



## 目錄

◆ 理學院簡介 .....	1
◆ 數位內容與科技學士學位學程簡介.....	2
◆ 課程簡介 .....	3
◆ 畢業門檻檢定 .....	4
◆ 課程規劃 .....	5-7
◆ 課程總覽.....	8-23
◆ 課程檢核表 .....	24
◆ 修業規劃表 .....	25
◆ 學程師資 .....	26-28

































課號	課名	學分數	開課學期	修別
781941-001	未來互動電影	3	三上	群修
[課程目標] 探討與開發 3D\實景\互動\劇情 的未來電影				
[上課內容] 虛擬實境科技的發展，大致分為兩個方向：一為，3D虛擬世界的建構（遊戲與互動），二為，3D實景影像的拍攝（電影與紀實）。本課程將在此兩者間，探討第三種方向的可能性，結合兩種技術的優點，發展未來互動電影與終極VR藝術的先導模型。				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781008-001	資料庫應用	3	三上	群修
[課程目標] 1. 瞭解各式資料庫的概念與特性 2. 根據效率與查詢需求選擇適當之資料庫 3. 熟悉資料庫的建立、查詢、維護、管理能力 4. 資料庫與實際應用的連結				
[上課內容] 在資訊普及的時代，資料庫是各式應用背後不可或缺的一環。本課程從應用的角度出發，介紹各種資料庫的概念與特性，包含關聯式資料庫、空間資料庫、NoSQL、BigQuery、Knowledge Base等不同的架構，並且特別探討如何有效率地操作鉅量資料。透過實際的操作與 codelab，實機演練資料庫的建立、查詢、操作、管理，並與創新應用整合。				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781041-001	JavaScript應用程式設計	3	三上	群修
[課程目標] 1. JavaScript程式語言結構與重要特性 2. 理解各式數位內容的特性與操作方式 3. 能基於所學資訊技術進行至少一項團體創作				
[上課內容] 本課程主要講授JavaScript程式語言與其在數位內容創作上的應用。JavaScript最初目的只是做為內嵌在Browser中，製作動態效果的小語言，在2005年之前被認為只是業餘人士使用的簡易網頁工具，後來由於Ajax技術的提出、Node.js的成功、HTML5的普及、瀏覽器本身的進展，結合健全發展的函式庫生態系，在2006年之後至今，JavaScript逐漸發展成為可獨立執行且前後台通用的重要語言。然而JavaScript本身易物難精，由於基本弱型別與不嚴格的語法檢查，加上進階構件如Prototype-based的物件導向設計、函式導向(Functional)與非同步(Asynchronous)等概念經常讓初學者難以理解，導致所開發的程式邏輯錯誤或不堪使用。 在本課程的前半將著重於講授JavaScript語言幾個自學者容易遇到瓶頸的概念，後半則配合p5.js與相關函式庫介紹JavaScript如何運用於操作各式數位媒材，包含文字、互動、排版、圖片、動畫、音訊與影片。本課程不會重新講授基本程式概念，如變數、陣列、函式、流程控制(if-else)、迴圈，因此建議已修過至少一門程式設計(入門)課程，再修習本課程較為恰當，否則會跟不上課程的進度。				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781012-001	3D遊戲程式設計	3	三上	群修
[課程目標]				
將透過分組的模式執行 Unity 遊戲專案製作，讓基礎程式技術能夠實際應用於專案中，培養未來團隊合作的基礎能力與態度，期末將辦理展覽。				
[上課內容]				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 案例分析與Unity介紹</li> <li>2. 遊戲企劃</li> <li>3. Unity UI 系統</li> <li>4. Unity UI 製作2D遊戲</li> <li>5. 雙平臺上架流程</li> <li>6. 場景搭建</li> <li>7. 動畫骨架、光源</li> <li>8. 遊戲流程與資料</li> <li>9. 進階程式設計</li> <li>10. 特效製作</li> <li>11. Vuforia</li> <li>12. VR</li> </ol>				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781940-001	人機互動設計	3	三下	群修
[課程目標]				
<p>了解人機互動的原理及運用，作為數位媒體的基礎</p> <p>了解人機互動的架構，設計過程及價值，</p> <p>應用課程內容於專業上的數位媒體製作，</p> <p>應用課程內容於日常生活中對現象的觀察理解</p>				
[上課內容]				
<p>人機互動設計課程的目標是藉著授課及作業幫助同學了解人及產品的互動過程，藉以理解如何設計出最佳的互動方式。這裡所指的「產品」泛指一切在周圍環境中由他人所設計，安排，製作的出來的物體，數位內容或服務。主要的內容有下面幾個單元：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 什麼是互動？不管是什麼樣的互動，都必須經過介面（interface），都有某些相通的概念及元素。透過介面是世界運作的基礎之一。課程將會從解析的觀點解釋各種介面概念的共同點，以及它們如何構成人機介面的基礎。</li> <li>2. 人機互動的心理學基礎：「人」是人機介面的主體，但是人在互動時受到什麼樣的限制？人在處理介面和互動歷程中的資訊時，遵循什麼樣的原則？互動的心理歷程是什麼？</li> <li>3. 這些對人的理解如何轉化成人機互動設計的基礎。人機互動的設計經過哪幾個重要的步驟，以及它們扮演的角色。</li> <li>4. 人機互動設計的脈絡，包括基礎的設計研究方法，資料呈現方式，如何從資料中深化對使用者（人）及功能（機）雙方面的了解。</li> <li>5. 人機互動設計的方法及工具，包括常用的作業分析工具，設計的主軸及目標，以及什麼是「直覺」的設計。這個單元也會討論到人機介面的設計元件，如圖像介面元素及規則</li> </ol>				

，資訊可視化，感性設計，資訊架構學。

6. 人機互動的原型及評估。原型是一種驗證及優化的手段，在人機互動設計的每一個階段都可以靈活運用。有效的原型必須配合有效的評估。本章節會介紹不同的原型技術及不同的評估方法。
7. 新的人機互動方式及科技，以及未來的發展。

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781038-001	策展概論	3	三下	群修

[課程目標]

引導學生廣泛認識策展的各種基本概念，培養從事策展工作的相關知能。

[上課內容]

課程內容主要介紹策展的基本概念，認識其不同面向與相關語彙，以及策展工作的內容與方法等。

1. 詞彙定義與基本概念
2. 策展流程及工作(一)：前置工作、企劃提案、展示規劃、展示設計、製作與營運
3. 開放資源(數位材料)
4. 展覽文案、文宣品
5. 資源、規範、須知
6. 策展人的知能

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781927-001	數位藝術	3	三下	群修

[課程目標]

此課程學生將學習影像投影與觸摸式互動影像為主要方向，課程將讓同學認識到創作從零到成果的過程，並且實際手動操作的學習，包括藝術展覽參觀、圖像、動態影像、影像投影、硬體與軟體結合、場地與器材問題技術解決等。

此課程也期望是學生個人個別的學習後，透過是分工合作方式與分組，讓學生發揮個人的創意與能力於分組團體中，最終將共同創作出實際作品。

[上課內容]

當今數位藝術的創作形式與工具多元且豐富，此課程期望能讓學生認識與學習到其他不同創作方式的表現，將著重在影像投影與觸摸式互動影像為主要創作方向，是結合實務能力與發揮創意的課程，也藉由團體分組共同創作，並在期末展出成果。

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781926-001	動態圖像設計	3	三下	群修
[課程目標]				
<p>培養運用After Effects與Illustrator軟體為動態圖像與基礎後製的能力，除了讓同學在未任何繪圖或造型基礎下，先建立使用illustrator軟體繪製基礎圖像的能力，進而讓同學在After Effects將圖像結合動態表現，並了解多樣的動態圖像風格，並期待同學未來可結合在個人創作。</p>				
[上課內容]				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 動態圖像基礎(關鍵幀、圖層運動、輸出、影片格式)</li> <li>2. 內容圖像繪圖(Illustrator基礎操作、圖層)</li> <li>3. 內容圖像繪圖(Illustrator圖像表現幾何造型、色彩)</li> <li>4. 內容圖像繪圖(Illustrator繪圖表現場景物件)</li> <li>5. 內容圖像繪圖(Illustrator繪圖表現場景與主、次角)</li> <li>6. 圖像合成元素表現(基礎多圖層簡單運動、動態路徑/圖像與文字動態運用、操偶工具/轉場多樣表現)</li> <li>7. 聲音與動態圖像(音效解說，與圖像的搭配)</li> <li>8. 文字的動態表現(文字常見動態表現/ 文字進階動態表現、3D文字)</li> <li>9. 特效種類(介紹常見特效並實際套用)</li> </ol>				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781942-001	虛擬實境藝術	3	三下	群修
[課程目標]				
<p>虛擬實境，將是互聯網之後的下一個平台。具有著顛覆力量的虛擬實境，將改變了我們的視覺、聽覺、觸覺等知覺經驗，滲透到每一個生活場景中。藝術與科技是人類認識世界、改造世界的兩種手段，虛擬實境恰好同時具有藝術與科技的兩種力量，它具有新科技的震撼力：可以記錄與傳輸逼真的現實世界影像，也具有藝術的威力，能從無中生有，創造出現實世界完全不存在的時空</p> <p>創作主題1：科技的威力 – 重建現實的新影像 以360度實拍的攝影技術，結合後製影像技術、unity互動程式，創造一部未來互動電影。</p> <p>創作主題2：藝術的威力 – 創造虛擬的新現實 以3D立體影像，unity互動程式，創造一個3D 360度的虛擬的世界。</p>				
[上課內容]				
<p>虛擬實境進入我們的生活，開啟了後新媒體時代，展現了「此地不在，一切皆在此時此刻」的嶄新身體經驗，人們對「空間」的存在感已失去意義，而對於過去、現在、未來的「時間」感知，也僅存在「當下」。虛擬實境藝術已成為一種知覺「在場」的藝術，一種呈現（presentation）的藝術，而不是表現（expression）與再現（representation）的藝術。展現如同德勒茲（Gilles Louis René Deleuze）說的「夢幻-影像」、「時間全景（Time Panorama）」、「超級變形循環」，具有強大威力的全新媒體。</p>				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781036-001	電腦動畫	3	三下	群修
[課程目標]				
<p>本課程為延續基礎動畫設計(3D)的進階課程，以動畫後製流程為核心進行實際操作。本課程以引導式教學，以後製與特效技術為授課主軸，培養學生未來進入數位內容產業的技術能力。</p>				
[上課內容]				
<p>以實作練習，培養同學在數位內容的寫實材質、燈光渲染、合成特效等的各部份能力。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 動畫產業製作流程</li> <li>2. Blender介面簡介</li> <li>3. 作品集網站建立</li> <li>4. Shader Node system</li> <li>5. Technical Breakdown</li> <li>6. Lighting HDR Lighting</li> <li>7. Render Pass</li> <li>8. Physics</li> <li>9. Motion Tracking</li> <li>10. Compositing</li> </ol>				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781022-001	觸控介面設計	3	三下	群修
[課程目標]				
<p>以觸控式裝置為主要互動平台，介紹人機互動(HCI)的設計流程(pipeline)、研究方法(approach)和設計準則(Design Principle)，培養學生於自然使用者介面(Nature User Interface)的設計能力，並且透過設計專利的分析了解未來的設計趨勢，在未來能應用研究方法到創新介面中。</p>				
[上課內容]				
<p>觸控使用者介面 (Touch UI)以觸感進行(觸-壓覺)的電腦點選技術。與圖形使用者介面(GUI)利用視覺來操作不同，觸控使用者介面以觸覺進行操作，是互動介面設計中一個全新的設計領域，本課程即以此設計流程介紹作為主要內容。</p>				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781030-001	行動平台應用程式開發	3	三下	群修
[課程目標]				
<p>理解行動平台開發的要領及增加實作經驗，並能透過行動平台中的應用程式解決或改善現實生活中的問題。亦希望引導同學使用開放原始碼套件及參與開放原始碼社群活動。</p>				
[上課內容]				
<p>本課程教授 Swift 程式語言，及以 iOS 為主的行動裝置應用程式開發，包含使用者介面與體驗的設計方式，以及產品開發的進行流程。除了 iOS 以外，亦會大略提及 OS X, watchOS, 及 tvOS 等平台的相關資訊。</p>				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781023-001	專案實作 A	3	三下	群修
[課程目標]				
<p>「專案實作」課程將整合學生在數位內容學程的學習成果，透過「專案實作 A」與「專案實作 B」兩學期的課程規劃，於學年結束前公開展示，類似畢業展演。修課同學將依照專案主題進行分組分工，籌組工作團隊，訂定工作流程與展演架構。同學另需任務編組，在遴選出畢展總召之後，一起合作籌備畢展各項事宜。「專案實作 A」以規劃與準備各專案內容為主，至下學期「專案實作 B」則為畢業展演做行銷宣傳。本學期將透過實作與個別指導，讓學生針對有興趣的數位內容主題，利用所學到的知識與技能，發揮創意，在內容與技術上設計與完成具深度的實作。學程亦可能協助該主題尋求建教合作機會。</p>				
[上課內容]				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 擬定專案主題，進行人員組合與團隊分工。</li> <li>2. 選出畢展籌備幹部與工作分組，訂定畢展總主題。</li> <li>3. 按照工作進度，逐步完成專案內容。</li> <li>4. 逐步籌備下學期畢展各項工作。</li> </ol>				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781028-001	進階程式設計	3	四上	群修
[課程目標]				
<p>After completion of this course, students can:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Understand the syntax, structure and APIs of JavaScript programming language and the Node.js platform.</li> <li>2. Become familiar with the implementation techniques of selected topics that are essential for Digital Contents and Technologies</li> </ol>				
[上課內容]				
<p>This course introduces advanced yet essential programming techniques that are not or partially covered in the Introduction to Computer Programming course. The first part of this course aims to introduce fundamental aspects of the JavaScript language and Node.js platform; the second part of this course consists of a series of selected topics that are essential for designing digital content software.</p>				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
78040-001	互動科技與實作	3	四上	群修
[課程目標]				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Basic prototyping ability</li> <li>2. Thinking, proposing, discussing and evaluating a novel and interesting topic</li> <li>3. Knowledge searching and self-learning ability for unknown knowledge and techniques</li> <li>4. Cooperating, communicating and associating with team members from different academic backgrounds</li> <li>5. Paper writing and presentation skills</li> </ol>				

[上課內容]

This course covers fundamental maker faire and prototyping techniques in human-computer interaction (HCI). The topics include brain storming, Arduino programming and modules, touch sensing, motion sensing, motors, 3D printing and laser cutting.

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781025-001	專案實作 B	3	四上	群修

[課程目標]

「專案實作」課程將整合學生在數位內容學程的學習成果，透過「專案實作 A」與「專案實作 B」兩學期的課程規劃，於學年結束前公開展示，類似畢業展演。修課同學將依照專案主題進行分組分工，籌組工作團隊，訂定工作流程與展演架構。同學另需任務編組，在遴選出畢展總召之後，一起合作籌備畢展各項事宜。「專案實作 A」以規劃與準備各專案內容為主，至下學期「專案實作 B」則為畢業展演做行銷宣傳。本學期將透過實作與個別指導，讓學生針對有興趣的數位內容主題，利用所學到的知識與技能，發揮創意，在內容與技術上設計與完成具深度的實作。學程亦可能協助該主題尋求建教合作機會。

[上課內容]

1. 擬定專案主題，進行人員組合與團隊分工。
2. 選出畢展籌備幹部與工作分組，訂定畢展總主題。
3. 按照工作進度，逐步完成專案內容。
4. 逐步籌備下學期畢展各項工作。

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781026-001	專案實作 C	3	四上	群修

[課程目標]

「專案實作」課程將整合學生在數位內容學程的學習成果，透過「專案實作 C」與「專案實作 D」兩學期的課程規劃，於學年結束前公開展示，類似畢業展演。修課同學將依照專案主題進行分組分工，籌組工作團隊，訂定工作流程與展演架構。同學另需任務編組，在遴選出畢展總召之後，一起合作籌備畢展各項事宜。「專案實作 C」以規劃與準備各專案內容為主，至下學期「專案實作 D」則為畢業展演做行銷宣傳。本學期將透過實作與個別指導，讓學生針對有興趣的數位內容主題，利用所學到的知識與技能，發揮創意，在內容與技術上設計與完成具深度的實作。學程亦可能協助該主題尋求建教合作機會。

[上課內容]

1. 擬定專案主題，進行人員組合與團隊分工。
2. 選出畢展籌備幹部與工作分組，訂定畢展總主題。
3. 按照工作進度，逐步完成專案內容。
4. 逐步籌備下學期畢展各項工作。

課號	課名	學分數	開課學期	修別
未開課號	互動科技研究討論	3	四下	群修
[課程目標]				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Paper reading ability</li> <li>2. Thinking, proposing, discussing and evaluating a novel and interesting topic</li> <li>3. Knowledge searching and self-learning ability for unknown knowledge and techniques</li> <li>4. Cooperating, communicating and associating with team members from different academic backgrounds</li> <li>5. Paper writing and presentation skills</li> </ol>				
[上課內容]				
<p>This course covers paper reading, research discussion and project implementation in human-computer interaction (HCI). The interaction topics include touch input, tangible input, haptic feedback, VR interaction, and fabrication.</p>				

課號	課名	學分數	開課學期	修別
781027-001	專案實作 D	3	四下	群修
[課程目標]				
<p>「專案實作」課程將整合學生在數位內容學程的學習成果，透過「專案實作 C」與「專案實作 D」兩學期的課程規劃，於學年結束前公開展示，類似畢業展演。修課同學將依照專案主題進行分組分工，籌組工作團隊，訂定工作流程與展演架構。同學另需任務編組，在遴選出畢展總召之後，一起合作籌備畢展各項事宜。「專案實作 C」以規劃與準備各專案內容為主，至下學期「專案實作 D」則為畢業展演做行銷宣傳。本學期將透過實作與個別指導，讓學生針對有興趣的數位內容主題，利用所學到的知識與技能，發揮創意，在內容與技術上設計與完成具深度的實作。學程亦可能協助該主題尋求建教合作機會。</p>				
[上課內容]				
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 擬定專案主題，進行人員組合與團隊分工。</li> <li>2. 選出畢展籌備幹部與工作分組，訂定畢展總主題。</li> <li>3. 按照工作進度，逐步完成專案內容。</li> <li>4. 逐步籌備下學期畢展各項工作。</li> </ol>				



## 課程檢核表

國立政治大學 數位內容與科技學士學位學程 課程檢核表

學號：\_\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

必修課程(12 學分)				群修課程-實作類			
課程名稱	學分	成績		課程名稱	學分	成績	
數位內容與科技導論			<input type="checkbox"/>	專案實作 A			<input type="checkbox"/>
美學概論			<input type="checkbox"/>	專案實作 B			<input type="checkbox"/>
程式設計基礎			<input type="checkbox"/>	專案實作 C			<input type="checkbox"/>
新媒體作品賞析			<input type="checkbox"/>	專案實作 D			<input type="checkbox"/>
群修課程-科技與應用類				群修課程-內容與設計類			
課程名稱	學分	成績		課程名稱	學分	成績	
多媒體網路			<input type="checkbox"/>	數位敘事			<input type="checkbox"/>
進階程式設計			<input type="checkbox"/>	設計思維			<input type="checkbox"/>
資料庫應用			<input type="checkbox"/>	基礎動畫設計			<input type="checkbox"/>
Web 程式設計			<input type="checkbox"/>	動態圖像設計			<input type="checkbox"/>
行動平台應用程式開發			<input type="checkbox"/>	策展概論			<input type="checkbox"/>
JavaScript 應用程式設計			<input type="checkbox"/>	流行音樂與數位創意運用			<input type="checkbox"/>
3D 遊戲程式設計			<input type="checkbox"/>	虛擬實境藝術			<input type="checkbox"/>
Web 程式設計			<input type="checkbox"/>	展示科技案例分析			<input type="checkbox"/>
電腦動畫			<input type="checkbox"/>	互動裝置設計			<input type="checkbox"/>
觸控介面設計			<input type="checkbox"/>	未來互動電影			<input type="checkbox"/>
互動科技與實作			<input type="checkbox"/>	新媒體創意轉化			<input type="checkbox"/>
互動科技研究討論			<input type="checkbox"/>	文化創意加值			<input type="checkbox"/>
抵免/替代學分				影像後製與特效			<input type="checkbox"/>
課程名稱	學分	成績		數位藝術			<input type="checkbox"/>
_____			<input type="checkbox"/>	人機互動設計			<input type="checkbox"/>
_____			<input type="checkbox"/>	互動聲音設計			<input type="checkbox"/>
_____			<input type="checkbox"/>				<input type="checkbox"/>

◎群修課程-內容與設計類至少 6 學分

◎群修課程-科技與應用類至少 6 學分

◎群修課程-內容與設計類+群修課程-科技類至少 27 學分

◎群修課程-實作類至少 6 學分，A 與 B、C 與 D 為連貫課程，需連續修習。

畢業學分檢核(總學分\_\_\_\_\_含抵免學分：\_學分)

必修課程：\_\_\_\_\_學分 / 群修課程：\_\_\_\_\_學分

群修課程：\_\_\_\_\_學分(內容與設計類\_\_\_\_\_學分 + 科技與應用類\_\_\_\_\_學分)

抵免學分：\_\_\_\_\_學分

## 政治大學數位內容與科技學士學位學程修業規劃表

姓名：\_\_\_\_\_

年級：二年級 / 三年級 / 四年級

上學期			
課程名稱	上課時間	必/選修	學分數
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群	
下學期			
課程名稱	上課時間	必/選修	學分數
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群	
		必/群/選	

## 數位內容與科技學士學位學程 專業師資

姓名	職稱	最高學歷	專長
陳儒修	廣電系專任教授	美國南加州大學電影電視學院電影理論博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 電影理論</li> <li>■ 電影史</li> <li>■ 台灣電影</li> <li>■ 文化研究</li> <li>■ 流行文化</li> <li>■ 當代電影理論與導讀</li> </ul>
陳百齡	新聞系專任副教授	美國印第安那大學教育工學博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 認知在傳播上的應用</li> <li>■ 視覺傳播</li> <li>■ 電腦輔助採訪報導</li> </ul>
許志堅	廣電系專任教授	國立交通大學資訊科學博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 資料探勘與分析</li> <li>■ 數位內容</li> <li>■ ACG(動漫遊戲)</li> </ul>
林翠絹	廣電系專任教授	美國夏威夷大學Manoa分校傳播資訊科技博士班博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 新興媒體產業、政策與使用者經驗研究</li> <li>■ 新媒體匯流與轉型</li> <li>■ 行動傳播與媒體</li> <li>■ 人機傳播及社會影響研究</li> </ul>
張郁敏	廣告系專任教授兼系主任	美國密蘇里大學新聞學系博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 整合傳播</li> <li>■ 跨媒介傳播</li> <li>■ 綜效</li> <li>■ 傳播資訊處理</li> <li>■ 行動廣告</li> </ul>
陳聖智	傳播學院數位內容碩士學位學程專任副教授	國立交通大學土木工程電腦輔助設計工學博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 虛擬實境</li> <li>■ 傳播與互動科技</li> <li>■ 電腦媒材與認知</li> <li>■ 數位多媒體藝術</li> <li>■ 設計創造力</li> </ul>
陳宜秀	傳播學院數位內容碩士學位學程專任副教授	美國哥倫比亞大學心理學系博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 互動設計</li> <li>■ 設計研究</li> <li>■ 設計心理學</li> <li>■ 設計思考</li> </ul>
廖文宏	資科系專任副教授兼在職專班執行長	美國德州大學奧斯汀總校區電機與電腦工程博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 電腦視覺</li> <li>■ 圖型辨識</li> <li>■ 人機互動</li> </ul>
蔡子傑	資科系專任教授	美國加州大學電腦科學博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 電腦網路</li> <li>■ 行動計算</li> </ul>

紀明德	資科系專任副教授	成功大學 資訊工程博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 電腦圖學</li> <li>■ 非相片寫實繪圖</li> </ul>
蔡銘峰	資科系專任副教授	國立台灣大學資訊工程博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 資訊檢索</li> <li>■ 機器學習</li> <li>■ 自然語言處理</li> <li>■ 社群網路分析</li> </ul>
黃瀚萱	資科系專任助理教授	國立台灣大學資訊工程博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 自然語言處理</li> <li>■ 知識庫組織與應用</li> <li>■ 醫學文件處理</li> </ul>
廖峻鋒	資科系專任副教授兼數位內容學程主任	國立台灣大學資訊工程博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 智慧生活空間</li> <li>■ 物件與服務導向軟體工程</li> <li>■ 雲端資料庫與應用服務</li> <li>■ 健康照護系統</li> </ul>
蔡欣歡	資科系專任助理教授	國立臺灣大學資訊工程博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 人機互動</li> <li>■ 虛擬實境互動</li> <li>■ 穿戴式裝置互動</li> </ul>
張瀚云	兼任助理教授級約聘教學人員	加州大學聖塔芭芭拉分校藝術史與建築史博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 中西藝術史</li> <li>■ 文化比較</li> <li>■ 博物館教育與行銷</li> <li>■ 展覽規劃與研究</li> <li>■ 圖書館資源利用</li> </ul>
張永達	兼任講師級約聘教學人員	國立臺北藝術大學科技藝術研究所碩士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 數位聲音藝術</li> <li>■ 互動影像藝術</li> <li>■ 互動裝置藝術</li> <li>■ 互動程式設計</li> <li>■ 科技性表演藝術</li> </ul>
張博智	兼任助教教授級約聘教學人員	國立臺北藝術大學科技藝術研究所碩士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 新媒體藝術</li> <li>■ 影像設計</li> <li>■ 網站設計</li> <li>■ 互動式裝置</li> </ul>
陳俊良	兼任講師	美國薩凡納藝術設計學院視覺特效碩士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 數位設計</li> <li>■ 文資典藏</li> <li>■ 智慧財產</li> <li>■ 動畫製作</li> </ul>

邱亭雅	兼任助理教授級約聘教學人員	美國伊利諾大學香檳分校音樂系博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 流行音樂</li> <li>■ 電影配樂</li> <li>■ 音樂通識</li> <li>■ 大提琴演奏</li> <li>■ 室內樂演奏</li> <li>■ 弦樂作品研究</li> </ul>
王崇喆	兼任助理教授級約聘教學人員	國立清華大學資訊工程研究所博士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 音樂訊號處理、檢索</li> <li>■ 機器學習</li> </ul>
汪建均	兼任講師級專業技術人員	國立雲林科技大學工業設計系學士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 設計思考</li> <li>■ 服務設計</li> <li>■ 設計管理</li> <li>■ 使用者經驗</li> <li>■ 互動設計</li> <li>■ 市場驗證與商業策略</li> <li>■ 創意與創新引導</li> </ul>
古健樺	兼任講師級約聘教學人員	國立臺北科技大學資訊工程系碩士	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 程式教學</li> <li>■ 互動設計</li> <li>■ 介面設計</li> <li>■ 網頁開發</li> </ul>