀光署管理之產業範圍。

(2)海洋委員會（含海巡署、海洋保育署）:掌理國家海洋政策推動、海洋資源保育、水域安全、海洋環境監測與海洋教育推廣等事務。畢業生若任職於海洋觀光政策、海洋教育、海洋保育、海洋活動安全管理或水域遊憩規劃等領域，其相關產業皆由海洋委員會主管。

(3)運動部:負責運動休閒、體育產業、運動場所管理及運動指導專業人才之培育與運動賽會推動。畢業生若投入運動休閒管理、運動中心經營、運動教練培訓或休閒教育推廣等產業，則多屬運動部之主管範疇。

(4)文化部（含地方文化局）: 對文化觀光、文化創意、地方文化館舍與文化節慶活動等領域具有管理與輔導職權。畢業生若投入文化觀光、節慶活動策展、地方文化品牌推廣等職務，則相關產業由文化部為主管機關。

(5)地方政府（含觀光旅遊局、運動發展局、產業發展局）:地方政府係推動城市觀光、海洋遊憩發展、地方創生、水域休閒、旅宿管理及觀光活動安全管理之主要主管單位。部分畢業生受聘於地方政府專案或公營機構，亦屬地方主管機關管理範圍。

五、課程規劃

說明：應反映「設立理由」及「發展重點及特色」；若課程由產、企業共同參與規劃，則請於「（四）課程規劃過程」敘明。

（一） 教育目標

本碩士在職專班之教育目標，旨在培育兼具「海洋運動休閒產業」與「觀光管理產業」之中高階專業人

才，促進我國海洋觀光與休閒產業之永續發展。以「海洋為本、觀光為軸、永續為核、創新為動能」為辦學理念，結合理論學習、實務應用與產業創新，培養學生具備跨域整合、策略規劃及國際視野。

本專班的教育核心在於整合海洋運動、休閒管理與觀光經營理論，結合在職實務經驗，培養學生具備下列五項核心能力，並形成專業領導與創新應用的整體素養：

(1)海洋環境導覽解說能力：具備認識海洋生態、地理與文化資源之知識，能設計導覽內容並以教育與體驗方式推廣海洋環境保育理念。

(2)海洋觀光產業管理能力：能理解海洋觀光產業結構、運作模式與市場動態，具備策略規劃、經營分析及永續管理之能力。

(3)海洋休閒活動規劃能力：能整合活動設計、旅遊行程編製與體驗設計概念，規劃具創意與安全性的海洋休閒與水域活動。

(4)海洋休閒活動管理能力：熟悉海洋運動與水域安全管理流程，能有效執行風險控管、人員訓練與現場指導工作。

(5)海洋運動休閒管理能力：具備跨領域整合視野，能在運動產業、休閒設施與觀光服務間進行策略協調與經營決策。

透過課程學習、專題研究與產學實務演練，本專班致力於培養具國際觀、創新思維與永續治理能力之高階海洋觀光管理專業人才，使其成為推動臺灣藍色經濟發展、海洋教育推廣與觀光轉型升級的重要核心力量。

（二） 課程規劃表

說明：「類型」請填寫：通識科目、共同科目、專業科目等。

為能縮短學校所學與業界需求之差距，在規劃課程時，邀請產業界卓越之專業人士擔任課程委員，共同

審議本系碩士在職專班之課程規劃外，敦聘產業界人士協助授課，以達到提升研究生核心專業能力與就業能力之目的。為達成教育目標，本系規劃海洋運動休閒與觀光管理碩士在職專班之必選修相關課程，如表 3。

表 3 碩士在職專班課程一覽表(填 114 碩士課程規劃表)

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
一/上	研究方法	專業科目	3/3	一/上	智慧旅遊與數位行銷專題	專業科目	3/3
一/上	海洋事務管理專題	專業科目	3/3	一/上	永續觀光與地方創生專題	專業科目	3/3
一/下	觀光產業分析專題	專業科目	3/3	一/上	觀光趨勢創新專題	專業科目	3/3
一/下	海洋運動休閒專題	專業科目	3/3	一/上	海洋運動安全與風險管理專題	專業科目	3/3
二/上	觀光經營管理專題	專業科目	3/3	一/上	海洋休閒產業經營策略專題	專業科目	3/3
二/上	實務研習	專業科目	3/3	一/上	郵輪旅遊管理專題	專業科目	3/3
二/上	畢業論文一	專業科目	3/3	一/上	海洋運動設施與活動設計專題	專業科目	3/3
二/下	畢業論文二	專業科目	3/3	一/上	海洋運動管理專題	專業科目	3/3
				一/上	休閒漁業管理專題	專業科目	3/3
				一/上	水域運動發展專題	專業科目	3/3
				一/上	文獻閱讀與論文寫作	專業科目	3/3

必修課程				選修課程			
年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數	年級/學期	課程名稱	類型	學分數/時數
				一/上	海洋運動行銷管理專題	專業科目	3/3
				一/上	海洋觀光休閒管理專題	專業科目	3/3
				一/下	藍色經濟與海洋觀光政策專題	專業科目	3/3
				一/下	觀光目的地規劃與管理專題	專業科目	3/3
				一/下	旅遊安全風險管理專題	專業科目	3/3
				一/下	服務品質管理專題	專業科目	3/3
				一/下	海洋生態觀光管理專題	專業科目	3/3
				一/下	全球環境議題	專業科目	3/3
				一/下	遊艇服務業管理專題	專業科目	3/3
				一/下	海洋環境汙染與防治管理	專業科目	3/3
				一/下	潛水與水域活動規劃專題	專業科目	3/3
畢業最低總學分數			**36 學分（必修： 24 學分，選修 12 學分）**				

（三） 課程架構圖

說明：請自行繪製，並請就與發展特色與培育目標的連結提出說明。

為培育兼具「海洋運動休閒產業」與「觀光管理產業」之中高階專業人才，特將本系碩士在職專班必選修課程規劃為海洋運動休閒管理及觀光管理兩模組，課程架構如圖 1。

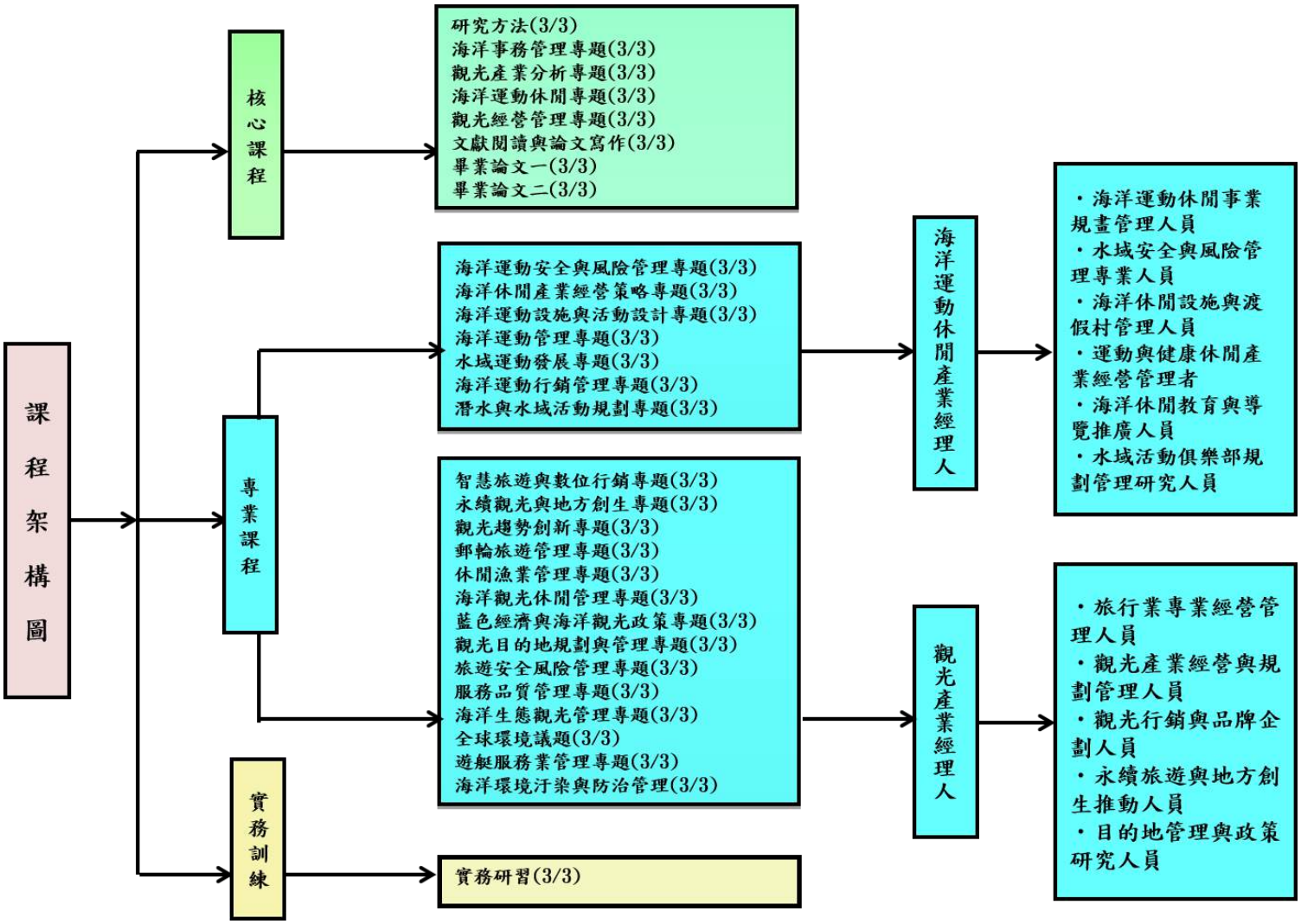


圖 1 海洋運動休閒與觀光管理系碩士在職專班課程架構圖

（四） 課程規劃過程

說明：請簡要敘述課程規劃之過程，若與產、企業共同規劃者，請附相關佐證資料。

本校於 104 學年度奉准成立「海洋休閒觀光系」碩士班，課程中有海洋、休閒、觀光管理等專業職能領域核心能力與業界聯結。本碩士在職專班課程規劃依據學校整體發展方向與系所教育目標，採取「校級統籌、系級主導、滾動檢討」之機制。課程設計遵循本校課程委員會之共同原則，並落實 PDCA（Plan－Do－Check－Act）循環，以確保課程內容與產業趨勢及社會需求相符。

課程規劃初期，系所召開多次課程委員會與諮詢會議，邀集校內外專家及教師共同研議，分析國內外海洋運動休閒與觀光產業發展趨勢，釐定本專班課程架構與核心能力。課程設計依據教育目標與核心能力建構課程內容，並強調「理論與實務並重、專業與應用兼顧、跨域與永續整合」，以培育能兼具海洋運動管理與觀光產業經營能力之中高階專業人才為目標。

依據前身海洋休閒觀光系碩士班課程規劃經驗，本專班課程以「海洋運動休閒管理」及「觀光產業經營管理」兩大面向為主軸，結合水域休憩資源、永續觀光政策、活動風險管理及創新行銷策略等專業課程，形成具跨域整合特性之課程體系。

本專班課程分為兩個模組：

1.海洋運動休閒管理模組：以水域運動、海洋活動管理與安全風險控管為核心，著重於運動與休閒活動規劃、海洋運動產業經營、活動行銷與管理實務等課程，培養學生具備水域活動專案設計與運作能力，能在潛水、遊艇、SUP、水上運動及海洋遊憩等產業中擔任管理與領導職務。

2. 海洋觀光產業管理模組：以觀光與永續發展為主軸，整合「藍色經濟」、「智慧觀光」及「地方創生」概念，設計海洋觀光政策、產業經營、觀光行銷與品牌管理等課程，培育具備規劃、行銷與決策能力之高階經理人才，能推動永續海洋觀光與城市水域旅遊發展。

課程內容依據教育目標與核心能力（海洋環境導覽解說、海洋觀光產業管理、海洋休閒活動規劃與管理、海洋運動休閒管理）進行設計，每位學生需修滿 36 學分，其中必修課程強調理論基礎與研究方法，選修課程則依學生職涯取向與模組方向自由選讀。

此外，本專班重視與業界連結及實務導向教學，鼓勵業師參與課程設計與協同教學，導入實際案例分析與專題製作，強化學生之實務應用與問題解決能力。預計每學年度透過課程委員會檢討課程架構與學習成果，依業界需求與學生回饋進行滾動修訂，以確保課程能持續符合藍色經濟、智慧觀光與永續休閒之產業發展方向。

本系為籌設碩士在職專班邀集校外產學專家指導，成員如表 4。

表 4 產官學業界諮詢委員名單

產學專家	姓名	任職單位及職稱
學界代表	陳志成	真理大學運動管理系碩士在職專班教授兼院長
	林孟龍	真理大學觀光事業學系碩士班教授
系友代表	趙樂川	光啟高中主任
	張尚倫	中華民國觀光導遊協會理事

六、師資規劃

說明：1. 專任教師係指本申請案設立後將實際占該所、系、科之員額者（即主聘於本所、系、科者）。

2. 兼任教師包含校外及本校其他所系科支援師資。

3. 「教師姓名」請填寫中文，外籍教師則請填寫外文姓名，並附註中文譯名（若無則免填）。

4. 業界教師則請於「教師姓名」欄中加註「業界師資」,「專長」可填寫該教師在業界之執業內容或重要成就。

5. 若擬聘任之對象不確定,「教師姓名」、「教師證書字號」.....等得空白，並請於「教師姓名」欄位填寫「待聘」。

6. 「職級」請填寫教授、副教授、助理教授、講師；若為專業技術教師或專業技術人員，填寫格式範例為「助理教授級專業技術教師」。教師職級請以填表時之實際職級為準。
7. 「最高學歷」請填寫完整，例如「○○大學○○研究所博士」。
8. 「現職服務單位」若為學校，則請填寫完整，例如「○○大學○○系」。

（一）專任師資

說明：增設碩士學位學程或院設碩士班，支援系所中實際支援該院設班別或學位學程授課之專任師資，請填入本表。

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位

1	李永棠	教授	教育部教字第 141597 號	國立臺灣大學海洋研究所博士	海洋教育與保育、觀光資源管理、海洋觀光、導覽解說	實務工作經驗： 1.新北市中小企業服務團文創服務領域顧問/1 年 10 個月 2.公共工程委員會採購評選委員/103 年 8 月迄今 3.真理大學觀光事業學系系主任 職業證照字號： 1.國內遊程規劃師初階 2.SRMM 溫泉會館行銷管理師-甲級證照 3.SRMP 溫泉會館行銷企劃師-乙級證照 4.EHM 綠色旅館管理師-甲級證照 5.EHP 綠色旅館規劃師-乙級證照	海洋事務管理、海洋綜論、海洋樂活、海洋觀光休閒概論、海洋保育與管理、海洋休閒管理、海洋生態與環境	研究方法、海洋事務管理專題、觀光產業分析專題、觀光經營管理專題、藍色經濟與海洋觀光政策專題、全球環境議題、海洋生態觀光管理專題	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
2	黃致豪	副教授	副字第141646號	University of Incarnate Word, Doctor of Philosophy	組織領導學、運動管理學、運動設施規劃與管理	實務工作經驗： 1.中華民國重量訓練協會/證照檢定考核委員/1年 2.中華民國浮潛協會/浮潛安全教育訓練委員會委員/1年 3.中華民國帆船協會/教練講習會、裁判講習會、計畫主持人/1年 職業證照字號： 1.中華民國動力小船營業用駕駛證照 2.二等遊艇駕駛證照	運動休閒概論、運動實用美語、重量訓練、船艇駕訓與管理二、籃球、運動專業英文詞彙與會話、運動體適能理論與實務、船艇駕訓與管理一	海洋運動休閒專題、海洋運動安全與風險管理專題、海洋運動設施與活動設計專題	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
3	楊明恩	副教授	副字第045679號	英國艾塞克斯大學運動科學博士	海洋休閒觀光學、海洋遊憩政策法規、水岸遊憩規劃管理、輕艇運動科學與訓練	職業證照字號： 1.國際輕艇總會輕艇龍舟裁判證 2.國際輕艇總會輕艇激流標桿裁判證 3.中華民國動力小船營業級駕駛執照 4.國家級輕艇教練證 5.A級輕艇裁判證 6.國家級龍舟教練證 7.A級龍舟裁判證	運動科學應用、水岸遊憩規劃管理、海洋遊憩政策與法規、海洋休閒療養、觀光政策法規專題、海洋觀光產業發展、水域運動發展專題、實務研習	海洋運動休閒專題、海洋運動管理專題、水域運動發展專題、海洋運動行銷管理專題、海洋休閒管理專題	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
4	范智明	副教授	副字第143982號	臺灣師範大學體育學系博士	運動觀光、運動管理、休閒遊憩、服務品質管理	職業證照字號： 1.旅行業經理人結業證書 2.外語領隊人員執業証 3.外語導遊人員職業證 4.救生員證	管理學、專題製作概論、運動觀光、觀光與休閒遊憩資源規劃、運動行銷概論、海洋運動管理專題	海洋運動休閒專題、海洋運動與風險專題、海洋運動安全管理設施與設計專題、活動	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系
5	邱玉惠	副教授	副字第152306號	文化大學體育系運動教練博士候選人 國立體育大學教練研究所碩士	運動心理學、體適能、田徑、擊劍	實務工作經驗： 1.台北市體育會	銀髮族健康管理、羽球、匹克球、體育	海洋運動休閒專題、海洋運動與風險專題、海洋運動安全管理設施與設計專題、活動	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
6	陳靜宜	助理教授	助理字第141560號	中華大學科技管理博士學位學程博士	觀光休閒產業分析、服務品質評估	實務工作經驗： 1.聖安生醫股份有限公司獨立董事(審計委員/薪酬委員)/2年 職業證照字號： 1.中華民國導遊人員執業證Q220581146 中華民國領隊人員執業證Q220581146	計算機概論、創業實務、海洋生態旅遊規劃管理、海洋觀光資源管理、休閒產業管理概論、海洋運動休閒概論	研究方法、觀光產業分析專題、觀光經營管理專題、觀光趨勢創新專題	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系
7	陳孟谷	助理教授	助理字第032703號	國立中興大學應用經濟研究所博士	觀光產業發展規劃與評估、產業經濟學、休閒農業	職業證照字號： 1.NAUI scuba diver 2.國民旅遊領團人員種子教師證書 3.急救員證書 4.Texas(game knowledge and practical skills)德州撲克專業荷官PTPD	會議展覽規劃管理、服務業管理、觀光投資學、觀光產業分析專題、觀光市場供需分析、人力資源管理、觀光行銷、研究方法、觀光經營管理專題	研究方法、觀光產業分析專題、觀光經營管理專題、智慧旅遊與數位行銷專題、觀光趨勢創新專題	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

8	許旻棋	助理教授	助字第 144855 號	國立臺灣海洋大學環境生物與漁業科學系海洋事務與資源管理組博士班/ 輔仁大學體育學系碩士	海洋觀光遊憩、島嶼觀光、帆船運動、水岸休閒規劃、水域遊憩活動安全、海洋生態旅遊	職業證照字號： 1.國民旅遊領團人員證書 2.旅遊行程設計師證書 3.運動設施經理人初級(換發) 4.交通部營業級動力小船駕駛執照 5.中華民國遊艇駕駛執照(二等遊艇) 6.美國帆船協會重型帆船教練 A.S.A. Basic Keelboat Sailing Instructor 7.美國帆船協會重型帆船地文導航 A.S.A. Coastal Navigation 8.美國帆船協會重型帆船進階沿岸航行 A.S.A.	自然科學概要、帆船一、船艇駕訓與管理二、水岸休閒活動、海洋觀光產業發展、海上獨木舟嚮導、風浪板、水上遊憩活動、帆船二、帆船理論與實務、風浪板與帆船、海洋保育與管理、船艇駕訓與管理一	海洋運動安全與風險管理專題、海洋運動設計與活動設計專題、休閒漁業管理專題、水域運動發展專題	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

						Bareboat Chartering 9.美國帆船協會重型帆船沿岸航行入門 A.S.A. Basic Coastal Cruising 10.美國帆船協會重型帆船入門 A.S.A. Basic Keelboat Sailing 11.中華民國帆船協會 A 級帆船裁判 12.中華民國探索運動協會乙級獨木舟運動教練 13.中華民國探索運動協會丙級 SUP 立式划槳教練 14.中華民國游泳救生協會 B 級游泳教練 15.中華民國帆船協會 B 級帆船教練				

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
						16.中華民國帆船協會 B 級帆船裁判 17.中華民國輕艇協會 B 級輕艇競速教練 18.中華民國 C 級龍舟教練 19.NAUI 國際潛水初階教練 20.基本救命術				
9	陳盈淳	助理教授	助理字第 144856 號	美國威廉大學教育所碩士	運動體適能、運動訓練法、田徑	職業證照字號： 1.中華民國健身運動協會體適能健身 C 級指導員證照 2.台灣幼兒體育學會幼兒體育 C 級指導員證照	手球、田徑、幼兒體育、體育概論與實務、陸上運動理論與運動保健與按摩	海洋運動休閒專題、海洋運動安全管理與專題、海洋運動風險管理與專題、海洋運動設施與設計專題、運動活動	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
10	張國彬	助理教授	助理字第035453號	國立俄羅斯身體文化運動及旅遊大學身體文化運動及旅遊教育學系博士	運動訓練學、運動社會學、水上救生、鐵人三項、重量訓練	無	衝浪、皮拉提斯、獨木舟技術與實務、衝浪技術與實務、鐵人三項技術與實務、游泳、自行車、運動訓練法概論、球類遊戲設計、海洋運動休閒概論、船艇駕訓與管理一	海洋運動安全與風險管理專題、海洋運動設計與活動設計專題、水域運動發展專題	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

11	郭姿麟	助理教授	助理字第038644號	國立暨南國際大學國際企業學系博士	文化觀光、觀光資源規劃、活動企劃、研究方法、觀光心理與行為、財務管理、旅遊目的地行銷	實務工作經驗： 1.台灣荏原艾利特機械股份有限公司財務經理、管理部經理/7年5個月 2.Jade Tropical Sdn. Bhd.股東、董事/10年10個月 3.龍邦國際興業股份有限公司研發處、總經理室、投資事業處副理/2年 4.祥鴻企管顧問股份有限公司制度設計副理/2年2個月 5.台灣雀巢股份有限公司產品副理/1年4個月 6.華康科技股份有限公司行銷專員/7個月	餐旅管理概論、休閒事業管理概論、國家公園規劃與管理、休閒產業經營管理、旅運經營管理、餐旅管理	研究方法、永續觀光與地方創生專題、海洋休閒產業經營策略專題、文獻閱讀與論文寫作、觀光目的地規劃與管理專題、旅遊安全風險管理專題、服務品質管理專題	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

						7.南新食品股份有限公司企劃專員/1 年 職業證照字號： 1.華語領隊人員(105)專普領字第 001000 號 2.華語導遊人員(104)專普導字第 000727 號 3.外語領隊人員(英語) (103)專普領字第 003942 號 4.中華民國一等遊艇駕照 5.中華民國二等遊艇駕駛執照 6.中華民國動力小船駕駛執照(營業用) 7.樂齡專案管理師臺教社(二)字第 1100013917 號				
12	余瑞軒	助理教授	助理字第 143131 號	淡江大學水資源及環境	海洋生態旅遊、觀光資	職業證照字	環境解說實務、環境影	海洋生態觀光管理專	海洋運動休閒與觀光管	海洋運動休閒與觀光管理系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
				工程學系博士	源	號： 1.文化休閒管理師 2.觀光休閒網路行銷管理師 3.休閒經營管理師 4.博弈產業行銷管理師 5.民宿經營管理師 6.主題旅遊產品企劃師 7.環境教育人員 8.廢水處理專責人員 9.毒性化學物質專業技術管理員	響評估、觀光與環境、生態旅遊理論與實務、環境永續經營、觀光景觀和環境規劃管理、環境生態學、世界自然遺產	題、全球環境議題、海洋環境汙染與防治管理	理系	

13	劉明雄	助理教授級專業技術人員	講字第102504號	世新大學觀光學系碩士班碩士	兩岸觀光實務及相關法規研究、導遊與領隊實務、觀光遊憩導覽解說、觀光行銷、旅遊電子商務	職業證照字號： 1.觀光領隊協會出國觀光團體領隊講習結業。 2.中華民國旅行業經理人訓練班結業。 3.觀光局華語導遊人員職前訓練班結業證書。 4.潛水執照SCUBA DIVER。 5.中華民國動力小船營業用駕駛執照。 6.會議展覽專業人員初階認證及格證書。 7.餐旅服務業行銷種子教師證照。 8.二十一點專業荷官 9.加勒比海專業荷官	旅遊安全風險管理、觀光行政與法規、國際禮儀、旅遊設計理論與實務、旅遊安全風險管理、觀光人力資源管理、旅遊設計理論與實務、導遊解說實務、導遊與領隊實務、城市導覽與行銷	無	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
						10.百家樂專業荷官 11.德州撲克專業荷官 12.輪盤專業荷官初階 13.骰寶專業荷官進階。 14.2015 時尚婚禮企劃師乙級證照 15.2015 婚禮宴會主持人乙級證照 16.2015 時尚婚禮顧問師甲級證書				

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
14	傅蔭恩	助理教授級專業技術人員	無	San Francisco USA)Golden Gate University Science in Public Relations	領隊導遊實務,旅遊安全危機處理,遊輪事務實務,遊輪概論	實務工作經驗： 1.雄獅旅行社郵輪產品企劃/1 年 2 個月 2.公主國際有限公司業務諮詢、郵輪領隊/6 年 6 個月 3.荷美越洋有限公司駐船中文顧問/3 年 6 個月 職業證照字號： 1.外語導遊執業證(英語) 2.外語領隊職業證(英語)	旅遊糾紛管理、國民旅遊實務、郵輪旅遊管理概論、觀光產品銷售技巧、遊程規劃與設計、旅遊安全與緊急事件處理、遊程規劃與設計、博物館行銷實務、郵輪觀光地理、實領隊導遊實務	無	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

15	林超文	助理教授	助理字第039522號	安提柯大學聖塔芭芭拉分校運動行政管理學博士	運動管理、水域活動、俱樂部及場館管理	職業證照字號： 1.C 級游泳教練證 2.C 級休閒舟艇教練證 3.Blackjack(game knowledge and practical skills) 21 點專業荷官 4.Baccarat (game knowledge and practical skills) 百家樂專業荷官 5.Roulette (game knowledge and practical skills) 輪盤專業荷官 6.Texas(game knowledge and practical skills) 德州撲克專業荷官 7.PADI 潛水長 8.潮間帶導覽解說員	潛水、海洋運動休閒概論、海島觀賞與潛水、博奕實務、水肺潛水、技術潛水、發牌員訓練、沙灘休閒活動、桌球、運動俱樂部管理概論、遊艇俱樂部管理、水岸休閒活動、運動安全與風險股臉	海洋運動設施與活動設計專題、海洋運動管理專題、水域運動發展專題、遊艇服務業管理專題、潛水與水域活動規劃專題、	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
16	蔡政霖	助理教授	助理字第145849號	中國文化大學運動教練所博士	高齡運動研究、運動表現、阻力訓練、肌肉與骨骼生理、運動處方評估與設計	實務工作經驗： 1.菲特邦健康管理公司/1年	運動處方、活動設計、運動傷害與急救、體育、球類遊戲設計、棒壘球、運動設施管理理論與實務	海洋運動休閒專題、海洋運動安全管理與風險管理、海洋設施與專題、運動設計專題	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系
17	王奕然	助理教授	助理字第142336號	國立臺灣師範大學國文系博士	國文、文學選讀、文學理論、宋明學、先秦諸子	無	國文、大學國文、應用文	文獻閱讀與論文寫作	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系
18	張鈞淯	講師	講字第106303號	文化大學體育系運動教練研究所碩士	體育行政、運動管理、籃球	實務工作經驗： 1.臺北市體育總會籃球協會 2.中華民國大專院校體育總會籃球委員會	運動科學導論、運動推廣概論、運動社會學、運動賽會管理理論、籃球、體育、運動安全與管理、運動健康管理、運動體適能概論、體育行政管理	無	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

19	楊人智	講師	講字第 049105 號	國立體育大學體育研究所碩士	運動健康管理、適應體育、運動行銷管理	實務工作經驗： 1.禾欣康復之家/健康促進活動講師及顧問/1 年 職業證照字號： 1.中華民國田徑協會教練-C 級證照 2.中華民國輕艇協會教練-B 級證照 3.中華民國帆船協會教練-C 級證照 4.中華民國擊劍協會教練-C 級證照 5.中華民國游泳裁判協會游泳教練-C 級證照 6.中華民國游泳裁判協會適應體育游泳教練-C 級證照 7.中華民國動	體育、適應體育	無	海洋運動休閒與觀光管理系	海洋運動休閒與觀光管理系

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案任教之科目	現職服務單位	本申請案設立後，該教師之主聘單位
						力小船駕駛執照-國家證照 8.中華地板滾球運動協會教練-C 級證照 9.中華民國體適能瑜珈協會銀髮功能性體適能指導員-C 級證照				

（二） 專任教師人數統計

教授：	1	人（博士級：	1	人，碩士級：		人，其他：		人）
副教授：	4	人（博士級：	4	人，碩士級：		人，其他：		人）
助理教授：	12	人（博士級：	8	人，碩士級：	4	人，其他：		人）
講師：	2	人（博士級：		人，碩士級：	2	人，其他：		人）
合計：	19	人（博士級：	13	人，碩士級：	6	人，其他：		人）
其中專業技術人員／教師：	2	人（博士級：		人，碩士級：	2	人，其他：		人）
其中業界教師：		人（博士級：		人，碩士級：		人，其他：		人）

（三） 兼任師資

序號	教師姓名	職級	教師證書字號	最高學歷	專長	實務工作經驗或職業證照字號	最近一學年之任教科目	擬於本申請案之任教科目	現職服務單位
1	陳中興	助理教授	助理字第153083號	國立體育大學體育研究所博士	運動社會學、運動與文化	職業證照字號： 1.中華民國水上救生協會之水上救生教練 2.華語領隊人員執業證 3.華語導遊人員執業證	運動管理學二、休閒活動理論與實務、運動管理學一	海洋運動安全與風險管理專題、海洋運動管理專題、海洋運動行銷管理專題、	無
2	林佳蓉	助理教授	助理字第145818號	國立臺北科技大學技術及職業教育研究所博士	觀光旅遊、航空相關	實務工作經驗： 1.英國航空公司台灣區業務經理 2.加拿大航空公司台灣區業務經理 3.菲律賓航空訂位、票務部經理 4.帝國旅行社副總經理 職業證照字號： 1.中華民國英語領隊人員執業證	郵輪旅遊管理概論、海洋生態旅遊規劃、郵輪旅遊規劃管理、海洋文化祭典活動	郵輪旅遊管理專題、海洋生態觀光管理專題、旅遊安全風險管理專題、服務品質管理專題	無

七、專任教師產學合作成果與學術表現

說明：近五年係指 110 年 1 月～114 年 12 月。

（一） 近五年產學合作執行成果統計

1.已核准通過專利件數、已完成技術移轉或授權件數、參與公開展演場次、產學合作件數（含政府、民間機構

專案委託之研究計畫、科技部專題研究，並以合約之計畫起始日為準）等合計 **47** 件，年平均 **9** 件。

年度	產學合作（授課）件數	已核准通過專利件數	已完成技術移轉或授權件數	參與公開展演場次	小計
110	9				9
111	11				11
112	7				7
113	10				10
114	9				9
小計	46				46

2.產學合作案件

（1）產學合作計畫案（含政府、民間機構專案委託之研究計畫、科技部專題研究）

說明：1.「計畫主持人」請填寫中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2. 若該教師為計畫協同主持人，則請於「計畫主持人」欄位加註「協同主持人」。

3. 填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費（單位：元）
1	李永棠	山東昌樂火山國家地質公園新生代玄武岩之地球化學	科技部	109/08/01-110/07/31	396,000
2	李永棠	七股濕地遊客環境與遊憩行為認知之研究	瑞恩國際旅行社有限公司	111/06/01-111/06/30	50,000
3	李永棠	福山植物園生態旅遊遊客特質之研究	瑞恩國際旅行社有限公司	112/05/01-112/06/30	50,000

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費（單位：元）
4	李永棠	新北投溫泉區遊客滿意度之研究	富盛旅行社股份有限公司	113/05/01-113/06/30	50,000
5	黃致豪	大學生對運動服飾之購買動機、滿意度與忠誠度之研究	業達群有限公司	110/10/22-110/11/05	100,000
6	黃致豪	110 年風浪板訓練營-臺北	中華民國紅十字會桃園分會	110/03/06-110/03/17	50,000
7	黃致豪	風浪板參與者之個人屬性與遊憩動機之研究-以台北海洋科技大學為例之研究	中華民國帆船協會	114/05/15-114/07/15	50,000
8	范智明	運動觀光休閒產學合作之實踐研究	櫻雪旅行社股份有限公司	114/06/01-114/11/30	468,000
9	邱玉惠	運動相關科系學生對 健身教練教學品質滿意度之研究(共同主持人)	台灣全適能運動健身協會	110/10/01-111/02/28	200,000
10	邱玉惠	游泳救生員培訓現狀之研究(共同主持人)	中華民國紅十字會教育訓練處	112/05/01-112/06/30	100,000
11	邱玉惠	「113 年度船員專業基礎訓練」-L03「醫療急救」(共同主持人)	海巡署教育訓練測考中心	113/01/01-113/10/31	483,600
12	邱玉惠	114 年度船員專業基礎訓練-L03「醫療急救」(共同主持人)	海巡署教育訓練測考中心	114/01/01-114/10/31	478,380
13	陳靜宜	110 年大稻埕遊程影音攝影計畫(共同主持人)	風起有聲創藝整合有限公司	110/06/01~110/07/31	50,000
14	陳靜宜	111 年「市場大禮包~週週抽獎」暨「國定蹔夜市~經濟部送奶雞」效益滿意度調查計畫(共同主持人)	財團法人中國生產力中心	111/05/01~111/05/20	100,000
15	陳靜宜	111 年南區輔導「線上菜市仔·夜市仔」電商平台 50 處市場 1000 攤之成效調查(共同主持人)	財團法人中國生產力中心	111/12/07~111/12/26	100,000
16	陳靜宜	112 年市集經營現況問卷調查(共同主	財團法人中國生產力中心	112/11/01~112/12/15	1,800,000

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費（單位：元）
		持人)			
17	陳靜宜	113 年度市集經營現況問卷調查(共同主持人)	財團法人中國生產力中心	113/07/04~113/12/14	800,000
18	陳靜宜	114 年度市集經營現況問卷調查(共同主持人)	財團法人中國生產力中心	114/06/02~114/11/30	800,000
19	陳孟谷	「市場大禮包~週週抽獎」暨「國定逛夜市~經濟部送奶雞」效益滿意度調查計畫	財團法人中國生產力中心	111/05/05-111/05/20	100,000
20	陳孟谷	南區輔導「線上菜市仔・夜市仔」電商平台 50 處市場 1000 攤之成效調查	財團法人中國生產力中心	111/12/07-111/05/20	100,000
21	陳孟谷	市集經營現況問卷調查	財團法人中國生產力中心	112/11/01~112/12/15	1,800,000
22	陳孟谷	113 年度市集經營現況問卷調查	財團法人中國生產力中心	113/07/04~113/12/14	800,000
23	陳孟谷	114 年度市集經營現況問卷調查	財團法人中國生產力中心	114/06/02~114/11/30	800,000
24	許旻棋	休閒遊憩舟艇溪河嚮導培訓研究計畫	中華民國探索運動協會	113/01/15-113/04/30	50000
25	許旻棋	111 年休閒運動水域種子人才培訓計畫之研究	中華民國探索運動協會	111/08/01-111/09/30	50,000
26	許旻棋	111 年休閒運動舟艇嚮導培訓計畫之研究	中華民國探索運動協會	111/07/01-111/09/30	50,000
27	許旻棋	山水鐵人三項暨水域賽事推廣計畫	台灣鐵人三項股份有限公司	111/02/01-111/05/31	341,440
28	張國彬	11301 水上摩托車駕駛訓練班	中華民國水域訓練檢定協會	113/05/23~113/12/30	120,000
29	郭姿麟	海洋城市品牌研究 / 計畫主持人	中華民國觀光學會	108/02/01-108/05/31	50,000
30	郭姿麟	離島三縣市觀光績效與財政結構之相關性 / 計畫主持人	中國地方自治學會	114/03/26-114/05/25	50,000

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費（單位：元）
31	郭姿麟	澎湖縣第六期(112-115 年)離島綜合建設實施方案規劃計畫/ 協同主持人	澎湖縣政府委託中國地方自治學會	110/06/23-111/09/22	2,599,900
32	余瑞軒	旅行社員工遠程工作(Telworker)之企業內訓研究(協同主持人)	永泰昌國際旅行社有限公司	110/12/10-111/01/20	200,000
33	余瑞軒	電商化旅行社員工遠程辦公之工作效能研究(協同主持人)	永泰昌國際旅行社有限公司	111/11/20-112/02/20	200,000
34	余瑞軒	生態旅遊之意向研究—以坪林生態園區為討論核心(協同主持人)	永泰昌國際旅行社有限公司	112/10/20-112/12/20	100,000
35	余瑞軒	生態旅遊之意向研究—以綠世界生態農場為討論核心(協同主持人)	永泰昌國際旅行社有限公司	113/11/01-114/01/31	100,000
36	余瑞軒	生態旅遊之意向研究—以巴陵古道生態園區為討論核心(協同主持人)	永泰昌國際旅行社有限公司	114/12/01-115/02/28	100,000
37	傅蔭恩	出境旅遊帶團暨導覽研究	創新旅行社有限公司	114/05/15-114/08/31	50,000
38	傅蔭恩	郵輪領隊服務研究	原創旅行社有限公司	113/05/20-113/07/20	50,000
39	傅蔭恩	郵輪領隊帶團服務研究	奇寶國際旅行社股份有限公司	112/05/25-112/07/25	50,000
40	傅蔭恩	國旅導覽解說服務研究	永泰昌國際旅行社有限公司	111/05/15-111/11/15	50,000
41	傅蔭恩	國民旅遊導覽服務研究	永泰昌國際旅行社有限公司	110/04/25-110/10/25	50,000
42	王奕然	旅行社員工遠程工作(Telworker)之企業內訓研究(協同主持人)	永泰昌國際旅行社有限公司	110/12/10-111/01/20	200,000
43	王奕然	電商化旅行社員工遠程辦公之工作效能研究(協同主持人)	永泰昌國際旅行社有限公司	111/11/20-112/02/20	200,000
44	王奕然	生態旅遊之意向研究—以坪林生態園區為討論核心(協同主持人)	永泰昌國際旅行社有限公司	112/10/20-112/12/20	100,000
45	王奕然	生態旅遊之意向研究—以綠世界生態	永泰昌國際旅行社有限公司	113/11/01-114/01/31	100,000

項次	計畫主持人	計畫名稱	合作廠商或委託單位	計畫期間	計畫經費（單位：元）
		農場為討論核心(協同主持人)			
46	王奕然	生態旅遊之意向研究—以巴陵古道生態園區為討論核心(協同主持人)	永泰昌國際旅行社有限公司	114/12/01-115/02/28	100,000
47	張鈞淯	性別差異在一般組籃球運動員參賽風險因子比較之研究運動員參賽風險因子比較之研究	右騰實業有限公司	113/01/10-113/04/10	300,000

（2）產學合作授課

說明：1.「授課教師」請填寫教師之中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2 .填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	授課教師	教師赴業界授課					業界人員赴校內進修				
		開課名稱	開課時數	開課人數	授課期間	合作廠商	開課名稱	開課時數	開課人數	授課期間	合作廠商
1	無										

3.已核准通過專利、已完成技術移轉或授權

說明：1.「專利／技術取得（所有）人」請填寫該教師之中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2. 已核准通過之專利案件，若無授權或技術移轉，則「授權金額」及「技術移轉」欄位免填。

3. 填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	專利／技術取得（所有）人	專利取得					授權金額（說明2）		技術移轉授權（說明2）	
		專利類型	發照機關	發照國別	發照日期	證書字號	專利授權單位／廠商	專利授權金額	技術授權單位／廠商	技術移轉金額
1	無									

4.參與公開展演場次

說明：1.「計畫主持人」請填寫該教師之中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2. 若該教師為計畫協同主持人，則請於「計畫主持人」欄位加註「協同主持人」。

3. 填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	計畫主持人	公開展演名稱	參展/計畫期間	委託機構	經費（單位：元）
1	無				

（二） 近五年該所、系、科或擬聘之專任教師之期刊及研討會論文、專書、專章發表情形

說明：1.「著作人」請填寫擬聘教師之中文姓名，外籍教師則請填寫外文姓名，中文譯名則為附註。

2.「作者序」請填寫「單一作者」、「第一作者」、「第二作者」或「通訊作者」，以此類推，僅列計第一、二作者及通訊作者。

3. 填寫時，請以教師姓名排序填寫，請勿分散。

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
1	李永棠	Geochemistry and provenance of core sediments from the southwestern Okinawa Trough	Oceanological and Hydrobiological Studiess(SCI)	Vol. 54, No. 2/2025	pp. 138-159	第二作者 通訊作者
2	李永棠	Geochemistry of cenozoic basaltic rocks from Anhui	Mineralogy and Petrology(SCI)	2025	Accepted	第一作者 通訊作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
		province, China: implications for their petrogenesis and mantle processes				
3	李永棠	A Study on Tourist Satisfaction in the Xinbeitou Hot Spring Area, Taiwan	Journal of Tourism Quarterly	2025	Accepted	第一作者 通訊作者
4	李永棠	Geochemistry of Cenozoic basaltic rocks from Anhui province, China and their geological implication	Goldschmidt2025 conference	2025		第一作者 通訊作者
5	李永棠	A study on tourist satisfaction and intent to revisit in the post-pandemic era: A case of Penghu Island	2024 International Conference on Tourism, Leisure & Health Promotion	Jul-24		第一作者 通訊作者
6	李永棠	A study on consumer behavior and satisfaction in online shopping platforms: The case of Shopee	2024 International Conference on Tourism, Leisure & Health Promotion	Jul-24		第一作者 通訊作者
7	李永棠	A study on the acceptance and behavioral intentions of consumers towards smart hotels	2024 International Conference on Tourism, Leisure & Health Promotion, College of Human Ecology	Jul-24		第一作者 通訊作者
8	李永棠	The study of tourist satisfaction in Xinbeitou hot spring area, Taiwan	2024 International Conference on Tourism, Leisure & Health Promotion	Jul-24		第一作者 通訊作者
9	李永棠	Applying Importance-Performance Analysis in Tourist Satisfaction and Revisit Intention of Gao-Mei Wetland	2023 International Conference on Tourism Industry Development Trends	Jul-23		第一作者 通訊作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
10	李永棠	A Study on Tourist Satisfaction and Revisit Intention in Xiaoliuqiu during the Post-Pandemic Era	2023 International Conference on Tourism Industry Development Trends	Jul-23		第一作者 通訊作者
11	李永棠	桌遊教學提升學生學習態度和學習成效之初步研究－以觀光資源概要為例	真理觀光學報	Vol. 18/2022	pp.35-42	第三作者
12	李永棠	Process and challenges of turning marine tourism towards blue economy	Journal of Chinese Ecotourism	Vol.11/2021	pp.519 - 535	第三作者
13	李永棠	Petrogenesis of Cenozoic basaltic rocks from the Leiqiong area, South China: Evidence from geochemical constraints	Geochemistry International(SCI)	Vol. 59/2021	pp. 1199 – 1234	第一作者 通訊作者
14	李永棠	A Study of Relationship Service Quality,Customer Satisfaction,and Repurchase Intention—A Case Study of Fresh House Restaurant	2021 International Conference on Tourism Development and Marine Tourism	Oct-21		第一作者 通訊作者
15	李永棠	A study of the Relationship betweenTourist Satisfaction and Revisiting Willingness of Tainan National Historical sites	2021 International Conference on Tourism Development and Marine Tourism	Oct-21		第一作者 通訊作者
16	李永棠	A Study of Tourism Satisfaction of Indonesia Tourists to Taiwan	2021 International Conference on Tourism Development and Marine Tourism	Oct-21		第一作者 通訊作者
17	李永棠	A Study on Tourist Satisfaction and Revisit Intention in Penghu during the	2021 International Conference on Tourism Development and Marine Tourism	Oct-21		第一作者 通訊作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
		Post-Pandemic Era				
18	黃致豪	學校運動設施使用需求之調查—以台北海洋科技大學為例	中原體育學報	十五期 109/12	47-55	第一作者
19	黃致豪	運動指導員推廣職工運動休閒之成功因素分析	2020 海洋休閒產業創新教學個案研討會海報發表			第二作者
20	黃致豪	運動情境中挫折復原力之回顧研究	2022 海洋運動休閒發展趨勢研討會			第二作者
21	黃致豪	學校運動設施使用需求之調查	2022 海洋運動休閒發展趨勢研討會			第一作者
22	范智明	1.運動指導員推廣職工運動休閒之成功因素分析	1.2020 海洋休閒產業創新教學個案研討會	109/11/26		第二作者
23	范智明	划一條河：社子島內與周邊水域之遊憩資源調查	2021 海洋休閒產業發展趨勢研討會	110/11/25		第一作者
24	范智明	從社子島出發：淡水河與基隆河沿岸水域產業調查	2021 海洋休閒產業發展趨勢研討會	110/11/25		第一作者
25	范智明	以「我是運動創業家」競賽規章探究社子島創業之可行性評估	2022 海洋運動休閒發展趨勢研討會	111/07/14		第一作者
26	范智明	兩岸合作辦理「郵輪人才認證」之可行性評估	2023 海洋運動休閒發展趨勢研討會	112/07/03		第一作者
27	范智明	兩岸在郵輪乘務之合作	2024 兩岸發展郵輪認證合作學術研討會	113/05/17		第一作者
28	范智明	讓每個臺灣人都愛玩海—發展海洋運動、觀光與休閒之討論	國家海洋研究院海洋事務專書 3 臺灣 Sea Grant(TSGP)的起點 Ocean Affairs 3 The Starting of Taiwan Sea Grant Program	第 3 期 113/11	9-1 至 9-14	第一作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
			(TSGP)			
29	邱玉惠	大專運動員生活壓力與運動傷害程度之關係：正念傾向之調節效果	台灣運動心理學報	24 卷 3 期 113/11	1-22 頁	第一作者
30	邱玉惠	不同衝刺訓練對足球射門表現之影響	2024 國際體育運動與健康休閒學術研討會論文專刊	113/04		第二作者
31	邱玉惠	COVID-19 疫情與運動員心理健康管理-文獻探討	體育運動健康學刊	37 期 112/10	1-9 頁	第三作者
32	邱玉惠	運動情境中挫折復原力的研究回顧	文化體育學刊	35 期 111/10	63-75 頁	第一作者
33	邱玉惠	學校運動設施使用需求之調查-以台北海洋科技大學為例	2022 海洋運動休閒發展趨勢研討會	111/07		第二作者
34	邱玉惠	不同專項運動鞋對擊劍長刺動作下肢動力學特性之影響	2022 國際體育運動與健康休閒學術研討會論文專刊	111/04		第三作者
35	邱玉惠	優秀選手競賽情境自我涉入的心理探索：質性研究取徑	大專體育學刊	23 卷 4 期 110/12	391-407 頁	第一作者
36	邱玉惠	青少年擊劍選手上、下肢關節等速肌力之比較	2021 國際體育運動與健康休閒學術研討會	110/04		第三作者
37	陳靜宜	八里左岸自行車道使用者參與動機、遊憩體驗及車道滿意度之研究	2024 海洋事業的發展前景研討會	113/06/19		第二作者
38	陳靜宜	大型重機機車騎乘遊憩動機與遊憩偏好之研究以台 61 線西部濱海快速公路為例	2024 海洋事業的發展前景研討會	113/06/19		第二作者
39	陳靜宜	擊劍運動參與動機及休閒阻礙關係之研究-以國內中學	2024 海洋事業的發展前景研討會	113/06/19		第二作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
		生為例				
40	陳靜宜	主題休閒農場遊客參與意願之研究-以武治的家魚菜共生為例	2023 海洋休閒產業發展趨勢研討會	112/12/21		第二作者
41	陳靜宜	地板滾球運動選手參與動機、流暢體驗與認真休閒之研究	2023 海洋休閒產業發展趨勢研討會	112/12/21		第二作者
42	陳靜宜	國民運動中心營運績效評估關鍵指標之建構	2023 海洋休閒產業發展趨勢研討會	112/12/21		第二作者
43	陳靜宜	中角灣衝浪活動服務滿意度、重遊意願之研究	2022 海洋休閒觀光產業發展研討會	111/12/22		第二作者
44	陳靜宜	基隆八斗子娛樂漁業漁船滿意度與重遊意願之研究-以基隆嶼主題旅遊為例	2022 海洋休閒觀光產業發展研討會	111/12/22		第二作者
45	陳靜宜	台中市北區國民運動中心消費者休閒動機、滿意度及忠誠度關係之研究	2022 海洋休閒觀光產業發展研討會	111/12/22		第二作者
46	陳靜宜	聖母登山步道遊客休閒體驗、滿意度、重遊意願之研究	2022 海洋休閒觀光產業發展研討會	110/10/25		第二作者
47	陳靜宜	德利泰中藥互動體驗館服務品質之研究	2021 海洋休閒產業發展趨勢研討會	110/10/25		第二作者
48	陳靜宜	休閒美容沙龍結合健康管理服務之研究	2021 海洋休閒產業發展趨勢研討會	110/10/25		第二作者
49	陳靜宜	露營車使用者對濱海露營場地選定之研究	2021 海洋休閒產業發展趨勢研討會	110/10/25		第二作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
50	陳靜宜	珍珠粉伴手禮購買決策之研究	2021 海洋休閒產業發展趨勢研討會	110/10/25		第二作者
51	陳孟谷	旅行業者發展國際郵輪跳島永續旅遊策略之研究	2024 海洋事業發展前景研討會	11306		通訊作者
52	陳孟谷	112 年郵政壽險盃全國身心障礙桌球賽服務品質及賽會價值之研究	2024 海洋事業發展前景研討會	11306		通訊作者
53	陳孟谷	重型帆船運動者參與動機與生活滿意度之研究	2023 海洋休閒產業發展趨勢研討會	11212		通訊作者
54	陳孟谷	應用消費價值理論探討旅客選擇 SUP 立式划槳之因素	2023 海洋休閒產業發展趨勢研討會	11212		通訊作者
55	陳孟谷	重型帆船使用者對遊艇港設施或服務之探討	2023 海洋休閒產業發展趨勢研討會	11212		通訊作者
56	陳孟谷	兒童新樂園服務品質重要表現分析	2023 海洋休閒產業發展趨勢研討會	11212		通訊作者
57	陳孟谷	電動沙灘車在潮間帶觀光的可行性評估	2023 海洋休閒產業發展趨勢研討會	11212		通訊作者
58	陳孟谷	休閒街舞競賽活動參與者之文化認同對活動滿意度	2023 海洋休閒產業發展趨勢研討會	11212		通訊作者
59	陳孟谷	運用用途理論探討旅客對遊艇港環境屬性之重要表現分析	2022 海洋休閒產業創新教學個案研討會	11106		通訊作者
60	陳孟谷	銀髮族參與海洋休閒活動策略之研究	2023 海洋休閒產業創新教學個案研討會	11106		通訊作者
61	陳孟谷	金門民宿經營發展策略之研究	2024 海洋休閒產業創新教學個案研討會	111/06		通訊作者
62	許旻棋	我國水域休閒遊憩發展歷	海洋產業發展多元化（台灣海	111/11/25	3-1-3-10	第一作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
		程、政策回顧及創新推展策略	洋產業聯合出版）			
63	許旻棋	城市河域休閒遊憩創新應用之策略評估:以淡水、基隆河域為例	2022 淡水學國際學術研討會	111/07/20		第一作者
64	許旻棋	以永續夥伴關係探討北投公營溫泉觀光網絡個案	2024 海洋事業的發展前景研討會	113/06/19		第一作者
65	許旻棋	淡水河海洋教育暨水域安全課程規劃之探討	2024 海洋事業的發展前景研討會	113/06/19		第一作者
66	許旻棋	我國海洋運動發展現況與公私協力實踐行動	國民體育季刊	刊登中	16-20	第一作者
67	陳盈淳	休閒自行車參與者地方依附對家庭關係之影響	運動休閒管理學報	21(1)/2024	68-77	單一作者
68	陳盈淳	從品德教育融入體育課程教學之論述	品質與效率學刊	2(2)/2024	19-28	第一作者
69	陳盈淳	淺談學習自我效能、集體效能及代理效能應用在教學之教育實踐	管理實務與理論研究	18(1)/2024	13-23	第一作者
70	陳盈淳	男性健身運動參與者在肌肉成癮與自我身體檢查行為之探討。	運動與遊憩研究	16(3)/2022	82-90	第三作者
71	陳盈淳	八週療癒性休閒活動對銀髮族幸福感之影響	嶺東體育暨休閒學刊	(17)/2019	35-43	第三作者
72	張國彬	羽球訓練經驗的塊莖模式之探討	運動文化研究	第 45 期 2024/09	39-70	第二作者
73	郭姿麟	臺灣人口管理對戶籍暫遷戶政事務所的檢視與策進	空大行政學報	第 39 期 114/11		第一作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
74	郭姿麟	非核家園能源政策之評析：以 2018、2021 二次公投民意取向為中心	中國地方自治	第 75 卷第 3 期 111/03	4-24	第二作者
75	郭姿麟	觀光資源開發與政策形成：以澎湖縣為例	中國地方自治	第 75 卷第 2 期 111/02	40-56	第一作者
76	郭姿麟	城市行銷與專案管理：以高雄城市品牌重塑工程為例	中國地方自治	第 72 卷第 4 期 108/04	35-51	第一作者
77	郭姿麟	不理性政策影響分析：以戶籍暫遷戶政事務所之實證研究	2024 AI 世代地方政府創新治理國際學術研討會/台灣台北	112/11/22		第一作者
78	郭姿麟	金馬澎旅宿業接待量能之比較分析	2023 全國大選後府際治理國際學術研討會/台灣台北	112/12/08		第一作者
79	郭姿麟	澎湖縣第六期(112-115 年)離島綜合建設實施方案觀光篇之評析	2022 選後地方發展國際學術研討會/台灣台北	111/12/09		第一作者
80	郭姿麟	非核家園能源政策之評析：以 2018、2021 二次公投民意取向為中心	銘傳大學公共事務學系 2022 年第十六屆轉型與治理國際學術研討會/台灣台北	111/03/25		第一作者
81	郭姿麟	觀光資源開發與政策形成：以澎湖縣為例	2021 後疫情時代創新地方治理國際學術研討會/台灣台北	110/11/19		第一作者
82	余瑞軒	Use of packed scrap iron anodes for continuous electrochemical Cr(VI) reduction process in electroplating wastewater treatment	期刊	第 4 期 2021/08	6	第二作者
83	余瑞軒	整合評估環境教育與觀光導覽關聯性之成效	高教深耕計畫 B4-1 專業策展專刊	2021	25	第一作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
84	余瑞軒	中高齡幸福與社會參與之關係	研討會	2024/07	25	第二作者
85	王奕然	錢穆《朱子新學案》對朱熹書信與語料繫年之補正	國文學報	第 77 期春季號 114/6	頁 1－36	單一作者
86	王奕然	試析公案故事的人物性格與情節安排－以〈書麻城獄〉為討論文本	實用中文寫作集林	第 1 期 114/4	頁 267－278	單一作者
87	王奕然	陳來《朱子書信編年考證》考辨	台北大學中文學報	第 36 期 113/9	頁 123－165	單一作者
88	王奕然	田中謙二〈朱門弟子師事年攷〉、〈朱門弟子師事年攷續〉考辨	中國學術年刊	第 46 期春季號 113/3	頁 25－48	單一作者
89	王奕然	王懋竑《朱子年譜》書信繫年考辨	北市大語文學報	第 27 期 111/12	頁 29－50	單一作者
90	王奕然	陳榮捷《朱子門人》補正	中國學術年刊	第 44 期秋季號 111/9	頁 69－90	單一作者
91	王奕然	試析郭象對《莊子》的詮釋－以《莊子》中的「理想人格」為考察核心	臺北海洋科技大學學報	第 13 卷第 1 期 111/3	頁 1－12	單一作者
92	王奕然	略論漢儒作品中的「以水喻德」現象	臺北海洋科技大學學報	第 12 卷第 2 期 110/9	頁 1－13	單一作者
93	王奕然	論《莊子》與《韓非子》寓意的異同	臺北海洋科技大學學報	第 12 卷第 1 期 110/3	頁 167－182	單一作者
94	張鈞淯	不同性別一般組籃球運動員參賽風險因子比較	體育運動健康學刊	第 36 輯 2023/ 04		通訊作者
95	張鈞淯	不同攻守位置之一般組籃球運動員參賽風險因子分析	2024 年海洋事業的發展前景研討會	113/6/19		第一作者

項次	著作人	論文篇名	期刊/研討會/專書名稱	卷期／年月	頁次	作者序
96	張鈞淯	游泳救生員現狀之探究	2024 年海洋事業的發展前景研討會	113/6/19		第二作者
97	楊人智	銀髮族體適能活動涉入、動機與阻礙之研究初探	2020 建構以社區為主的健康照顧與社會工作福利服務模式之學術研討會			單一作者
98	楊人智	銀髮族實施體適能活動滿意度之研究	2020『社區攜手銀造在地健康關懷」高教深耕社會時建成果發表暨學術研討會			單一作者
99	楊人智	高齡者健康促進活動初探	2022 健康照顧與社會工作相遇高較深耕與社會實現成果發表暨學術演討會海報論文			第一作者
100	楊人智	銀髮族健康促進活動之研究-以體適能活動為例	2023[健康照顧的本質與議題—全人照顧取向]高教深耕強化教師專業實務經驗成果發表暨學術演討會海報論文			第一作者
101	楊人智	健康促進活動與正念之初探	2024 國際光光休閒與健康促進學術研討會海報論文			第一作者

八、現有主要設備及增購計畫

本系位於士林校區實踐樓 1 樓，包含 4 間教學專業教室，為配合教學目標與學生發展，除共同使用學校水域遊憩遊憩器材室、動力小船訓練場、游泳池、電腦教室外，特別建置「海洋生態與環境專業教室」、「博奕教室」、「海洋跨淯虛擬實境專業教室」及「觀光旅遊數位中心專業教室」；淡水校區謙禧樓 4 樓，包含 5 間專業教室「餐飲服務專業教室」、「客房服務專業教室」、「旅遊數位中心」、「博奕專業教室」、「導覽解說教室」；軟體包括「航空訂位與票務系統」、「旅行業作業系統」、「SPSS 套裝軟體系統」。為強化學生實

務技能，與電腦技能基金會合作建置 TQC、EEC 等相關專業證照考場。

本系逐年採購相關的專業硬體設備，均與課程規劃、學生未來就業相結合，且購置設備均與系所發展海洋運動休閒與觀光管理專業領域一致，並獲學校及教育部獎補助款大力支持。未來擬新增 8 呎動力船、單人獨木舟、海洋型獨木舟、SUP 龍舟板、地面 3D 數據捕捉硬軟體等相關設備，本系現有主要設備及擬購設備如表 17，除本所現有設備供碩士生論文研究用，每年均有足夠經費擬購新設備供研究生使用。

本系在教學設備方面具備完善而多元的資源，能充分配合課程需求與實務教學之進行。現有教學場域包含水域遊憩器材室、海洋生態與環境專業教室、動力小船訓練場、室內溫水游泳池、導覽解說教室、博奕教室等，提供學生多樣化的學習與實作環境。

主要教學設備涵蓋各類專業教室、水域遊憩器具、水族展示魚缸、博奕教具、導覽解說設備及專業望遠鏡等，資源充足，可支援各項課程實務操作。此外，學校亦設有體育館、田徑場、綜合室外球場及專屬動力小艇碼頭。室內游泳池可支援游泳、水上救生、獨木舟、水中有氧、潛水與風浪板等課程；而專用碼頭及臨近之基隆河水域則可供動力小艇駕訓與管理、休閒獨木舟、帆船、風浪板及滑水等課程之教學實習使用。

在觀光管理相關領域，本系亦具備豐富的專業設施，如航空訂位系統（AMADEUS、ABACUS）、觀光餐旅客戶關係管理分析師證照考場，並定期舉辦相關證照考試。導覽解說教室模擬專業導覽環境；博奕教室則配備國際級教具，提供學生模擬荷官與遊戲管理的學習體驗；電腦教室內建旅行業作業系統與航空訂位教學軟體，強化學生的操作能力。

此外，實習旅行社、旅遊數位中心、客房服務及餐飲服務專業教室，則提供觀光與餐旅產業相關課程的實務訓練。校內圖書館亦具備視聽設備與豐富的專業藏書，並持續更新國內外最新資料庫，讓學生能掌握全球觀光管理產業的最新趨勢。

整體而言，本系的教學設備兼具專業性與實務性，能有效支援「海洋運動休閒與觀光管理」領域的多元課

程，培養學生兼具理論基礎與實務操作能力，為未來投入相關產業奠定堅實基礎。本系現有設備與未來擬採購設備如下表：

現有主要設備名稱	數量	現有主要設備名稱	數量	現有主要設備名稱	數量
AED 自動體外心臟除顫器訓練機	4	潛水水肺裝備組	2	輕艇水球競賽艇	6
OP 帆船	11	潛水衣	40	輕艇測功儀	3
SUP 划槳	1	潛水防寒衣	35	輕艇激流標桿競賽 C1 專用艇	1
SUP 龍舟板	1	潛水運動攝影機套組	5	輕艇激流標桿競賽 K1 專用艇	1
二頭肌訓練架	1	潛水輕裝備	40	骰寶-博奕遊戲桌	1
力波龍墊	20	衝浪板	20	數位導覽系統	1
水上多功能教練硬殼橡皮艇	1	調節器組	25	潛水衣	32
水上摩托車	3	簡易型成人半身 CPR 訓練模型	5	潛水防寒衣	20
水中通信手寫板	10	雙人平台式獨木舟	28	潛水氣瓶	1
水中警示蜂鳴器	10	4K 空拍機	2	潛水氣瓶組	15
水中攝影機	1	IBM SPSS 套裝軟體	3	潛水救生衣	10
水肺潛水重裝備	22	VR 頭戴式裝置	4	潛水裝備組	10
水肺潛水氣瓶	20	二一點遊戲桌	1	衝浪板	12
水肺潛水配重組	10	入門級中型帆船	1	輪盤-博奕遊戲桌	1
充氣立式救生板	2	中型訓練帆船	1	激流專用輕艇	1
充氣式立板	1	中階電腦主機	46	霍比氏帆船	1

現有主要設備名稱	數量	現有主要設備名稱	數量	現有主要設備名稱	數量
充氣救生艇組	4	水上活動指導訓練救生小艇	1	龍舟槳	20
史密斯訓練架	1	水上活動船具拖車架	1	雙人平台式獨木舟	2
划船訓練機	1	充氣式獨木舟	5	雙人海洋獨木舟	5
自行車	35	加勒比海遊戲桌	1	競技小龍舟	2
自動體外心臟除顫器訓練機	1	多功能帆船	2	競賽級輕艇水球專用艇-M	1
坐姿划船拉力訓練機	1	多功能輕艇訓練器	1	競賽級輕艇水球專用艇-S	1
投影機	14	帆船拖車架	1	21 點折疊式遊戲桌組	1
沙灘車	1	百家樂遊戲桌	1	RISC 主機含程式	2
足療教學設施	8	空拍飛行機	3	互動式情境導覽軟體	1
防滑水球	10	指定型風浪板	3	全自動咖啡機	1
直立式 SUP 板	4	穿戴式 VR 工作站	2	即時 2D 手繪 AR 互動開發行動 APP	1
臥式曲腿訓練機	1	風帆車	2	拉霸機	2
後氣囊式水肺系統	5	風浪板	5	直立式觸控廣告導覽機	2
炫彩熱壓浮板	75	風浪板帆組	6	旅行業資訊管理系統	1
重型帆船	1	浮潛裝備組	80	虛擬實境 VR 郵輪導覽展示模組	1
重型帆船拖車架	1	海水水族生態缸(含底櫃)	2	飯店前檯管理系統(教育版)	1
重型沙灘拖曳車	1	海洋跨域虛擬實境專業教室建置	1	解說導覽設備組	1
重型機車	6	海洋潛水雙人獨木舟	2	電腦主機	57

現有主要設備名稱	數量	現有主要設備名稱	數量	現有主要設備名稱	數量
風浪板組	5	站立式划槳組-SUP 立槳板	1	骰寶-博奕遊戲桌	1
香蕉船雙排	1	剪輯影像專用電腦	5	德州撲克折疊式遊戲桌組	1
浮力調整背心	10	動力小艇	1	德州撲克-博奕遊戲桌	1
海洋平臺獨木舟	2	動力飛行傘	1	輪盤-博奕遊戲桌	1
訓練型風浪板	3	專業水肺潛水裝備	5	餐旅英語軟體及教學管理系統	1
高拉訓練機	1	船外機(海院 10 號)	2	Smart Apps Creator 應用軟體	1
高倍數運動攝影機	1	透明獨木舟	2	SPSS Base 18.0 教育多人版	1
高階衝浪板	23	魚拓教學模型	1	三公百家樂-賭桌及證面	1
側掛式水肺系統	13	單人比賽用競速輕艇	1	廿一點(Blackjack)賭桌及證面	1
專業水肺潛水裝備組	11	單人平台式獨木舟	2	加勒比海撲克-賭桌及證面	1
救生用安妮	2	電動衝浪板	2	艾瑪迪斯訂位系統	8
救生衣	42	輕艇水球專用艇	5	訂席系統	1
深蹲訓練架	1	輕艇水球專用槳	6	旅行業作業系統軟體	1
單人平台獨木舟	5	輕艇水球競賽級專用艇	2	航空訂位系統	2
電動陸上衝浪滑板	10	輕艇水球競賽專用艇	8	德州撲克賭桌及證面	1

主要設備名稱 （或所需設備名稱）	現有或擬購
8 呎動力船	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 150,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執

	行。
單人獨木舟	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 60,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
海洋型獨木舟	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 90,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
4K 觸屏切換台	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 165,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
4 通道導播機	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 45,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
地面 3D 數據捕捉硬軟體	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 235,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
雲端錄播教學系統	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 45,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
教學揚聲器	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 30,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
桌上型 24H 定時全自動製冰機	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 20,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
21.5 吋彩色液晶顯示器	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 111,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。

飲調材料保存箱	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 20,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
匹克球發球機	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 38,640 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
The Gun 8000 投籃訓練	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 400,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
SUP 龍舟板	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 99,850 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。
高壓充氣機	□ 現有，＿＿＿＿＿＿＿＿系所可支援。 ■ 擬購，115 學年度增購，預算 300,000 元，已編列（預定編列）於 115 年度預算中執行。

九、與本院、所、系、科、學位學程相關之專業圖書及期刊

本校圖書館藏書量可達 27 萬冊，整體設計將海洋發展特色與傳統圖書館整合，現代感十足卻又不失書香典雅風味，三樓空間以船舶工藝的金屬風格所搭建成之多媒體閱覽區即為代表，讓圖書館呈現不同於傳統圖書館之氛圍。五樓演藝廳可容納達五百位觀眾席，配備具有專業電影院之放映音響設備，除提供電影放映、學生成果發表與會議等、空間設備並能夠滿足會議與學生成發的功能需求，並可以滿足電影院專業放映要求。學生閱覽區（包括獨立無障礙夜間閱讀區），空間規劃強調使用動線流暢與視線開闊，使用較低矮櫃，以綠藍與亮橘色彩區分藏書區域，中央柱以船體造型書櫃修飾柱體，圓形窗區以特殊設計鐵材環形桌椅融入原建築設計空間，並突顯漫畫區的使用特色。學生閱覽時可沿窗邊而坐，提供舒適隨興及明亮之景觀空間，如圖 2。



圖 2 圖書館閱覽區

本校之圖書館藏，配合本校師生教學研究與學習，並兼顧休閒活動所需，以士林及淡水兩校區共同規劃發展為主，由於兩校區採取資源共享方式，館藏圖書量逐年朝向種類豐富與多元化。本系每學年之預算規劃、分配與執行，均以中長程發展計畫為依據，圖書、期刊的採購，由本系老師推薦教學所需之參考圖書清單，送圖資中心彙整後，由總務處辦理採購；因此，所採購的圖書、期刊，可充分滿足本系師生需求，使師生隨時有最新的資訊及相關知識可以參考，對提升學術研究風氣及增進教學效果，甚具效益。本校圖書資訊中心除充實圖書資源外，更積極與友校圖書館聯盟間建立館際合作，使彼此館藏資料，在合作互惠基礎上，互通有無，讓資源彼此共享，本校師生或可申請他校圖書館借閱證書，或可經由代替借閱及列印，對於資訊之檢索取得便利。

為協助本校圖書館之發展及服務能確切滿足師生需求，本系每年皆推派教師擔任圖書暨資訊發展委員會，參與議決資訊圖書相關管理辦法之增修訂、圖書資料使用相關辦法增修訂及圖書資料經費之分配，並代表系上師生提出圖書資源等各項服務之改進建議，建立完善的圖書期刊，以供課程、教師教學研究及學生學習之需求。

為提升本系專業圖書資源，滿足師生教學研究需求，本系積極爭取教育部獎補助款及相關計畫以充實本系圖書資源。本系 111 至 114 學年度圖書資源相關總經費逐年成長，近 4 年圖書採購中文圖書冊，外文圖書冊，

期刊有種，如表 14。

現有專業圖書及期刊			擬增添專業圖書及期刊		
中文圖書	1563	冊	中文圖書	300	冊
外文圖書	110	冊	外文圖書	50	冊
合　　計	1673	冊	合　　計	350	冊
專門期刊	158	種	專門期刊	20	種

十、空間規劃

說明：1. 計算方式

（1）單位學生面積：「擬增設之院所系科學位學程能自行支配之空間（提供學生使用）」除以「該所系科全體學生數」。

（2）單位教師面積：「擬增設之院所系科學位學程能自行支配之空間（提供教師使用）」除以「該所系科專任教師數」。

2. 系所合一（含一系一碩士班、一系多碩士班）之碩士班，以該系所之全部空間及全體學生（含大學部）、教師計算之；獨立研究所以該所能獨立支配之空間計算；學院及學位學程以能自行支配及相關系所支援之空間計算。

3. 規劃時，請將師生人數之增加、建築面積成長及單位學生、教師校舍建築面積之改變.....等納入空間規劃之考量。若為 2 年制，下表請作 2 年之評估；若為 4 年制，則請作 4 年之評估，以此類推。

學年度	可自行支配之使用空間 （單位：㎡）	座落地點	學生使用空間 （單位：㎡）	教師使用空間 （單位：㎡）
116	總面積數（㎡）：2871.87	建築名稱：教學大樓(淡水) 樓　　層：4 建築名稱：教學大樓(士林) 樓　　層：1	學生使用總面積：2871.87 單位學生面積：5.66	教師使用總面積：2871.87 單位教師面積：151.15
117	總面積數（㎡）：2871.87	建築名稱：教學大樓(淡水) 樓　　層：4	學生使用總面積：2871.87 單位學生面積：5.66	教師使用總面積：2871.87 單位教師面積：151.15

		建築名稱：教學大樓(士林) 樓　　層：1		

（一） 預定使用空間之現場照片或平面圖（無則免附）

目前本系共有 9 間海洋運動休閒與觀光管理相關專業教室，提供碩士生完整的學術及實務學習與訓練，並能精進海洋休閒相關業務工作職能。

本系積極加強在海洋休閒資訊的相關設備，建置與擁有符合競賽及證照方面的硬體設施，讓學生透過使用軟硬體模擬實務的經營與運作，提高學生的學習效能。綜觀今日技職教育的環境，莫不以取得證照做為提高職務技能的方式，而本系亦積極建置各資訊類科之認證中心，精進學生於專業方面的技能，落實貫徹學校一證三照畢業門檻以及提高就業競爭力。

為精進教學、研究能力、以及輔導效能，一師一研究室為本系特色。淡水校區每間約 2.9 坪，均位於謙禧樓 A 棟 4 樓；士林校區每間約 3 坪，位於樂群樓 4 樓、實踐樓 1 樓，每位教師均有各自獨立及完整的空間，以充分進行學生請益時間輔導與關切學生在課業與生活的情形。專業教室和研究室照片呈現於圖 3。

			
室內溫水游泳池	實習碼頭	水域器材室	社子島頭斜坡道浮動碼頭

			
海洋跨洧虛擬實境專業教室	博奕專業教室	觀光旅遊數位中心專業教室	一般教室

圖 3 本系預定使用空間之現場照片

十一、學位論文品質管控機制

說明：包括學位論文與系所專業性之檢核、學術倫理之自律規範、學位考試委員符合學位授予法第 8 條及第 10 條之資格、學位論文延後公開或不予公開之審核等，如學位論文品保機制未盡完善，本部將不予同意增設。

依據本校海洋運動休閒與觀光管理系訂定碩士班修業要點，規範碩士生之修業事宜，碩士論文指導教授之選定以本系專任(含專案)助理教授以上教師擔任為原則；必要時得由具博士學位之校內外助理教授以上教師與本系具博士學位之專任(含專案)助理教授以上教師共同擔任。指導教授以不超過兩位為原則；指導教授每學年最多指導五位本系碩士班碩士生。碩士生應於第一學年第二學期期中考至第二學年開學日前填具「指導教授同意書」，經指導教授同意並簽名後，送系主任核定，並由系辦公室造冊備查。碩士生因故需更換指導教授時，須填具「指導教授異動申請書」，經原任指導教授及新任指導教授同意並簽名，送系主任核定，並由系辦公室造冊備查。

(一) 學術倫理之自律規範

碩士生提出論文計畫書審查申請前需修畢臺灣學術倫理教育資源中心學術研究倫理教育課程之研究所

核心課程測驗達及格標準並檢附修課證明，方能提出論文計畫書審查。

依據本校學位論文專業符合檢核要點，碩士畢業生學位論文經調查與專業不符情節重大者，應予撤銷學位，並公告註銷其已頒給之學位證書，通知當事人繳還學位證書，並將撤銷與註銷事項，通知其他大專校院及相關機關(構)；其有違反其他法令者，並應依相關法令處理。經調查未達前項程度，但仍有與專業不符情形者，調查委員會得限期要求被檢舉人修正 學位論文且須經指導教授同意，或採取其他適當之處置。碩士畢業生學位論文經調查與專業不符經查證屬實後，該生之指導教授負連帶責任，應自公告之次學期起，兩年內不得指導研究所新生，並要求所屬學系重新檢視學位論文專業檢核機制，予以改善。

（二）學位論文與系所專業性之檢核

1.碩士論文計畫書審查

碩士生提出計畫書審查前，需修畢臺灣學術倫理教育資源中心學術研究倫理教育課程之研究所核心課程測驗達及格標準並檢附修課證明，並將「論文計畫書審查申請表」經指導教授同意並簽名後，送系辦公室備查。碩士生於通過論文計畫書審查後，若要更改題目，得由指導教授出具書面意見，決定是否需重新提出審查申請。碩士生於通過論文計畫書審查後，欲更換指導教授並更改題目者，必須重新提出論文計畫書審查。

碩士論文計畫書之審查，由指導教授邀請至少二位符合學位考試委員資格之委員進行口試審查，須超過二分之一委員審查通過後，始得進行論文研究撰述。審查委員審查後，須填具「論文計畫書審查結果表」及「論文計畫書」送系辦公室備查。未通過論文計畫書審查者，應重新申請。

2.學位論文專業符合檢核

本校碩士生應於學位考試申請前填具「學位論文題目與專業符合檢核表」，經系務會議專業符合審核通過，更改論文題目時亦同。碩士生對專業符合審查結果如有異議，得檢具書面資料與說明提請所屬學院院務會議申請再審。

3.碩士學位考試之申請

(1)申請資格

a.註冊在學者。

b.修畢規定課程與學分(含當學期所修學分)。

c.通過論文計畫審查者。

d.通過學術倫理教育線上課程測驗達及格標準並檢附修課證明。

e.學生歷年成績單正本乙份。

f.論文初稿及其摘要。

(2)申請程序

申請學位考試，須於考試日期前一個月填寫「學位考試申請書」一份，經指導教授同意並簽名後，正本送教務處會辦，影本送系辦公室存檔。

(3)碩士學位考試之方式

a.學位考試以口試方式進行。

b. 碩士學位考試委員會置委員三至五人，其中校外委員人數不得少於三分之一。由指導教授推薦遴選具本點第三款論文審查資格者，經系主任報校聘請之。指導教授為當然委員，但不得擔任召集人。

c. 學位考試委員資格應符合下列規定之一： 1. 現任或曾任教授、副教授、助理教授。 2. 中央研究院院士、現任或曾任中央研究院研究員、副研究員、助研究員。 3. 獲有博士學位，且在學術上著有成就。 4. 研究領域屬於稀少性、特殊性學科或屬專業實務，且在學術或專業上著有成就。 5. 碩士生之配偶、前配偶、四等親內之血親或三親等內之姻親，不得擔任其學位考試委員。 前項第三款、第四款資格之認定基準，由辦理學位授予之各系、所、院務會議定之。

d. 學位考試前應備齊「學位考試評分表」、「碩士論文考試結果通知書」及「論文口試委員審定書」並繳交至系辦公室。

f. 學位考試成績，以 70 分為及格，100 分為滿分，並以出席委員評定分數平均決定之，但有二分之一以上委員評定不及格者，以不及格論。學位考試成績不及格申請重考以一次為限。

g. 通過學位考試之碩士生，應於畢業前將修正之論文經指導教授同意簽名後，得至系辦公室辦理離校手續。

h. 如論文有抄襲或代寫舞弊情事，經查屬實以不及格論，應公告註銷並追回已發之學位證書。

（三）學位考試委員符合學位授予法第 8 條及第 10 條之資格

學位考試委員資格由系、院務會議定之，應符合下列規定之一：

1. 現任或曾任教授、副教授、助理教授。
2. 中央研究院院士、現任或曾任中央研究院研究員、副研究員、助研究員。
3. 獲有博士學位，且在學術上著有成就。

4.研究領域屬於稀少性、特殊性學科或屬專業實務，且在學術或專業上著有成就。

5.碩士生之配偶、前配偶、四等親內之血親或三親等內之姻親，不得擔任其學位考試 委員。

（四）學位論文延後公開或不予公開之審核，

學位論文除涉及機密、專利事項或依法不公開者外，以公開且不延後公開為原則，本系成立至今學位論文皆以立即公開為原則，若碩士生擬申請延後公開或不予公開，須提具「國家圖書館學位論文延後公開申請書」，並於學位考試時，由口試委員進行確認與審查。其學位論文延後公開處理方式如下：

1.送存國家圖書館時應填具「國家圖書館學位論文延後公開申請書」，若有隱藏書目需求，應檢附「學位論文書目資料隱藏清單」，提送國家圖書館辦理。

2.延後公開申請書，經研究生、指導教授親筆簽名及經系務會議審核，並檢附證明文件，經由本校向國家圖書館提出申請。

3.論文尚未送存國家圖書館者，應將申請書夾附論文內一併送存。

4.論文已送達國家圖書館者，應將申請書一式二份掛號郵遞國家圖書館，並於信封註明「論文延後公開申請書」。

5.以學位論文作為專利引證文件者，為確保相關論文書目、中英文摘要等之隱藏或延後開放，送存國家圖書館之學位論文書目檔，並依「學位論文書目 xml 檔轉檔標記格式及範例」辦理。

十二、本案所經過之校內程序簡述

說明：請就本申請案規劃過程（例如校內所作之評估、審查過程，以及行政流程...等）進行簡要說明。

本案於 114 年 10 月 9 日召開系務會議邀請教師與學生代表共同討論本專班之設立原因、未來發展及

相關事宜，以凝聚師生共識並確保設立計畫之周延與可行性、審議通過後續提院務會議（114 年 10 月 15 日）、校務發展會議(114 年 10 月 17 日)及招生委員會（114 年 12 月 16 日）。

系務會議由系主任擔任主席，說明理由與配套措施（課程、師資、證照與就業等方面之規劃）；院務會議由院長擔任主席，說明彙整院內相關，整體調配院內師資專長與相關設備。最後達成決議後提案交校務發展委員會、招生委員會及校務會議審議。

核章	填表人	填表單位主管	校長	年　　月　　日
	李永棠	李永棠	呂曜志	

附表4 ➢ 儲存電子檔時，請依「附表4檔名」作為電子檔檔名

附表4檔名：TC08

技專校院畢業學生就業概況說明表

學校：

一、全校整體就業概況分析（112學年度畢業）

畢業生流向 學位層級	畢業總人數	就業	升學	留學	服兵役	其他（含待業）	補充說明
碩、博士	49	36	2	1	0	10	
學　士	651	444	53	1	1	116	
專　科	136	48	71	0	0	17	
全校總數	800	528	126	2	1	143	
佔總數百分比		66.00%	15.75%	0.25%	0.13%	17.87%	

註：1.「補充說明」：學校對於畢業學生就業情形，若有要特別補充說明之事項，則請於本欄位簡述。

2.「佔總數百分比」：各「畢業生流向」之「全校總數」（碩、博士、學士、專科人數合計）除以「全校畢業總人數」之百分比（小數點第1位四捨五入）。

二、全校既有院、所、系、科、學位學程就業概況分析（112學年度畢業）

院所系科 學位學程	畢業總人數	就業	升學	留學	服兵役	其他（含待業）	補充說明

院所系科學位學程	畢業總人數	就業	升學	留學	服兵役	其他（含待業）	補充說明

三、公開校內既有院、所、系、科、學位學程畢業生就業情形

是否公開	□是 ☑否
公開管道 (※必填)	【如網址或網頁等（公開資訊包含該系所就業、進修、服役、準備考試、參加職訓等人數資料。）】

核章	填表人	填表單位主管	校長	年　月　日
	約用人員周廷霏	組長張維誌 教務長王聖文		

提案三

案　由：為使本校校務發展推動順利，滾動修正本校 114-116 學年度「校務發展計畫書」，提請審議。

提案單位：研發處

說　明：

一、依據本校校務發展計畫書訂定程序，每年滾動修正內容，依據委員針對去年本校發展計畫撰寫內容過於發散，本校於 114-116 學年度校務發展計畫書由九大發展策略聚焦為五大主軸，分為 A 教學面：教學品保、優化校園教學環境；B 學習面：適性揚才、培育學生多元能力；C 對外合作面：跨域合作、拓展外部資源鏈結；D 行政面：校務治理、提升組織行政效能；E 永續面：校園永續、善盡大學社會責任。



二、依五大主軸訂定子計畫與執行工作，包含近年教育部政策推動及本校重點工作，如校舍活化、第三人生大學、華語文中心之建置、學制調整及科系整併。

三、各單位配合學校校務發展目標、定位、特色及策略，配合社會趨勢的改變滾動修正校務發展計畫書主軸及子計畫，並由各單位針對子計畫制定執行工作及預期成效，由研發處彙整編排如【附件 3】。摘要重點如下：

四、本處於 10 月 17 日及 11 月 26 日通過校務發展委員會討論審議及 12 月 8 日 114 學年度第 1 學期第 5 次擴大行政會議提案通過、114 年 12 月 30 日 114 學年度第 1 學期第 2 次校務會議審議通過。

辦　法： 本案經董事會審議通過後，報部備查。

決　議： 通過。

114–116 學年度校務發展策略摘要（含五大面向）

一、教學面：教學品保、優化教學軟硬設施

學校以穩定教學品質為核心，全面落實 PDCA 品保機制，強化課程巡查、教學大綱檢核與課程結構調整，使課程與產業需求接軌。推動特色課程與跨域學習，融入海洋教育元素，強化學生專業能力與職涯競爭力。持續更新教學設備（電子講桌、投影機、數位教學工具），提升教學互動性與線上學習品質。同時透過教師專業研習與產業實務研習，使教學內容持續貼近產業需求與產業連結。

- 建立課程與教學品保機制（PDCA），強化課程巡查與教學大綱檢核。
- 課程調整因應產業需求，推動跨域與海洋特色課程。
- 更新教學設備（電子講桌、投影機、數位設備），提升互動與線上教學品質。
- 完善學分抵免規範，維護教學品質。
- 強化教師專業成長與產業研習。

二、學生發展面：適性揚才、培育學生多元能力

強調適性揚才與全人發展，促進學生參與社團、服務學習與跨院課程，提升自主學習與社會參與能力。制度面上則強化弱勢助學、社團專業培力、學生自治能量與生涯輔導，提供全面支持，使學生在多面向發展中建立自信與競爭力，並深化海洋永續與社區關懷，提升學生公民素養。

- 推動服務學習與社區關懷，深化海洋永續教育。
- 社團專業培力、活動成果展與自治能力強化。
- 生涯輔導與跨領域學習支持機制。
- 充實弱勢扶助與獎助學機制，協助安心就學。

三、產學合作與外部鏈結面：跨域合作、拓展外部資源鏈結

依據產業發展調整系所結構，聚焦海洋事業、樂活民生與創新設計三大領域。擴展產學合作、企業實習、推廣教育與在職專班，深化與海軍、海巡及產業界合作關係。強化高中職策略聯盟、自媒體招生與區域合作，以穩定生源與校務影響力。推動國際專班、新南向合作與跨國產學計畫，提升國際化能量。

- 依據產業趨勢調整系所方向，強化海洋、樂活民生與創新設計三大領域。
- 擴增產學合作、技能檢定場域、推廣教育以提升外部收入。
- 深化高中職策略聯盟、社群宣傳與招生合作。

•推動國際化，辦理國際專班與跨國產學合作。

四、校務治理與行政效能面：校務治理、提升組織行政效能

強化行政流程整合、資訊公開與跨單位合作，提高治理效能。透過內控制度、年度內稽與風險管理，確保校務透明穩健。預算管理採滾動式與零基原則，提高資源配置效益。加強資安建設，包括弱點通報與演練，同時以校務研究（IR）支援精準決策。

•強化校務資訊公開與媒體溝通。

•滾動修正法規內容以符合現行狀態，如員工職場不法侵害事件處理作業要點、逾期應收未收款項及呆帳處理要點等。

•優化行政流程與跨單位協作，提高決策效能。

•建置內控與年度內稽制度，提高治理透明度。

•推動滾動式/零基預算管理，提升資源運用效益。

•完善資安建設（弱點通報、演練、通識訓練 100%）。

五、永續校園與大學社會責任：校園永續、善盡大學社會責任

以 SDGs 為架構推動永續治理，執行節能減碳、再生能源導入、廢液管理與校園環境改善。透過校務研究資料庫分析招生趨勢、生源變化與系所發展需求。推動 USR 個案與 HUB 計畫，兩河流域議題為核心，推動海洋保育、社區發展與社會關懷，深化地方連結與社會責任，使永續理念深植校務運作。

• 建立 IR 數據治理，支援招生分析、系所調整與策略決策。

• 推動節能減碳、能源管理與再生能源導入。

• 落實 SDGs（海洋保育、教育品質、健康福祉、永續城市）。

• 執行 USR 個案與 HUB 計畫，深化兩河流域議題與在地合作。

• 完善校園永續管理（廢液、工廠/實驗室環境安全）。

提案四

案　由：擬新訂定本校「逾期應收未收款項及呆帳處理要點」草案，提請審議。

提案單位：會計室

說　明：

一、 為處理本校逾期應收未收款項及呆帳，擬新增本要點。

二、 本要點主要參考國立臺灣大學、國立成功大學相關辦法訂定。

三、 本案經 114 年 6 月 30 日 113 學年度第 2 學期第 19 次主管會報討論修正通過，並於 114 年 7 月 2 日起於法規預告專區公告 14 天，無實質建議內容。嗣後於 114 年 12 月 8 日 114 學年度第 1 學期第 5 次擴大行政會議修正通過及 114 年 12 月 30 日 114 學年度第 1 學期第 2 次校務會議審議通過。

辦　法： 本案經董事會審議通過後實施。

決　議： 通過。

台北海洋科技大學「逾期應收未收款項及呆帳處理要點」

草案條文對照表

條文	說明
一、台北海洋科技大學(以下簡稱本校）為處理逾期應收未收款項及呆帳，依據「教育部及所屬各機關學校對應收未收款項之列帳與催繳及控管作業要點」訂定本要點。	明定本校「處理逾期未收款項及呆帳」處理要點。
二、本校對於應收而尚未實際收取之各項款項之處理，除法令另有規定外，應依本要點規定辦理。	明定法令另有規定外，需依本處理要點規定辦理。
三、本校對於應收而尚未實際收取之各項款項，應於發生權責關係時，由業務單位確實依會計法第十七條規定，簽請校長核准後，通知會計室列帳；對於已依法提起訴願或訴訟之案件，在判決確定前，業務單位應逐案詳列登記簿備查，並註明追償情形，不得遺漏，俟判決確定，再由業務單位簽報校長後，通知會計室列帳。	明定業務單位於發生應收未收款項時，需簽報校長後，通知會計室列帳，若已在法律程序中未判決確定前，業務單位需另行登記備查追蹤。
四、業務單位對逾期應收而尚未實際收取之各項款項，應填具逾期應收未收款項報告單，簽請校長核准，通知會計室列帳轉為催收款。前項所稱逾期，指逾約定應收回款項全部或一部之日期。但依契約請求提前償還者，以通知債務人還款之日為該約定日期。所稱催收款，指逾期欠款債權經轉入「催收款項」科目處理者。逾期欠款債權應於清償期屆滿六個月內轉入「催收款項」。	明定發生逾期應收未收款項時，相關簽報流程及屆滿六個月需轉入「催收款項」，通知會計室轉催收款。
五、業務單位對逾期之應收未收款項，應至少每三個月催繳一次，並為記錄，經催繳不予理會或欠繳達一年以上者，應寄發存證信函，並依相關法令請其還款。每六個月將逾期之應收未收款項之催繳及債權憑證保全等之辦理情形，簽會會計室後陳報校長。	明定逾期應收未收款項，催收週期及寄發存證信函期限規定，另每六個月需將執行細節及保全程序，進行會簽會計室及陳報校長。
六、具備下列各款情事之一，並取得適切之證明者，應敘明理由，經各業辦單位相關會議及總務處審議通過，簽請校長核准，並於扣除估計可收回部分後，報董事會審核通過後，始得轉銷為呆帳；其會計處理，應依《私立學校法》及相關會計規定辦理。 (一)債務人因解散、逃匿、和解、破產之宣告或其他原因，致債權之全部或一部不能收回者。 (二)擔保品及主、從債務人之財產經鑑價甚	明定催收款項轉列呆帳規定。

條文	說明
低，或扣除先順位抵押權後，已無法受償，或執行費用接近或可能超過可受償金額，執行無實益者。 (三)擔保品及主、從債務人之財產經多次減價拍賣無人應買，且無承受實益者。 (四)逾期二年，經評估確無追索實益或訴訟之利益不敷成本者。 (五)債務人為學生或單一債權金額為新台幣300元以下者，得循程序辦理註銷，以節省行政成本。	
七、前點各款情事之證明文件如下： (一)解散、逃匿者，政府有關機關之證明。 (二)和解者，和解筆錄或裁定書。 (三)破產之宣告者，裁定書。 (四)逾期二年經催收未能收回者，催收之證明文件。 (五)其他原因者，依事實經過取具合適之證明。	明定本處理要點之證明文件。
八、業務單位依法收到債權憑證時，應先檢查憑證內各欄記載有無錯誤或不符，如有錯誤或不符者，應即函請法院或行政執行處更正。若內容無誤，應按時效期間屆滿先後順序排列，列冊或建檔妥為保管。但債權憑證內容包括多筆債權資料，無法按時效期間屆滿先後順序排列者，可按時效屆滿日妥為控管者，得以取得債權憑證先後順序保管。業務單位應於每年六月及十二月向財政部各地區國稅局申請查明前項債權憑證所列債務人之全國財產歸戶檔、年度所得及納稅資料，經查有可供執行之財產者，應即聲請法院強制執行。債權憑證求償時效屆滿前二至三個月，應聲請法院重新發給債權憑證。	明定收迄債權憑證之行政流程、控管方式、強制執行規劃及後續保全債權時效。
九、業務單位應將債權憑證製冊一式三份，一份併債權憑證正本移請總務單位妥慎保管；一份併債權憑證影本送會計室存查；一份併債權憑證影本自行收存。	明定債權憑證管理方式。
十、各項逾期應收未收款項，業務單位應留存完整催收紀錄、債權查詢紀錄及相關法律文件以供查核，若盡善良管理人應為注意之責任且無違法情事者，得免追究行政責任。如有違失，依分層負責及授權情形考核處分，涉及刑責者，依相關法令辦理。	明定業務單位需盡善良管理人責任，如有違法將依相關法令辦理。
十一、會計室應定期審核應收款項之結帳整理，並促請業務單位積極處理。	明定會計室需定期審核結帳，並促請業務單位處理回收款項。

條文	說明
十二、本要點經行政會議、校務會議及董事會議審議通過後實施。	明定需會議通過後實施。
附表 1:逾期應收未收款項及呆帳處理報告單 附表 2:台北海洋科技大學逾執行時效之債權憑證查核清冊 附表 3:台北海洋科技大學應收未收款項之列帳與催繳及控管作業流程圖	本處理要點之附件。

台北海洋科技大學逾期應收未收款項及呆帳處理要點

000 年 0 月 0 日 114 學年度第 1 學期第 0 次行政會議通過

一、台北海洋科技大學(以下簡稱本校) 為處理逾期應收未收款項及呆帳，依據「教育部及所屬各機關學校對應收未收款項之列帳與催繳及控管作業要點」訂定本要點。

二、本校對於應收而尚未實際收取之各項款項之處理，除法令另有規定外，應依本要點規定辦理。

三、本校對於應收而尚未實際收取之各項款項，應於發生權責關係時，由業務單位確實依會計法第十七條規定，簽請校長核准後，通知會計室列帳；對於已依法提起訴願或訴訟之案件，在判決確定前，業務單位應逐案詳列登記簿備查，並註明追償情形，不得遺漏，俟判決確定，再由業務單位簽報校長後，通知會計室列帳。

四、業務單位對逾期應收而尚未實際收取之各項款項，應填具逾期應收未收款項報告單，簽請校長核准，通知會計室列帳轉為催收款。

前項所稱逾期，指逾約定應收回款項全部或一部之日期。但依契約請求提前償還者，以通知債務人還款之日為該約定日期。所稱催收款，指逾期欠款債權經轉入「催收款項」科目處理者。逾期欠款債權應於清償期屆滿六個月內轉入「催收款項」。

五、業務單位對逾期之應收未收款項，應至少每三個月催繳一次，並為記錄，經催繳不予理會或欠繳達一年以上者，應寄發存證信函，並依相關法令請其還款。每六個月將逾期之應收未收款項之催繳及債權憑證保全等之辦理情形，簽會會計室後陳報校長。

六、具備下列各款情事之一，並取得適切之證明者，應敘明理由，經各業辦單位相關會議及總務處審議通過，簽請校長核准，並於扣除估計可收回部分後，報董事會審核通過後，始得轉銷為呆帳；其會計處理，應依《私立學校法》及相關會計規定辦理。

(一)債務人因解散、逃匿、和解、破產之宣告或其他原因，致債權之全部或一部不能收回者。

(二)擔保品及主、從債務人之財產經鑑價甚低，或扣除先順位抵押權後，已無法受償，或執行費用接近或可能超過可受償金額，執行無實益者。

(三)擔保品及主、從債務人之財產經多次減價拍賣無人應買，且無承受實益者。

(四)逾期二年，經評估確無追索實益或訴訟之利益不敷成本者。

(五)債務人為學生或單一債權金額為新台幣300元以下者，得循程序辦理註銷，以節省行政成本。

七、前點各款情事之證明文件如下：

(一)解散、逃匿者，政府有關機關之證明。

(二)和解者，和解筆錄或裁定書。

(三)破產之宣告者，裁定書。

(四)逾期二年經催收未能收回者，催收之證明文件。

(五)其他原因者，依事實經過取具合適之證明。

八、業務單位依法收到債權憑證時，應先檢查憑證內各欄記載有無錯誤或不符，如有錯誤或不符者，應即函請法院或行政執行處更正。

若內容無誤，應按時效期間屆滿先後順序排列，列冊或建檔妥為保管。但債權憑證內容包括多筆債權資料，無法按時效期間屆滿先後順序排列者，可按時效屆滿日妥為控管者，得以取得債權憑證先後順序保管。

業務單位應於每年六月及十二月向財政部各地區國稅局申請查明前項債權憑證所列債務人之全國財產歸戶檔、年度所得及納稅資料，經查有可供執行之財產者，應即聲請法院強制執行。債權憑證求償時效屆滿前二至三個月，應聲請法院重新發給債權憑證。

九、業務單位應將債權憑證製冊一式三份，一份併債權憑證正本移請總務單位妥慎保管;一份併債權憑證影本送會計室存查;一份併債權憑證影本自行收存。

十、各項逾期應收未收款項，業務單位應留存完整催收紀錄、債權查詢紀錄及相關法律文件以供查核，若盡善良管理人應為注意之責任且無違法情事者，得免追究行政責任。如有違失，依分層負責及授權情形考核處分，涉及刑責者，依相關法令辦理。

十一、應定期審核應收款項之結帳整理，並促請業務單位積極處理。

十二、本要點經行政會議、校務會議及董事會議審議通過後實施。

附表1：逾期應收未收款項及呆帳處理報告單

附表2：台北海洋科技大學逾執行時效之債權憑證查核清冊

附表3：台北海洋科技大學應收未收款項之列帳與催繳及控管作業流程圖

附表一

逾期應收未收款項及呆帳處理報告單

年　月　日

逾期應收未收款項名稱			
業務單位			
發生時間	年　月　（日）	承辦人	
最後一次連繫(催繳)時間、回應			
發生原因及過程(含至填寫報告單前之處理過程)			
備　駐（檢附合約、連繫記錄等）			

承辦人　　單位主管　　會計主任　　機關長官

附表二

台北海洋科技大學逾執行時效之債權憑證查核清冊

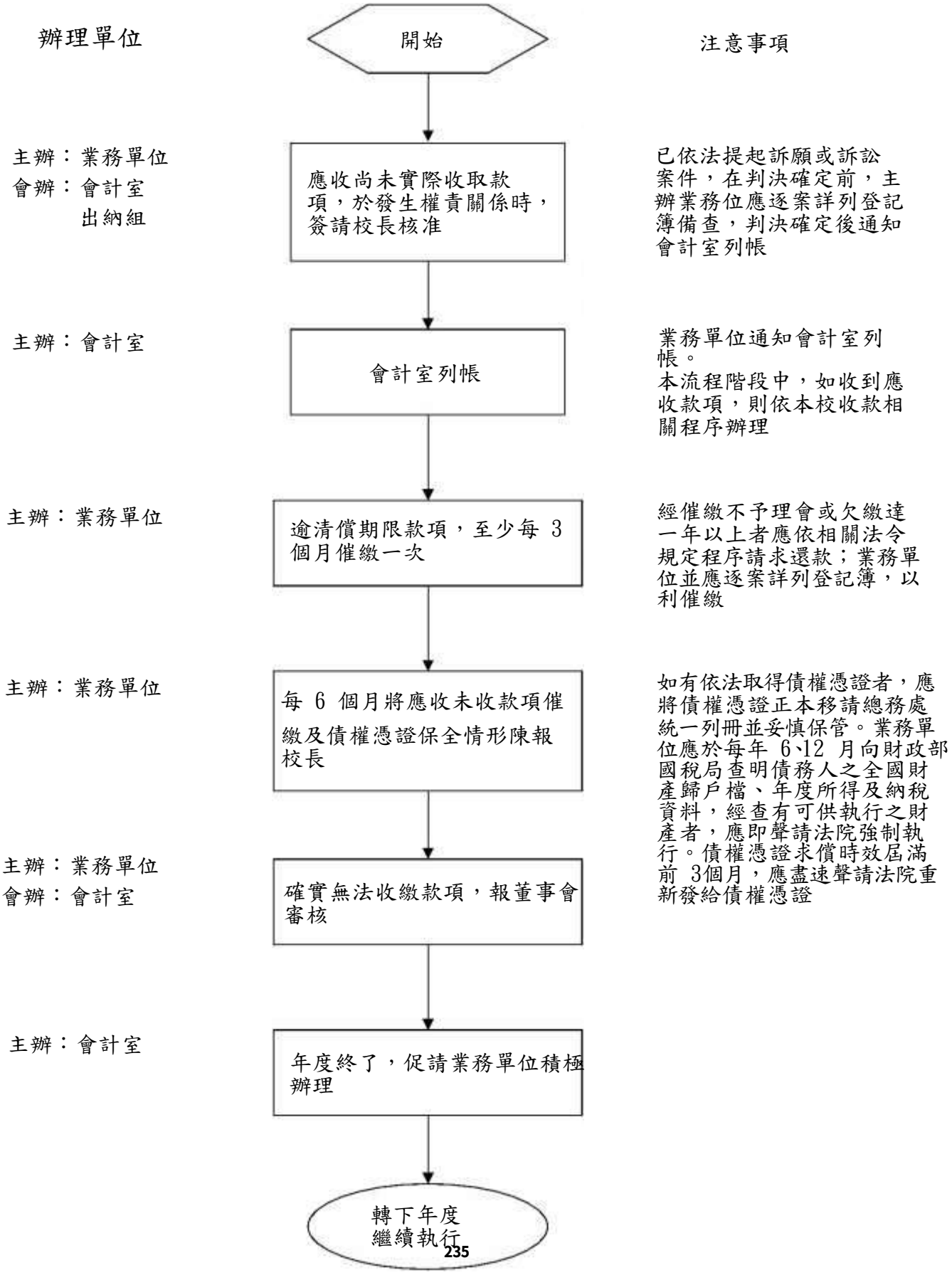
案件編號	單位名稱	債務人	國民身分證統一編號或營利事業統一編號	待執行債權金額	第一次執行文號及結果	債權憑證核發日及文號	歷次查調財產記錄/結果(含受償情形)	債權憑證歷次換發日期及文號	債證到期日	處理情形（或受償情形）	是否善盡管理責任	備註
1												
2												
3												
4												
5												

備註 1：本表請覈實填寫並派人列管。

備註 2：各經管人員應善盡善良管理人之注意，定期查調財產且不得延誤移送強制執行。

附表三

台北海洋科技大學應收未收款項之列帳與催繳及控管作業流程圖



提案五

案　由：有關本校第一銀行之長期融資合約將於期限屆至，擬續辦申請展延案，請核示。

提案單位：會計室

說　明：

一、 本校前與第一銀行板橋分行辦理長期借款興建圖資大樓貸款案，經陸續還款，目前貸款餘額為新臺幣 87,500,000 元，現行契約約定以按月繳息方式辦理，剩餘本金原訂於 115 年 12 月 29 日前一次償還，合約期限將屆。

二、 配合本校中長程校務發展計畫，近年持續投入校園建設與教學環境改善，包括士林校區整建與學生宿舍擴充、體育館及大型會議室整修，並逐步完成節能與校園安全管控設備建置，有效提升校園使用效益與教學品質。

三、 因前述建設支出仍以校務基金支應，考量年度資金調度與營運穩定需求，為避免短期資金壓力，爰擬續申請將前揭長期借款再展延一年，維持按月繳息，剩餘本金於合約屆期時一次性償還，並依原貸款條件續辦相關手續。

四、 本校已持續推動多元財源與財務強化措施，包括積極爭取教育部及政府補助、推動校產活化與推廣教育、加強募款及產學合作，同時落實節流措施，以確保具備穩定之償債能力與健全財務結構。

五、 另配合教育部推動學校財團法人不動產活化政策，本校刻正依規劃推動相關合作計畫，以提升校地與校舍使用效益，拓展中長期穩定財源。

六、 為兼顧校務發展與財務穩健，擬續辦本校第一銀行長期借款展延一年，以維持營運彈性，俾利各項校務計畫持續推動。

七、 本案經 114 年 12 月 30 日 114 學年度第 1 學期第 2 次校務會議通過，續提董事會議審議。

辦　法： 本案經董事會審議通過後，與第一銀行板橋分行續辦長期借款展延相關事宜。

決　議： 通過。

提案六

案　由：檢陳本校擬辦理短期借款案，請核示。

提案單位：會計室

說　明：

一、 依據教育部「監督學校財團法人及所設私立學校融資作業要點」第六條及第六條第二款規定辦理。

二、 115 年 1 月份適逢學期更替，次學雜費繳費集中於 2 月份收繳，為因應薪資支付擬辦理不超過二個月薪資總額、期限未逾三個月之短期借款。

三、 前揭借款於期限屆滿後，將以收繳之學雜費收入如期償還。

四、 本案經 114 年 12 月 30 日 114 學年度第 1 學期第 2 次校務會議通過，續提董事會議審議。

辦　法： 本案經董事會審議通過後，擇優選定貸款銀行，辦理借款事宜。

決　議： 經審議後，暫不通過。

提案七

案　由：配合勞動部調整勞工每月最低工資，擬修正本校約用人員薪給支給標準表，溯自 115 年 1 月 1 日生效，提請追認。

提案單位：人事室

說　明：

一、 業依教育部 114 年 10 月 27 日臺教人(五)字第 1140111824 號函辦理。

二、 自 115 年 1 月 1 日起每月最低工資調整為 29,000 元，業已修正本校約用人員薪給支給標準表(如後附)，任職第一年之薪資低於最低基本工資者溯自 115 年 1 月 1 日起適用本標準，任職第一年薪資已高於或等於最低基本工資者，自本標準表施行後依此標準辦理。

三、 編制外職員工調薪後調整人數 19 人，每月增加成本 1 萬 8653 元。

辦　法： 本案提請董事會審議通過後，報請教育部核定後施行。

決　議： 通過。

約用人員薪給支給標準表 自 115 年 1 月 1 日起適用					
	工友	技工	專科畢業	大學畢業	碩士學位
第 17 年					
第 16 年					
第 15 年					
第 14 年					
第 13 年	35,273				
第 12 年	34,716				
第 11 年	34,158	35,782			
第 10 年	33,601	35,225	38,619	40,243	43,599
第 9 年	33,043	34,667	37,504	39,128	42,484
第 8 年	32,486	34,110	36,389	38,013	41,369
第 7 年	31,928	33,552	35,273	36,897	40,254
第 6 年	31,370	32,994	34,158	35,782	39,139
第 5 年	30,813	32,437	33,043	34,667	38,023
第 4 年	30,255	31,879	31,928	33,552	36,908
第 3 年	29,698	31,322	30,813	32,437	35,793
第 2 年	29,140	30,764	29,698	31,322	34,678
第 1 年	28,590	30,207	28,590	30,207	33,563
備註：任職第一年之薪資低於最低基本工資者溯自 115 年 1 月 1 日起適用本標準，任職第一年薪資已高於或等於最低基本工資者，自本標準表施行後依此標準辦理。					

教育部　書函

機關地址：100217 臺北市中正區中山南路5號
承 辦 人：林淑敏
聯絡電話：02-7736-6363
電子郵件：minlin@mail.moe.gov.tw

受 文 者： 台北海洋學校財團法人台北海洋科技大學

發文日期： 中華民國114年10月27日
發文字號： 臺教人(五)字第1140111824號
速　　別： 普通件
密等及解密條件或保密期限：
附　　件： (2件) 勞動部函、勞動部公告(A09000000E_1140111824_senddoc1_Attach1.pdf、A09000000E_1140111824_senddoc1_Attach2.pdf，共二個電子檔案) 1141298895_1_A09000000E_1140111824_senddoc1_Attach1.pdf （附件一）
1141298895_2_A09000000E_1140111824_senddoc1_Attach2.pdf （附件二）

主旨：有關「最低工資」調整，業經勞動部於114年10月21日以勞動條2字第1140148807號公告發布，請查照轉知。

說明：

一、 依勞動部114年10月21日勞動條2字第1140148807D號函辦理，並檢附原函（含附件）影本1份。

二、 自115年1月1日起，每月最低工資調整為新臺幣（以下同）29,500元，每小時最低工資調整為196元。

正本： 部屬機關(構)與學校及其附設機構、各私立大專校院

副本： 本部各單位(含附件)

參、 臨時動議 無。

肆、 主席結論 略。

伍、 散會 11:17