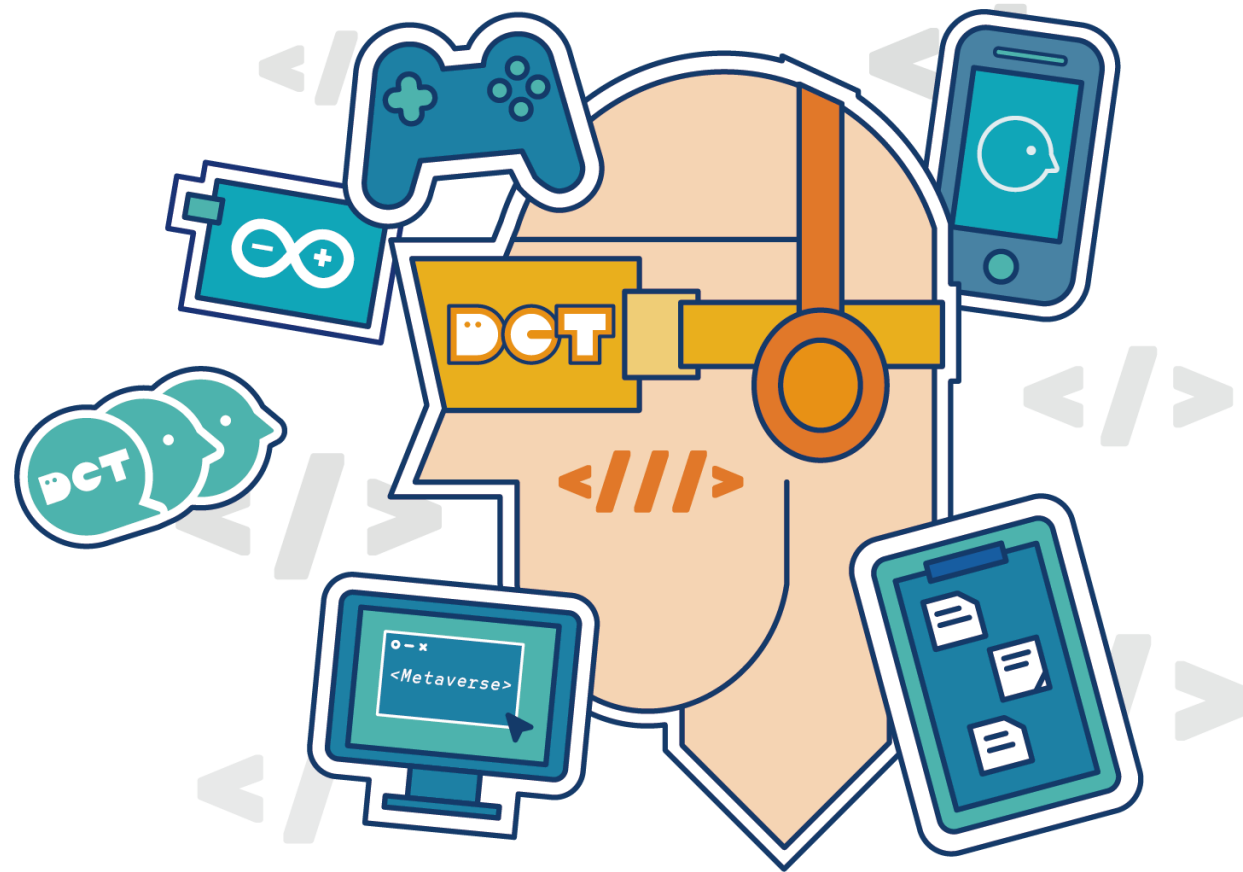


國立政治大學

數位內容與科技學士學位學程

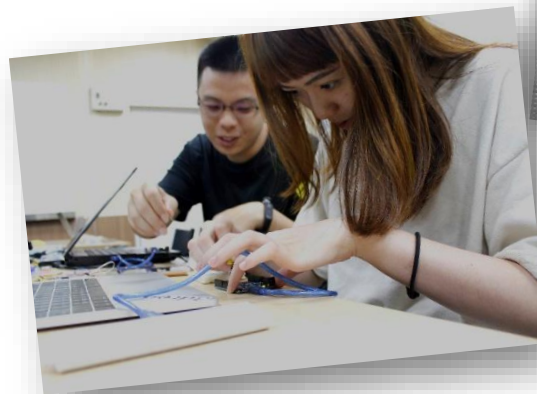
# 115 學年度招生說明會

主講人 | 學程主任 蔡欣叡 老師



# 活動流程

- ▼ 12:10-12:17 數位內容學程介紹
- ▼ 12:17-12:31 學長姊分享
- ▼ 12:31-12:35 Q&A
- ▼ 12:35-13:00 AI學程介紹



# 關於 數位內容與科技學士學位學程

- ▼系所沿革：資訊學院與傳播學院於  
2009年成立數位內容**碩士**學位學程  
2011年成立數位內容與科技**學士**學位學程
- ▼學生人數：學士班約155人  
碩士班約56人
- ▼專業師資：傳播學院、資訊學院、AI跨域研究中心及業界



# 關於數位內容與科技學士學位學程

- ▼宗旨：以 **雙主修** 方式提供全校同學學習以數位內容與科技為主的第二專長，培養具有人文藝術、創新媒體及資訊科技等實作能力的多核心跨領域人才。
- ▼招生對象：本校大二以上的大學部學生
- ▼招生人數：每屆60人



# 學程理念

▼ 期許使來自各個學系的學生，配合原有系所的專業訓練，培養豐富的文化底蘊及數位表達能力，學習如何善用數位科技及創意轉化，透過團隊合作的方式，創造具有高附加價值的數位內容，培養數位內容與文創產業，創新設計與技術研發的核心人才。

▼ 修畢者授與「資訊學學士 ( Bachelor of Science, B.S. )」



# 學程特色

- ▼ 跨領域的學習環境、各學院多元文化共同學習成長
- ▼ 數位藝術、數位文創、使用者經驗設計、智慧環境
- ▼ 基礎知識與專業領域並重，培養實作能力
- ▼ 專業業師教學
- ▼ 專題實作(虛擬實境、空間裝置、互動投影、遊戲設計、互動APP等)
- ▼ 可與「數位內容碩士學位學程」銜接



# 學程提供



教學設備



展演空間



跨領域師資



跨領域學習環境  
知識-合作-創造

# 你可能會想知道...



平均修課時間約 2.5年



畢業率約60%

415/689

(統計至111學年度入學學生)

( Huh ? 為什麼 ? )



總學分費約5萬

[學分費\* 45學分]



畢業出路

# 數位內容相關產業

數位遊戲 → 1. 遊戲程式師 2. 遊戲美術師 3. 遊戲企劃師

電腦動畫 → 1. 動畫美術設計師 2. 角色設計師 3. 企劃設計師 4. 3D美術

數位學習/影音應用 → 1. 研發工程師 2. 教學設計人員 3. 媒體設計師 4. 影音剪輯

網頁/產品設計 → 1. 前端/後端工程師 2. UX/UI設計 3. 網頁設計 4. 產品設計

網路服務 → 1. 系統/網路工程師 2. 多媒體網路 3. 行動應用

內容軟體 → 1. 軟體工程師 2. 軟體開發 3. 系統開發 4. 行銷企劃 5. 資料分析

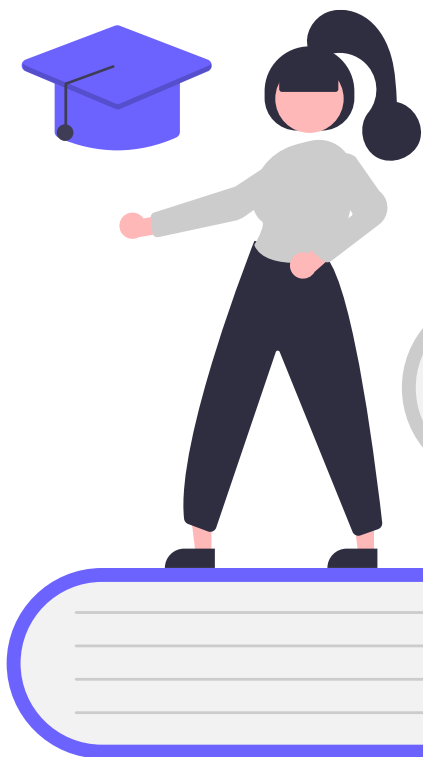
數位出版典藏 → 1. 數位出版 2. 電子書設計 3. 執行編輯

數位藝術 → 數位藝術創作

...

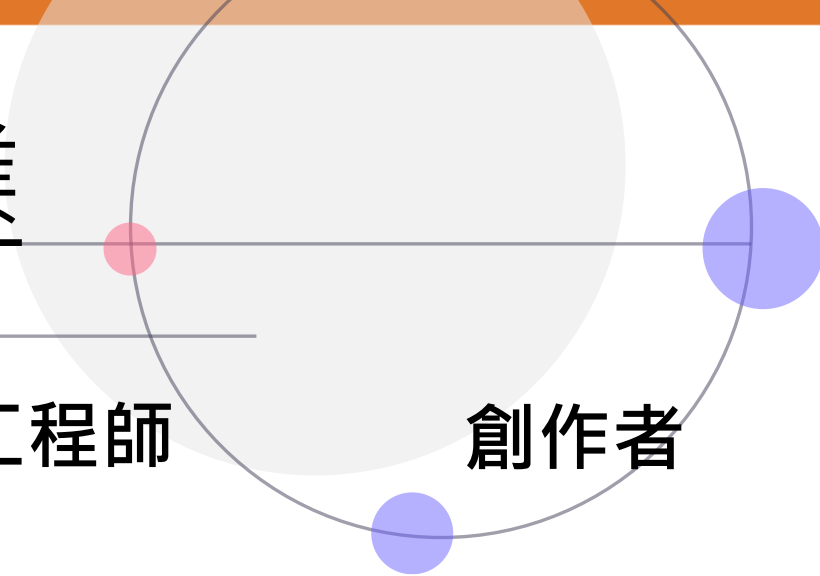
# 畢業生跨領域發展概況-升學&創業

## 資訊與數位科技**相關**研究所（部份列舉）



- 傳播學院 → 美國卡內基大美隆大學 (人機互動、資管)、  
神戶藝術工科大学、康乃爾大學
- 歐語系 → 德國拜羅伊特大學(電子遊戲碩士)
- 中文系 → 台北藝術大學新媒體藝術系碩士
- 國貿系 → 美國卡內基美隆大學(資訊系統管理)、  
美國伊利諾大學-香檳分校
- 國貿系 → 康乃爾大學 (人機介面碩士)
- 企管系 → 荷蘭台夫特理工大學(產品交互設計)
- 政治系 → 聖塔芭芭拉加利福尼亞大學(科技管理研究所)、  
德州大學奧斯汀分校(信息科學)
- 民族系 → 德州奧斯汀大學(資訊科學)
- 哲學系 → 英國萊斯特大學博物館學研究所
- 資科系 → 華盛頓大學(全球創新交流學程)
- 各系所 → 數位內容碩士學位學程

# 畢業生跨領域發展概況-創業

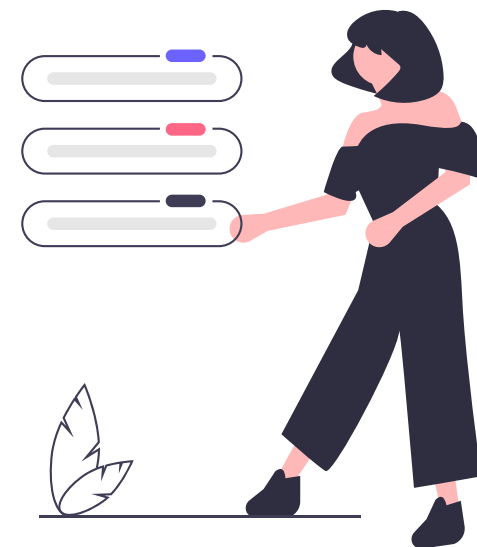
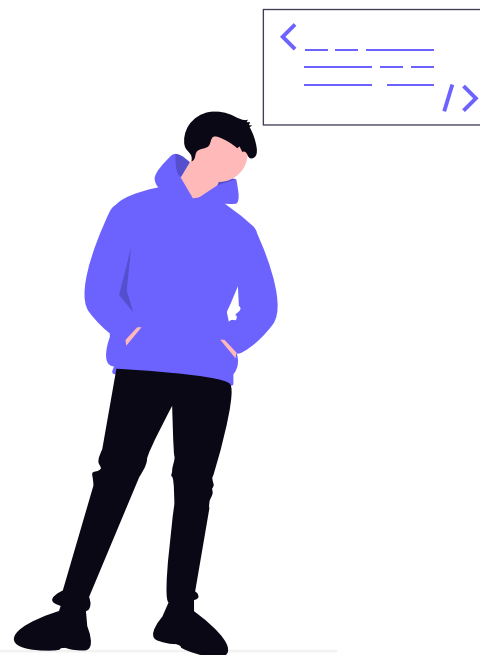
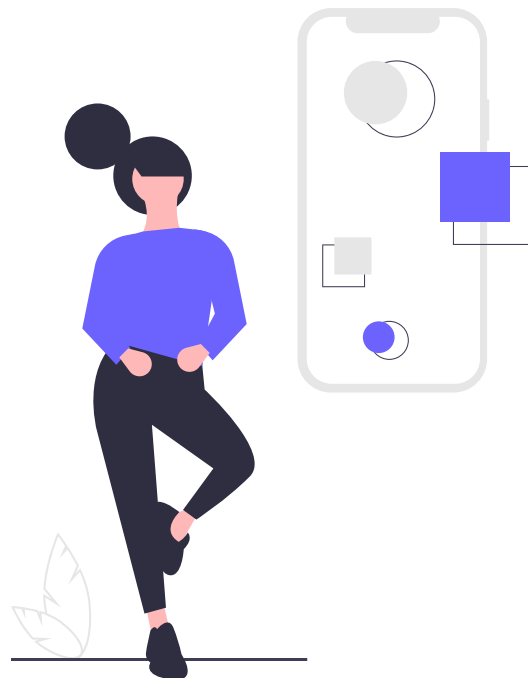
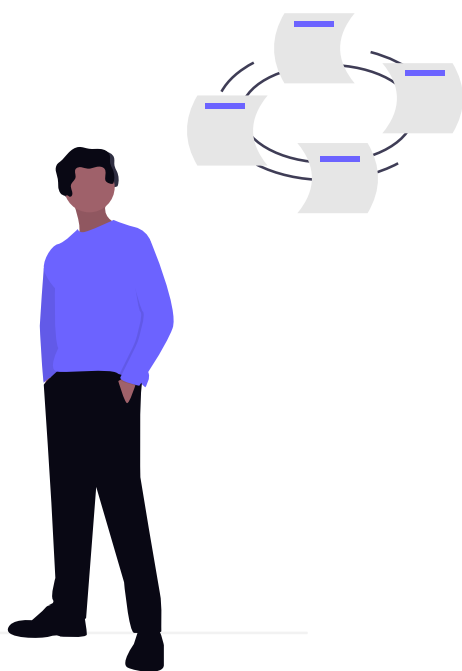


新創公司

接案設計師

工程師

創作者



# 畢業生跨領域發展概況- 就業 (部份列舉)

傳播學院 → 軟體工程師(AIC)、管理師(官網管理、專案管理)

網站設計、UI/UX 產品介面設計

新聞系 → 數位設計

英文系 → 產品設計、UI設計師

歐語系 → 前端工程師、VR & Web 開發

中文系 → 專業管理顧問服務(企業數位轉型)

國貿系 → 資料分析師(大數據分析)、資料庫管理

企管系 → UX 設計師、網站PM

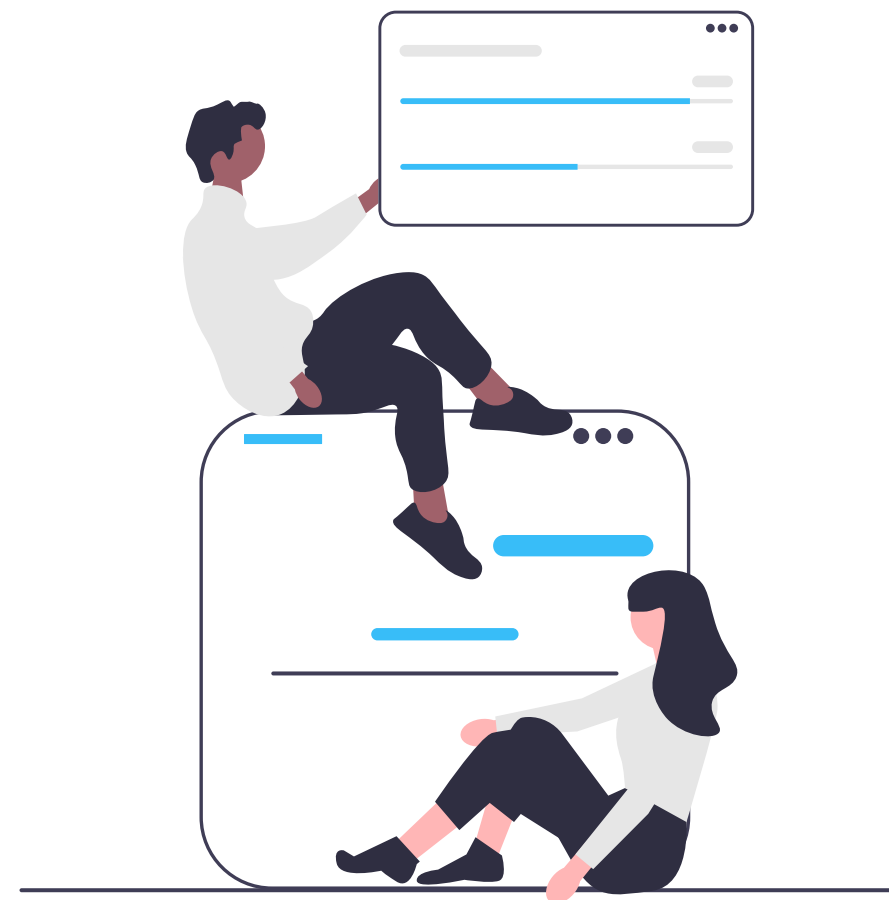
會計系 → 網頁工程師

政治系 → UI 設計師

民族系 → 視覺設計、前端工程師

社會系 → 後期導演(影像剪接、動畫製作)

哲學系 → 行銷企劃



# 學程老師及委員



陳宜秀老師



許志堅老師



江靜之老師



陳聖智老師



侯宗佑老師



蔡欣叡老師



紀明德老師



廖文宏老師



蔡子傑老師



廖峻鋒老師



江玥慧老師

# 學程兼任老師



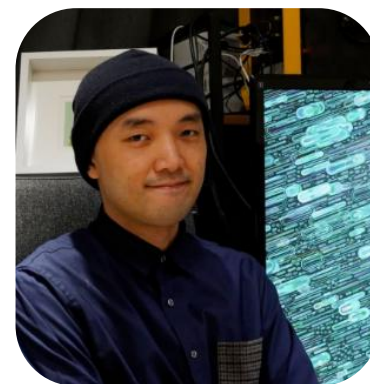
吳致勳老師



陳昭伶老師



古健樺老師



黃新老師



周大鈞老師



張博智老師



陳俊良老師



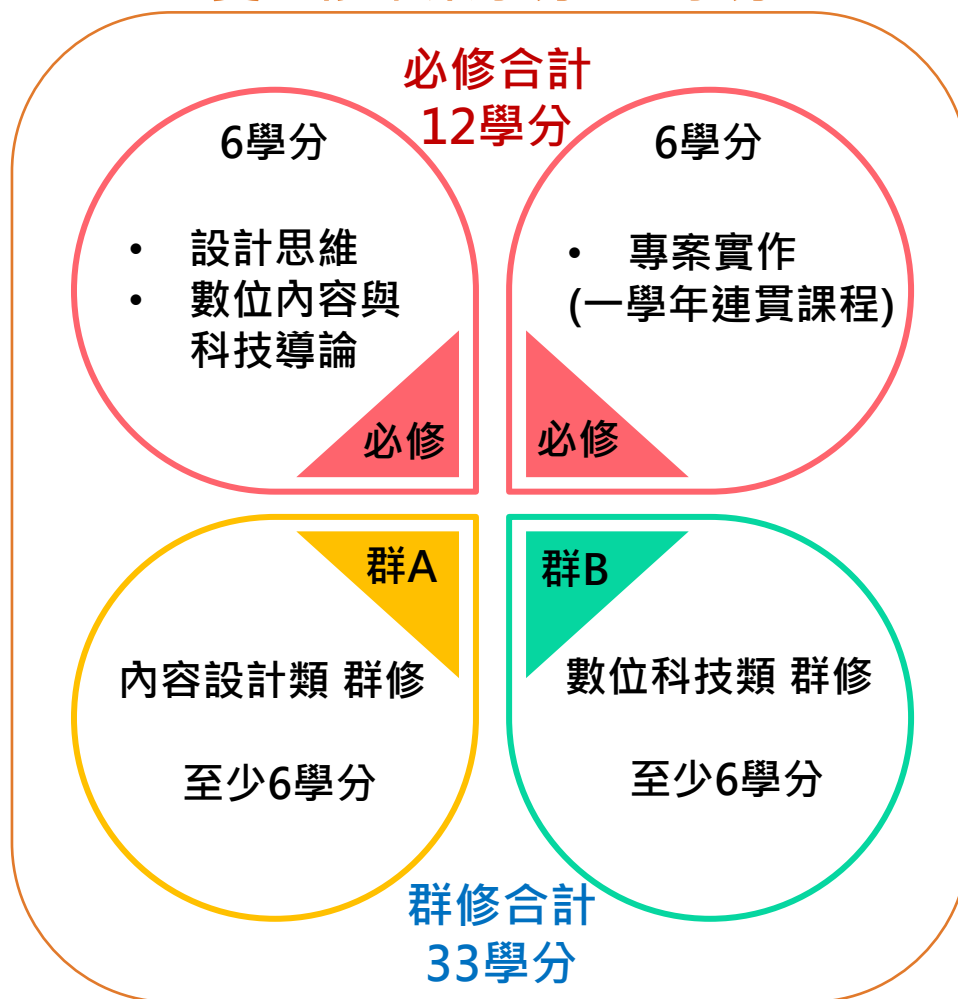
樊智銘老師



宋皓濂老師

# 修業規定

雙主修畢業學分 45 學分



▼最終版本依本校公告之修業規定為準

<human-computer interaction> <digital storytelling> <digital art> <user experience design>

# 修業規定

核心學分45學分

必修合計  
12學分

6學分

- 設計思維
- 數位內容與科技導論

必修

6學分

- 專案實作  
(一學年連貫課程)

必修

群A

內容設計類 群修

至少6學分

群B

數位科技類 群修

至少6學分

群修合計  
33學分

校定必修32學分  
(通識28+體育必修4)

選修51學分

國防課&體育選修課  
不採計為畢業學分

以數位內容科技  
學士學位學程  
為主修學系畢業

(畢業學分-128學分)

▼最終版本依本校公告之修業規定為準

<human-computer interaction> <digital storytelling> <digital art> <user experience design>

必修

## 基礎觀念導入

必修基礎教學導入  
觀念激發學生興趣

### 設計思維

#內容設計 #基礎知識

### 數位內容與 科技導論

#資訊技術 #基礎知識

群修

## 基礎能力培養

透過基礎學習培養  
學生的製作能力

### 內容設計類

- \*基礎動畫設計
- \*影像後製與特效
- \*互動裝置設計
- \*文化創意加值
- \*美學概論
- \*電腦繪圖生成藝術

### 數位科技類

- \*人工智慧與數位內容
- \*Web程式設計
- \*資料庫應用
- \*JavaScript 應用程式設計
- \*3D遊戲程式設計
- \*人機互動
- \*科技藝術創作
- \*遊戲引擎應用開發

群修

## 專長能力培養

學生基於基礎學習  
進階專長興趣選修

### 內容設計類

- \*人機互動設計
- \*動態圖像設計
- \*進階使用者經驗設計
- \*人機介面
- \*電腦中介傳播專題
- \*機器人與 AI 互動專題：  
理論與研究
- \*機器人與 AI 互動設計

### 數位科技類

- \*資訊安全
- \*電腦動畫
- \*互動科技研究討論
- \*可視化遊戲程式設計實作
- \*多媒體網路
- \*軟體工程概論
- \*人工智慧概論
- \*資料分析與大語言模型
- \*數位內容技術實作

必修

## 綜合能力實踐

專案培養團隊合作  
實踐學習整合應用

### 專案實作(上)

### 專案實作(下)

#溝通協調 #團隊合作  
#跨領域專業整合

# 人機互動工作坊-OpenHCI

TA | 楊祐維、王聖翔  
學員 | 李星穎、許智皓、劉丞恩、連亦海、黎佩妤、陳巧蓉

Presented by Group 2

## ChronoClones

與自己過去的分身合作尋找寶藏的虛擬實境遊戲

### Background

Clonemator 是一個虛擬現實 (VR) 系統，讓使用者能夠將複雜的任務分解成更小的問題，並創建分身來合作完成任務，允許使用者在 VR 應用中進行靈活的互動，提供了自由度高的 VR 遊戲化體驗。這讓我們想進一步探討，若在此基礎上增加時間限制，使用者在時間壓力下是否能找到更多不同的解決方案，同時增添不同的遊戲體驗。

### Importance

- 創造有別於 Clonemator 和分身互動的體驗
- 探討人在面對難題的實際思考與實作過程
- 提供蒐集人與人合作數據集的方法

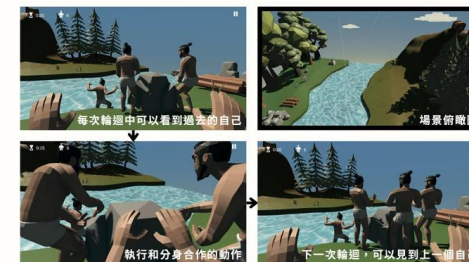
### Method

- 遊戲化體驗讓使用者更有動力去操作
- 限制使用者的自由度，降低接收到的資訊複雜度
- 紀錄使用者在遊戲中的過程了解其思考脈絡
- 透過體驗後訪談蒐集使用者的回饋

### Concept

ChronoClones 是一款透過分身合作尋找寶藏的虛擬實境 (VR) 遊戲。基於 Clonemator 的技術，我們增加了一項限制——Temporal Echo (時間輪迴)，此機制讓 VR 世界的場景與時間不斷重置。使用者在每一次輪迴中的動作和移動都會被記錄下，並在之後以分身的形式和使用者同時出現於每一次輪迴中，使用者可以不斷和過去的自己互動來完成任務。

### Prototype



### Potential

ChronoClones 旨在一人可自行配置多人的動作，並與自己過去的分身合作尋找任務解方，未來可以應用在提供人類解決相關合作問題的思考流程與方法來作為資料集，以便人工智慧更有效地去學習人與人之間的互動。



# 雅典數位藝術節 參展

金天尹

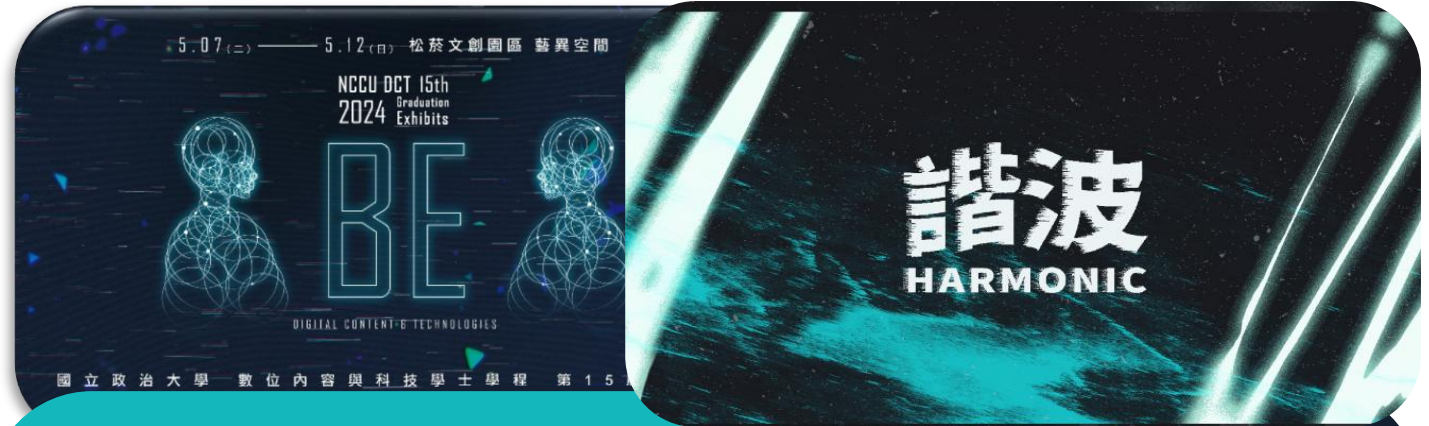


陳臣



# 歷屆學習成果(專案實作)

- ▼ 201305 第一屆畢展-【[柏菲瑟安德表特](#)】
- ▼ 201405 第二屆畢展-【[布雷恩\(Brain\)百貨](#)】
- ▼ 201505 第三屆畢展-【[乙太 AETHER](#)】
- ▼ 201512 第四屆畢展-【[CIRCUIT x 月見丸](#)】
- ▼ 201605 第五屆畢展-【[Six Degrees](#)】
- ▼ 201612 第六屆畢展-【[延異空間](#)】
- ▼ 201705 第七屆畢展-【[擬態解碼](#)】
- ▼ 201806 第八屆畢展-【[最後8%](#)】
- ▼ 201812 第九屆畢展-【[產生器](#)】
- ▼ 201905 第十屆畢展-【[你曾夢過電子羊嗎?](#)】
- ▼ 202005 第十一屆畢展-【[HTTP:302\(Found\)](#)】
- ▼ 202106 第十二屆畢展-【[腦外重構](#)】
- ▼ 202305 第十四屆畢展-【[疊加](#)】
- ▼ 202405 第十五屆畢展-【[BE-](#)】
- ▼ 202505 第十六屆畢展-【[諧波](#)】
- ▼ 202605 第十七屆畢展-【[s:ync](#)】



## 第十六屆畢展-【諧波】

「當數位科技與 AI 持續推進，我們的世界不再只是單一維度的現實，而是一場虛實交織、感知共振的探索旅程。」  
諧波，是聲音的共鳴，也是思想的回響。

創作如同主旋律，觀者的參與則是共振的諧波，在數位科技的輔助下，創作者的意念與觀者的感知交織成無限的詮釋可能。本次政大數位內容畢業製作運用 AR、VR、3D 動畫與 AI 技術，顛覆傳統觀看方式，讓互動成為作品的一部分，感受虛實之間的流動與碰撞。

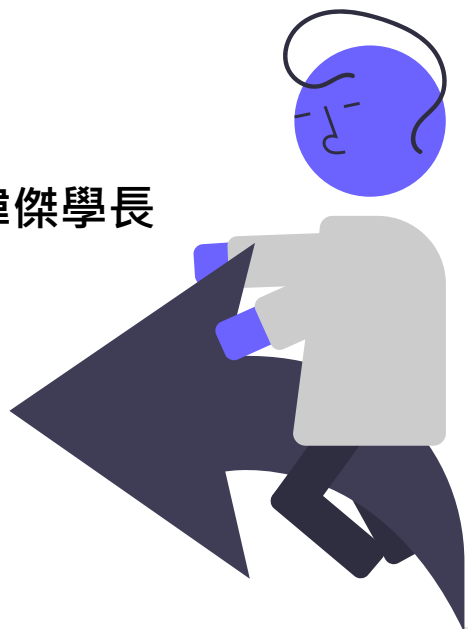
Paul Virilio  
知覺世界的方式——  
距離被抹除；而空  
為線上與線下同時

空間位移的消失，一  
。此次展覽將運用  
技術擾動實體城市，  
重新思考速度 / 時

# 學程學長姐分享



第17屆畢展總召 黃煒傑學長



畢業生代表 盧語宸 學姐

期待同學的加入!  
THANK YOU!

