

115學年度 致理科技大學  
跨領域學分學程  
開設申請書

申請單位：創新設計學院

申請案名：          學程名稱          跨域學院學分學程  
          學程名稱          學分學程  
          媒體與創意行銷          微學程

申請日期：115 年 3 月 22 日

申請案名	媒體與創意行銷 <input type="checkbox"/> 微學程 <input checked="" type="checkbox"/> 學分學程 <input type="checkbox"/> 跨域學院學分學程					
取證學分數	8 學分		開設學分數	必修__2__學分；選修 12學分		
學程性質 (至少勾選2項)	<input type="checkbox"/> 符合學校政策發展方向：_____可參考附件1 <input checked="" type="checkbox"/> 符合就業職場之人才需求：資訊與數位可參考附件2 <input checked="" type="checkbox"/> 課程設計包含跨學院課程：商務管理學院跨哪個學院 <input type="checkbox"/> 有合作企業或機構：_____					
領域類型 (最多選三項)	<input type="checkbox"/> 建築營造 <input type="checkbox"/> 製造 <input type="checkbox"/> STEAM <input type="checkbox"/> 物流運輸 <input type="checkbox"/> 天然資源、食品與農業 <input type="checkbox"/> 醫療保健 <input checked="" type="checkbox"/> 藝文與影音傳播 <input type="checkbox"/> 資訊科技 <input type="checkbox"/> 休閒與觀光旅遊 <input type="checkbox"/> 金融財務 <input type="checkbox"/> 企業經營管理 <input checked="" type="checkbox"/> 行銷與銷售 <input type="checkbox"/> 政府公共事務 <input type="checkbox"/> 教育與訓練 <input type="checkbox"/> 個人及社會服務 <input type="checkbox"/> 司法、法律與公共安全 <input type="checkbox"/> 其它_____分類方式參考附件3					
招收對象	<input checked="" type="checkbox"/> 日四技 <input type="checkbox"/> 夜四技					
STEAM涵養	是否為STEAM(科學、科技、工程、藝術、數學)學程？(融入STEAM課程有2門以上) <input checked="" type="checkbox"/> 否； <input type="checkbox"/> 是，符合STEAM涵養課程為_____、_____。					
AI素養	是否為AI素養學程？(提升AI素養之課程有2門以上) <input checked="" type="checkbox"/> 否； <input type="checkbox"/> 是，符合AI素養課程為_____、_____。					
SEL素養	是否為SEL(社會情緒學習)素養學程？(提升SEL素養之課程有2門以上) <input checked="" type="checkbox"/> 否； <input type="checkbox"/> 是，符合SEL素養課程為_____、_____。					
SDGs核心目標 (最多選三項)	<input type="checkbox"/> 1. 消除貧窮 <input type="checkbox"/> 2. 零飢餓 <input type="checkbox"/> 3. 良好健康與福祉 <input checked="" type="checkbox"/> 4. 優質教育 <input type="checkbox"/> 5. 性別平等 <input type="checkbox"/> 6. 乾淨用水及衛生 <input type="checkbox"/> 7. 可負擔及乾淨能源 <input checked="" type="checkbox"/> 8. 合宜工作與經濟成長 <input checked="" type="checkbox"/> 9. 產業、創新和基礎設施 <input type="checkbox"/> 10. 減少不平等 <input type="checkbox"/> 11. 永續城市及社區 <input type="checkbox"/> 12. 負責任的消費及生產 <input type="checkbox"/> 13. 氣候行動 <input type="checkbox"/> 14. 水下生物 <input type="checkbox"/> 15. 陸地生物 <input type="checkbox"/> 16. 和平、正義與強大機構 <input type="checkbox"/> 17. 全球夥伴關係					
召集人	姓名	紀俊年	服務單位	多設系	職稱	副教授
	分機	1611	Email	alex1229@mail.chihlee.edu.tw		
執行單位	院/系	多設系	聯絡人	紀俊年		
	分機	1611	Email	alex1229@mail.chihlee.edu.tw		
本學程規劃是否符屬於數位科技微學程 <input checked="" type="checkbox"/> 否； <input type="checkbox"/> 是。						

## 臺、申請理由

### 一、產業需求狀況

隨著全球數位經濟快速發展與產業結構轉型，媒體與創意行銷已成為推動企業品牌競爭力與市場價值之關鍵核心。在數位媒體生態快速演變下，短影音、社群電商及內容媒體化已成為市場主流，消費者高度依賴社群平台進行資訊獲取與購買決策，並呈現高度個人化與即時互動之特性。此外，自媒體發展與網紅經濟興起，使「個人品牌經營」與「內容影響力」成為新型態行銷模式，逐步改變企業與消費者之溝通方式，並帶動影音製作、社群經營及數位內容創作等相關人才需求大幅成長。

在此趨勢下，企業對人才之需求已由單一專業能力，轉向強調跨域整合與實務應用能力，特別重視具備創意發想、數位內容製作、社群經營、數據分析及人工智慧（AI）應用能力之整合型人才。因此，本學程為培育學生具備「設計×媒體×行銷×AI應用」之跨域整合能力，以回應產業對新型態媒體與行銷專業人才之迫切需求，對接數位行銷企劃、品牌經營、社群媒體應用、內容製作及電商行銷等相關職務，強化學生未來就業競爭力與產業接軌能力。

### 二、本校辦理媒體與創意行銷學程之契機與優勢

#### （一）開設媒體與創意行銷學程之契機

##### 1. 數位內容與行銷產業持續成長，就業需求穩定提升

隨著數位內容產業、社群媒體及電子商務市場規模持續擴大，媒體與創意行銷相關產業呈現穩定成長趨勢，帶動數位行銷、內容製作、社群經營及品牌企劃等職務需求增加，就業機會多元且具發展潛力。

##### 2. 數位轉型，媒體與創意行銷成為產業核心

隨著數位經濟發展與產業數位轉型趨勢，媒體與創意行銷成為各產業提升品牌價值與市場競爭力，並且短影音、社群電商與自媒體的興起，企業對具備數位內容製作與行銷整合能力之人才需求日益增加，相關職能已成為當前就業市場之重要發展方向。

##### 3. AI科技導入行銷應用，跨域整合人才需求提升

人工智慧（AI）技術應用能快速導入內容生成、行銷分析與消費者行為預測，使行銷模式逐步轉向數據導向與個人化體驗導向。產業對於能整合媒體設計與創意行銷之跨域人才需求日益迫切，以因應市場快速變動與產業升級需求。

##### 4. 教育政策推動跨域學習，提供學程發展制度基礎

配合教育部推動跨域學習政策，提供學生跨領域學習媒體與創意行銷實務應用能力，提升就業競爭力。

#### （二）本校創新設計學院多媒體設計系開設媒體與創意行銷學程之優勢

##### 1. 學程主軸與專業課程規劃符合就業市場潮流。

本學程以「媒體內容製作×數位行銷策略×AI應用」為核心，課程規劃緊扣短影音、社群媒體、電商行銷及自媒體經營等產業趨勢，符合當前就業市場對數位行銷與內容創作人才之需求。

##### 2. 具備完整多媒體設計專業基礎

本系長期發展「視覺傳達設計、數位影音、互動媒體」三大專業領域，已建立完善課程體系與教學資源，能有效支撐媒體內容製作與創意行銷相關課程之推動，具備良好教學基礎。

##### 3. 導入AI與新興科技，提升課程前瞻性與競爭力

積極導入生成式AI應用、配樂與音效及多媒體行銷技術，並融入課程實作，使學生具備AI輔助創作與數位行銷應用能力，符合產業發展趨勢。

##### 4. 跨系資源整合，培養跨域整合能力

本學程可結合行銷與流通管理系資源，整合「設計×媒體×行銷×科技」跨域學習內容，培養學生多元能力與整合應用能力。

##### 5. 對接職務需求，強化就業競爭優勢

對接數位行銷企劃、品牌經營、社群媒體經營、內容創作及電商行銷等職務，透

過系統化課程與實務訓練，提升學生未來就業競爭力。

## 貳、學程發展重點與特色

### 一、本學程發展重點

為因應數位內容產業與創意行銷市場對專業人才之需求，期以培育具備媒體製作能力、行銷策略思維及科技應用能力之跨域整合人才為目標，建立符合產業趨勢之人才培育模式。本學程發展重點如下：

- (一) 培育跨域整合能力，強化核心職能  
以「設計 × 媒體 × 行銷 × AI應用」為核心架構，培養學生具備創意發想、內容製作、數位行銷及數據應用等整合能力。
- (二) 強化數位內容製作與媒體應用能力  
結合影音製作與多媒體行銷技術，培養學生具備短影音、自媒體內容及數位素材創作能力，提升內容產製實務能力。
- (三) 培養數位行銷與品牌經營能力  
導入品牌策略、社群經營及電商行銷等課程，培養學生行銷企劃、品牌操作及市場分析能力。
- (四) 導入AI與數據應用，提升行銷精準度  
結合生成式AI與數據分析工具，培養學生運用AI進行內容生成、行銷優化及消費者行為分析之能力。
- (五) 強化產學合作與就業對接機制  
結合業師協同教學與實作經驗，提升學生對產業了解與實務經驗，促進學用合一。

### 二、本學程特色

在辦學特色方面，本學程以「設計專業為本、科技應用為翼、產業需求為導向」，結合數位內容製作、創意行銷策略與人工智慧應用，建構跨域整合之教學模式，培育具備實務能力與創新思維之媒體與創意行銷人才，相關規劃如下：

- (一) 師資充足度：擔任本學程課程規劃與授課之師資，具備多媒體設計、數位行銷、影像製作及互動媒體等專業背景，並結合具產業實務經驗之業界講師，共同參與教學與課程設計，使教學內容符合產業趨勢與實務需求。
- (二) 產業資源：本學程透過業師協同教學與實務操作，引導學生接軌產業實務，提升學習成效與實務經驗。
- (三) 就業機會：結業學生可從事數位行銷企劃、品牌行銷專員、社群媒體經營、內容創作者、影音製作人及電商行銷等相關職務，提升學生進入職場之競爭優勢。
- (四) 核心能力：培育學生具備「創意內容製作能力、數位行銷策略能力、社群經營能力及AI應用能力」，建立「設計 × 媒體 × 行銷 × 科技」之跨域整合專長，提升其創新思維與實務應用能力。

## 參、課程規劃

### 一、學程架構說明

本學程因應數位內容產業與創意行銷市場之人才需求，培養學生具備進入相關職場所需之專業知識與實務應用能力。課程規劃以「創意內容製作×數位行銷策略×AI应用能力」為主軸，建立跨域整合之學習架構，強化學生在媒體與創意行銷領域之專業能力與就業競爭力。在課程設計上，考量學程招生對象來自不同系所背景，採「模組化課程架構」進行規劃，以提升學習彈性與銜接性。整體課程區分為基礎能力、專業應用及實務整合三大模組，循序培養學生從理論基礎、技能培養到實務應用之完整能力：

#### (一) 基礎能力模組

建立學生在多媒體行銷、網路行銷及配樂與音效基礎之核心知識，作為後續跨域整合之基礎。

#### (二) 專業應用模組

強化數位內容製作、社群媒體經營、品牌行銷及互動媒體科技等專業能力，培養學生具備實務操作與整合應用之能力。

#### (三) 實務整合模組

課程規劃以理論結合實務實作，整合所學知識與技能，培養學生解決問題與團隊合作能力，並提升實務經驗。

此外，本學程課程均與媒體與創意行銷領域專業知識密切相關，並依課程性質區分為「學程必修」與「學程選修」，明確規範學分數與修課結構，培養學生具備「設計×媒體×行銷×AI應用」之跨域整合能力，達成培育媒體與創意行銷專業人才之目標，並促進學用合一與產業接軌。

### 課程地圖

培育目標： 具備跨域整合與實務應用能力之 媒體與創意行銷專業人才	課程規劃					專業證照/競賽 (選填)	核心能力	就業職場
	二上	二下	三上	三下	四上			
				行銷設計 實務(2,選)			跨域整合能力	平台內容 營運人員
			網路行銷 (3,選)				跨域整合能力	平台內容 營運人員
		自媒體經營 實務(2,選)					跨域整合能力	平台內容 營運人員
	配樂與音效 (2,選)						跨域整合能力	影音內容 創作者
				互動媒體 科技(3,選)			創意企劃能力	互動媒體 與體驗行銷 設計人員
				多媒體行銷 (2,選)			跨域整合能力	互動媒體 與體驗行銷 設計人員

## 二、學程開課課程規劃

本學程乃為培養具備媒體內容製作能力、數位行銷策略能力及人工智慧應用能力之跨域整合專業人才，強化學生於數位內容產業與創意行銷領域之實務應用能力與就業競爭力。

本學程課程規劃採模組化設計，強調理論與實務並重，並結合產業應用導向，整體課程分為三部分：必修課程1門、選修課程6門，透過循序漸進之課程設計，培養學生由基礎能力、專業應用至實務整合之完整學習歷程，課程內容涵蓋創意內容製作、數位行銷策略、社群媒體經營、品牌行銷及AI應用等，強化學生整合應用能力與實務經驗。

學程之課程規劃與修課及取證相關規定，詳如表1所示。

表 1 媒體與創意行銷學程課程規劃表

必修課程						
課程名稱	學分/時數	開課年級	開課學期	原開課系所/院	原開課選別	課程素養 (STEAM、AI、SEL等)
多媒體行銷	2/2	3	下	多設系	選	
選修一般課程						
課程名稱	學分/時數	開課年級	開課學期	原開課系所/院	原開課選別	課程素養 (STEAM、AI、SEL等)
行銷設計實務	2/2	3	下	行管系	選	
網路行銷	3/3	3	上	行管系	選	
自媒體經營實務	2/2	2	下	行管系	選	
配樂與音效	2/2	2	上	多設系	選	
互動媒體科技	3/3	3	上	創新設計學際	選	
學程修課規定與修課說明						
1. 完成本學程 <b>必修課程2學分</b> 及 <b>選修課程6學分</b> ，總修習學分數須達 <b>8學分</b> ，於結業後核發「媒體與創意行銷微學程證書」。						
2. 修習「多媒體行銷」課程須至少參與 <b>1次</b> 媒體與創意行銷相關之競賽、研討會或人工智慧(AI)證照。						

## 肆、師資規劃

本學程由本校多設系與行管系等多位專業教師授課，相關教師全數擁有相關領域之專業證照與實務經驗，數門課程規劃由專任教師與合作企業主管共同授課，師資陣容堅強。表2為本學程授課教師一覽表。

表 2 本學程授課教師一覽表

項次	姓名/職稱	專/兼任	應聘系所	最高學歷	專長	授課課程	主要經歷及專業證照	備註
1	黃淑芬/ 副教授	專任	多設系	國立雲林科技大學資訊管理博士	遊戲設計、虛擬實境、後製特效、多媒體互動設計	生成式AI應用、遊戲企劃、互動媒體科技、數位遊戲製作	台北海洋科技大學數位遊戲與動畫設計系助理教授、 SSE Designing 3D Animation Game Using Maya、SSE Designing 3D Animation Game Using Unity 資策會生成式AI證照	
2	蔡曜隆/ 專技助理教授	專任	多設系	國立台灣藝術大學多媒體動畫藝術學系碩士	AI生成教育、多媒體動畫、創新思維、創業商業模式	多媒體行銷	台灣人工智慧產學協會顧問 聖甲蟲科技股份有限公司執行長 英爵汽車事業有限公司執行長 資策會生成式AI證照	
3	林育弘/ 助理教授	專任	多設系	美國賓州州立大學聲學研究所博士	數數位音訊處理、物件導向程式設計、數位訊號處理、電腦模擬	配樂與音效	財團法人資訊工業策進會資深工程師，康寧醫護暨管理專科學校視訊傳播科主任、 資策會生成式AI證照、iPAS經濟部AI應用規劃師-初級能力鑑定	
4	陳桂嫻/ 副教授	專任	行管系	國立雲林科技大學工業工程與管理博士	物流管理、供應鏈管理、電子商務、作業管理	網路行銷、自媒體經營實務	南榮科技大學/管理與資訊系助理教授兼系主任、 阿里巴巴跨境電商應用師 虛實整合行銷經營管理 美國 SOLE-CPL 物流助理管理師國際證照 初級物流運籌人才-物流管理證照、資策會生成式AI證照	

## 伍、預期效益

本學程聚焦培養學生在媒體內容製作、數位行銷策略及AI應用之核心能力，透過系統化課程與實務導向教學，強化學生跨域整合能力與產業應用能力，使其具備進入新媒體與創意行銷相關職場之專業能力。

在學習成效方面，學生修習本學程後，預期可達成以下效益：

1. 強化跨域整合能力：培養學生具備「設計 × 媒體 × 行銷 × AI應用」之整合能力，能跨領域進行創意發想與專案執行。
2. 提升數位內容製作與媒體應用能力：具備影像製作、視覺設計及短影音內容創作能力，能獨立完成多元數位內容之製作。
3. 培養數位行銷與品牌經營能力：具備行銷企劃、品牌策略規劃與社群媒體經營能力，能有效進行市場分析與行銷推廣。
4. 強化AI應用與數據分析能力：能運用AI工具進行內容生成與行銷優化，並具備基本數據分析與消費者行為判讀能力。
5. 提升實務應用能力與就業競爭力：透過專題製作、競賽參與及產學合作經驗，培養學生職場即戰力與問題解決能力。

在就業發展方面，本學程結業學生可從事下列相關職務：

- 數位行銷企劃
- 品牌行銷專員
- 社群媒體經營人員
- 內容創作者（自媒體、影音製作）
- 電商行銷專員
- 數位內容製作人

進入數位行銷公司、品牌行銷部門、媒體內容產業、電商平台及文化創意相關產業發展。綜上所述，本學程透過培育學生跨域整合與實務應用能力，不僅能提升學生學習成效與專業能力，更能有效銜接產業需求，達成學用合一之目標。