

## 視覺傳達設計整併分組教學成效與學習期望之探討

顧兆仁<sup>1</sup>

玄奘大學視覺傳達設計學系副教授

### 摘要

視覺傳達設計屬於藝術與設計領域，尤其在數位科幻劇情與影音特效的歐美電影推波助瀾下，相關數位媒體的課程均融入於設計科系的教學中，甚至開設數位媒體、數位娛樂、數位遊戲等相關學系，吸引憧憬科幻影音動畫的學生報考。但是學生並不易在入學初，就瞭解學習內容、難易程度與自我學習興趣與成效；倘若在學習歷程中，發現選錯科系或產生挫折，將造成學習興趣低落與資源的浪費。因此，本研究旨在探討學生對於視傳與數媒系主要的專業課程設計，與規劃在各年級間，對學生學習方面主觀評估的成效。本研究第一階段為兩系學生在上、下學期，各進行一次一、二年級的學習情形之自我評估問卷調查、學習意見與課程建議的問卷。第二階段則進行三年級學生的深度訪談；經由統計、分析與學系課程設計。研究發現：學生在經過一年的學習後，在學習生活面向上，均明顯感受有穩定成長的目標，其中數媒系學生能夠有效的學習數媒互動影音與期待遊戲課程；視傳學生喜愛學習具備多元實務應用的課程，兩系學生均對自己的科

<sup>1</sup> 顧兆仁電子郵件：thomasku@wmail.hcu.edu.tw



系具有榮譽心與歸屬感，能相互團隊合作發揮競合，並希望未來投入數位媒體設計的產業。

**關鍵詞：**視覺傳達設計、數位媒體設計、認知感受、學習生活

## 研究動機與目的

設計產業的範疇很廣，舉凡報刊雜誌平面與廣告設計、電視網路影音影片、2D 與 3D 動畫、文化創意商品與公仔設計、互動多媒體與手機遊戲設計、工藝設計、創意包裝、時尚服裝與飾品等；因此，設計人才已成為目前社會需求的重要的資源。各高中職與大學也紛紛開設相關的系所，引導學生經由多元學習以開發各別的潛力，創造未來的專業創意與設計人才。但並非所有人都在入學之初，就預先知道四年學習歷程的教學內容、特色與學習對自我的適應性；若學生在學習的過程中，發現興趣不合或課程設計無法配合學生的程度，所引發的挫折感，將增加學系休退學比例與資源的浪費。玄奘大學設計學院為整合院內各設計學系之專業性，並突顯學系特色與課程差異；視覺傳達設計學系，已於 102 學年度整併原數位媒體設計學系，進行學籍分組，改為招收廣告設計與數位媒體兩組的學生。原視傳系的課程涵蓋如：廣告行銷、包裝、企業識別、創意思考、動漫、影像設計、廣告設計、剪輯與動畫等的應用面。而數位媒體設計的課程主要定位在：多媒體設計、網頁互動與數位影音剪輯與特效、3D 動畫的應用面，然而；兩系共同課程都有基本設計、素描、設計構成、電腦繪圖、創意思考、美學、色彩學等的基礎課程。因此，僅有應用面上的工具與載體部份有些差異，在設計的本質上與視傳的應用領域上並無二致。

因此，本研究的動機為：瞭解視傳系與數媒系原本核心課程的認知面、應用面與學習需求，對於學生在學習興趣、課程選擇、提升學



習成效與未來投入職場方向的契合性，做為未來學系課程規劃、改革與輔導學習的因應參考。因此，本研究的目的為探討學生對於視傳與數媒系主要的專業課程設計，與規劃在各年級間對學生學習方面主觀評估的成效。

## 文獻探討

在今日，文創產業所發展出來的創意經濟樣貌，是經過專業人才將文化加值後的結果。2012 年文化部成立，並將文創產業歸納為藝文類、媒體類、設計類與數位內容等四大領域。其中設計類所包含五項產業中的視覺傳達設計產業，與數位內容產業，與間接相關之藝文類的視覺藝術產業、工藝產業，這些產業的產值，均為國家創造了許多的利基，也是文創產業非常倚重的項目，均含括在視覺傳達設計與數位媒體設計的教學領域中，在大學教育中雖同屬設計學院，但兩種專業學習內容亦不盡相同，分別探討如下：

### 視覺傳達設計的學習內容

視覺傳達設計（Visual Communication Design）一詞來自於德國的烏爾姆造形藝術學院，在 1957 年設立的視覺傳達系（Visual Communication），隔年改名視覺設計系（Visual Design），主要培育

在應用大眾傳播媒介宣傳的圖像造形、影像攝影、文字編排的設計人才，時至今日，視覺傳達設計早已跳脫平面的視覺藝術表現，成為橫跨商業與文化，甚至能夠展現在立體、影音、互動與網路的表現形態（李新富，2011）。在 2011 年視覺傳達設計產業營業額成長率為 27.6，為各產業成長率最高的前四名（許秋煌，2013）。在今日各大學校院的視覺傳達設計學系所教授的專業課程，均包含平面、立體、廣告、包裝、動畫、影音、互動與網頁…，甚至在文創產業中，極重要的遊戲與手機 APP 的設計。產業授課內容幾乎都以教授實際操做為主的實務製作課程。

### 數位媒體設計的學習內容

由於科技進步數位產業興起，通訊傳播藉由數位化與網路化的效能提升，影音、互動的媒體產業已經改變了傳統的經營模式（洪春暉，2004）。如數位、科幻與影像特效風格改變學生對傳統寫實影像的興趣，因此，將傳統影像與聲音轉化為數位的型態，即能夠應用數位媒材的載體，進行儲存、處理、傳輸。例如有線電視、廣播、電腦、網路…等，這樣的媒體模式即是所謂的數位媒體（李桂芝，2001）。這時影像畫面、音樂與音效、互動呈現的方式、風格與構圖、甚至劇情故事的安排與發展，都必須經過規劃與設計；學生在大學教育的修課動機主要來自於興趣而非得到高分（趙之璋，2012）。此時大學教育



中屬於數位媒體設計的課程，應運而生。設計的類型包含影片、動畫、廣告、新聞等的數位內容，呈現的輸出端可以藉由電腦、電視、手機、PDA 或數位電視（蕭文娟，2005）。因此，在設計學系中學習的數位媒體設計之專業課程包含：攝影、腳本設計、音樂與音效、3D 動畫、數位剪輯與特效、網頁設計、APP 遊戲設計…等相關課程。其中有多項課程素描、美學、平面設計、設計概論等，也包含在視覺傳達設計領域的基礎課程中，形成課程內容有相互重疊部份，可能造成兩種領域特色混淆的現況。

### 學習目標與動機對設計系學生的影響

在學生學習生活的感受上，面對學習專業技能時，無論老師、同儕或環境所產生的壓力挑戰、正面或負面的學習情緒，將影響學習效能的增加與創意思考的引發，甚至會產生積極或消極的學習意願（許育齡等，2012）。此外；如果學生對於課程的安排感到學習的樂趣、無壓力與沒有學習負擔時，更能夠引起學習的動機（Hennessey, 2000）。甚至在個人成長背景、特質與興趣的結合下，能夠更創新的發展獨特的設計人才。而自主學習與多元教學的概念在整合性教學計劃中予以落實，尤其因應電腦與網路科技快速進步，許多學校讓學生以各種影音媒體整合的應用與創作，來做為學生成果呈現的方式（楊東樵，2013）。而設計系學生在廣告、包裝、行銷、影音動畫等多元課程的學習適應、成效與對未來的目標，應反應並調整在課程設

計、教法與落實學習輔導。因此對於學生在各階段教學歷程中，尤其針對整併不同領域特質學系的學生，探討學習感受的研究是一項重要的議題。

## 研究方法

### 問卷實驗設計

本研究方法針對視傳與數媒兩系的在學學生，採取兩階段進行，第一階段為兩次的學習評量問卷的填寫，第一次與第二次的施測相隔六個月，分別針對一年級與二年級在上學期與下學期之期中舉行，均為利用第十週（期中考後）上課的後半小時進行問卷填答，並立即回收。本研究之實驗問卷，分別針對四個類型共計 40 個採正負項混雜並列的問題，其中包括 9 個問題的「學習生活類」問項、16 個問題的「學習成效的自我評估類」問項、9 個問題的「未來自我期許類」問項內容。各題皆以李克特七尺度量表進行施測，並在各問題下方以開放式問題，收集學生的意見與對課程的建議。兩次施測均以相同的問項與問題進行，以觀察經過一學期的主觀感受。第二階段為針對視傳與數媒兩類組的學生進行深度訪談，被訪談者來自系學會幹部，作自入學後三年來學習自我評估的錄音訪談，並加以整理分析。以驗證兩階段分析結果並加以探討，做出結論。

## 第一階段受測者

第一階段受測者為課堂後隨機挑選，第一次問卷施測的受測者共計 40 位，為 101 級入學屬一年級的 20 位視傳系學生（11 男、9 女）與數媒系 20 位學生（13 男、7 女），與 100 級入學屬二年級的視傳系 20 位學生（7 男、13 女）與數媒系 20 位學生（8 男、12 女），其中一般高中入學者佔 50%、其餘 50% 包括廣告科佔 25%、美術設計科佔 14%、電子與資訊科佔 9%、其他如園藝、演藝、餐飲佔 2%。第二次問卷施測的受測者亦設定為 40 位，為 101 級入學屬一年級的 20 位視傳系學生（8 男、12 女）與數媒系 20 位學生（10 男、10 女），與 100 級入學屬二年級的視傳系 20 位學生（5 男、15 女）與數媒系 20 位學生（12 男、8 女），其中一般高中入學者佔 51%、其餘 49% 包括美術設計科入學者佔 16%、廣告科入學者佔 15%、電子與資訊科佔 9%、其他如園藝、演藝、餐飲佔 9%（如圖 1 所示）。

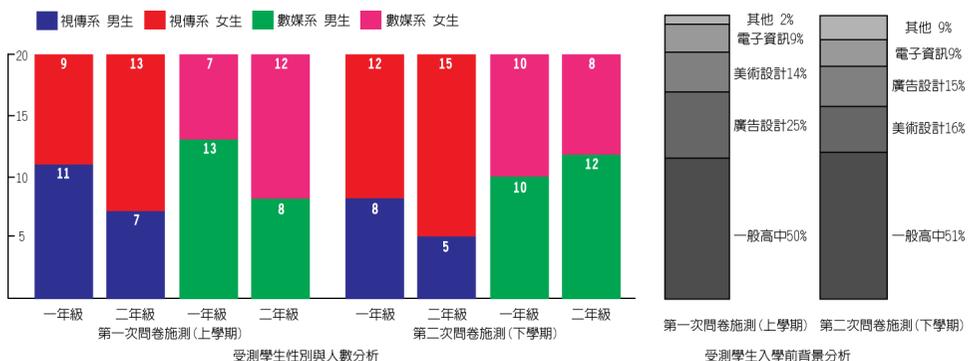


圖 1  
兩次施測之視傳系與數媒系受測學生性別、人數與來源分析

## 問卷施測進行

在實驗施測之前，研究者利用系主任有約與多次活動的機會，先向兩系學生們說明整併的緣由，並宣導整併後學系將分為視傳與數媒兩個組，並在兩組課程的核心不變下，師資與課程不變。分別在上、下學期之期中考後，進行兩次的問卷施測。主要針對學習設計課程的主觀看法、生活適應、未來規畫與對於設計課程的期許。每位學生填答時間均不超過 25 分鐘。由於上學期的問卷，同時也包含一年級與二年級學生的施測，因此在針對一學期後的學習成果，亦能透過各項主要問題的平均數與標準差進行統計分析與觀察。而針對不同學系在學習上的主觀評估，以如 Excel 與 SPSS 統計軟體，進行多變量分析。此外，在兩年級與兩學期自我評估的數據上，觀察各項學習的成果與課程安排的相關題項。各題項透過單因子與雙因子變異數分析，進行統計分析與結果、討論。

## 第二階段進行深度訪談

由於學習的效果需要較長時間的觀察，尤其設計的課程牽涉到理論的驗證、設計軟體操作的練習與應用、創意發想到實務操作，甚至經由小組團隊合作的發展與進行，要讓學生實際體會學習後對自我成長的觀察，也需要靠成果的展現與學生自發性的體察；因此，本研究在實驗一年完成後，亦即在原二年級學生升到三年級的下學期初，再



進行後續的深度訪談，以映證學習的主觀感受與研究實驗的結果。以視傳系 100 級廣設組與數媒組（原視傳系與數媒系）系學會代表各兩位為訪談對象，其中廣設組男女生各一位，男生原為普通高中入學背景、女生為原為廣告設計科入學背景，數媒組亦為男女生各一位，男生原為電子資訊科入學背景、女生原為普通高中入學背景。深度訪談的進行，由研究者與受訪者一對一的方式進行，針對該受訪者經過三年來，對於該學系（組）各科課程在學習後的主觀感受，包括最喜好的課程、最有幫助的課程、期望學習的課程、最有興趣的課程、最有成效的課程與對未來工作的方向…等，並隨時引發開放式討論各感受的導因與舉出學習中的案例。訪談中均告知研究目的與進行錄音，在訪談結束後，進行錄音稿文書編碼與整理工作，在驗證第一階段的結果後，進行階段性探討與綜合結論。

## 分析結果與討論

### 第一階段主觀評量問卷

針對「學習生活類」、「學習成效的自我評估類」與「未來自我期許類」問項內容，分別在上學期與下學期施測結果顯示，在多項議題上具有差異，細部統計分析如下：

## 一、學習生活

學生在一、二年級間感受生活沒有重心與目標的認知上，有顯著的差異 ( $F(3,79) = 3.292, p < .05$ )，一年級無論是數媒 3.95 (1.05) 與視傳 3.80 (1.06) 的學生，均比二年級數媒 3.15 (0.99) 與視傳 3.10 (1.21) 的學生，明顯的感受學習生活較無重心和目標。其次，一二年級學生出外打工的情形，也具有顯著的差異 ( $F(3,79) = 4.72, p < .05$ )，也具有交互作用 ( $F(3,159) = 2.985, p < .05$ )，二年級數媒  $M = 2.45$  ( $SD = 1.15$ ) 與視傳  $M = 2.70$  ( $SD = 1.26$ ) 的學生，均比一年級數媒  $M = 1.75$  ( $SD = 0.91$ ) 與視傳  $M = 1.7$  ( $SD = 0.73$ ) 的學生更有增加的情形，其中視傳二上學生打工最嚴重 (如表 1)。

表 1  
學習生活在視傳與數媒系與一二年級間之比較表

測量變項	數媒一年級		數媒二年級		視傳一年級		視傳二年級	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
覺得生活無重心目標	3.95	1.05	3.15	0.99	3.80	1.06	3.10	1.21
因打工佔據讀書時間	1.75	0.91	2.45	1.15	1.70	0.73	2.70	1.26

在細部分析兩學期間對於覺得事情很多，想做的事都做不完之感受上，具有顯著的差異 ( $F(1,159) = 61.26, p < .05$ )，並且具有交互作用 ( $F(3,159) = 3.334, p < .05$ )，其中兩學系到下學期時 3.62 (0.85) 感覺皆比上學期 2.51 (0.97) 更加忙碌，主因可能是視傳課程中，一



下多為進階課程，比一上的基礎課程較難，作業量更繁重。數媒二下的課程也偏重於 3D 與影音剪輯特效的緣故。對於生活沒有重心與目標，上下學期感受也具有顯著差異 ( $F(1,159) = 21.39, p < .05$ )，且具有交互作用 ( $F(3,159) = 5.086, p < .05$ )，兩學系學生在下學期 2.75 (0.98) 均感覺比上學期 3.50 (1.13) 更有重心與目標，可能導因於經過了一學期專業課程與實作作業，讓學生看到進步成效的緣故。對於不知如何和別人良好互動或相處之題項，學期間具有顯著差異 ( $F(3, 159) = 103.3, p < .05$ )，並無交互作用，兩系學生在下學期 2.38 (1.00) 均比上學期 3.88 (0.99) 感受與同學有較良好的互動，可能主因是下學期多數課程為進階與需分組，增加了討論與團隊學習的緣故。因上網而耽誤正事或上課之題項，兩學期間具有顯著差異 ( $F(1,159) = 36.125, p < .05$ )，並有交互作用。無論數媒或視傳，學生在下學期 2.76 (0.83) 均比上學期 3.61 (0.82) 較少上網。根據受測者背景資料發現，喜愛數媒設計類的學生，多半在入學前都喜愛網路遊戲、觀看 3D 動畫與數位影片，因此上網時間長，而入學一學期後，課業耗時與打工漸增後上網時間逐漸減少。

表 2  
上下學期間視傳與數媒兩系在學習生活上之比較表

測量變項	事情太多都做不完		生活無重心與目標		與同學無良好互動		為上網而耽誤正事	
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD
上學期	2.51	0.97	3.50	1.13	3.88	0.99	3.61	0.82
下學期	3.62	0.85	2.75	0.98	2.38	1.00	2.76	0.83

## 學習成效的自我評估

在上課能增加專業知能問題上，雖然無顯著差異 ( $F(3,79) = 2.35, p = .08 > .05$ )，視傳一年級 4.15 (0.67) 比二年級 3.65 (0.67) 具有較高的認同度。但數媒二年級 3.95 (0.26) 比一年級生 3.75 (0.51) 有較高的認同感，根據數媒課表判斷，主因為數媒二年級開始，有許多影像動畫與多媒體相關專業課程的影響。視傳系學生在喜歡實務操作技能課程上，在上學期 3.82 (0.77) 比下學期 3.51 (0.60) 具有較高的認同度；但數媒系同學在下學期 3.93 (0.55) 比上學期 3.54 (0.69) 認同度高，顯示對於影音特效與動畫課程學習興趣提升。此外，在個人學習態度會影響學習上，顯示數媒系同學在下學期 4.41 (0.75) 比上學期 4.00 (0.76) 認同度高，應該經過一學期學習後，有感於數位影音媒體課程的專業成果，是需要自己更認真與努力學習的。而在覺得軟體應用能力有明顯提高的問項上，視傳同學在下學期 3.60 (0.37) 比上學期 4.04 (0.63) 認同度低，顯示影像操作軟體課程在上下學期間，具有不同難度的調整與教學要求；但相反的，數媒系同學在下學期 4.02 (0.60) 比上學期 3.61 (1.00) 認同度高（如表 3），顯示對數位媒體有興趣類型的學生，在經過影音動畫類課程一段時間的學習後，實務操作能力上已有許多進步。



表 3  
學習成效在視傳與數媒系與上下學期間之比較表

測量變項	數媒上學期		數媒下學期		視傳上學期		視傳下學期	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
上課能增加自己 專業知能	3.75	0.51	3.95	0.26	4.15	0.67	3.65	0.67
喜歡實務操作技 能課程	3.54	0.69	3.93	0.55	3.82	0.77	3.51	0.60
個人學習態度會 影響學習	4.00	0.76	4.41	0.75	4.41	0.75	3.93	0.72
軟體應用能力明 顯提高	3.61	1.00	4.02	0.60	4.04	0.63	3.60	0.37

### 未來自我期許

在是否就讀的學系是自己最想念的議題上，兩系具顯著差異 ( $F(3,79) = 3.96, p < .05$ )，視傳系同學一年級 4.40 (0.88) 與二年級 4.32 (0.66)，均高於數媒系同學一年級 3.65 (1.04) 與二年級 3.75 (0.79)。本研究認為數媒系學生對於視傳與數媒兩系的教學課程，在商業設計應於數位媒體的特色上產生混淆不明的影響。所教的課程對未來就業有幫助上，在兩學系之間具有顯著差異 ( $F(3,159) = 5.11, p < .05$ )，數媒系二年級 4.02 (0.60) 比一年級 3.61 (1.00) 更高的認同度，但視傳系二年級 3.60 (0.37) 卻低於一年級 4.04 (0.63)，依據問卷意見反映，顯示視傳系二年級理論課程加重、數位操作與實務學習難度增加時，造成學習成就感較弱所影響。至於覺得人生將會有美好的未來上，在年級間具有顯著的差異 ( $F(3,159) = 4.574, p < .05$ )，其中數

媒系二年級 3.59 (1.06) 優於一年級 2.31 (0.66) (如表 4)，研判學生對於設計課程應用在數位媒體之實務學習，因表現進步成果而對未來產生自信。

表 4  
自我期許在視傳與數媒系與一二年級間之比較表

測量變項	數媒一年級		數媒二年級		視傳一年級		視傳二年級	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
讀的是自己最想念的學系	3.65	1.04	3.75	0.79	4.40	0.88	4.32	0.66
學校教的有助於將來就業	3.61	1.00	4.02	0.60	4.04	0.63	3.60	0.37
覺得人生將會有美好未來	2.31	0.66	3.59	1.06	3.04	0.75	3.53	0.72

## 第二階段深度訪談

在根據視傳系三年級系學會幹部中，分屬於視傳與數媒組四位同學之面對面專訪後，發現經過三年的設計專業課程的學習歷程，自我認知與評估，經整理意見後，發現不同屬性同學具備各異的發展，分析整理如下(如表 5)：

視傳的同學對於數位媒體的課程(如網頁、動畫…軟體教學)更有興趣、也很充實，並且期盼經由實務演練、結合競賽活動學習數位剪輯與特效課程，此外，也都承認對自己最有助益的課程是創意思考、設計實務與專案管理。數媒的同學對於數位媒體相關課程具有興



趣，也都有期望學習相關社會趨勢發展的領域課程，如數位影音特效與手機 App 遊戲；然而，對於企業識別系統 CIS、平面設計相關視傳領域類課程，也都覺得對自己很有幫助。也都喜歡學習創意思考與企劃文案類實務性高的課程。

表 5  
訪談視傳與數媒組同學對於專業課程學習後的意見整理

內容與訪談者編號	V3F1	V3M1	D3F1	D3M1
最喜歡上的課	網頁、動畫、CIS、軟體課，實務性高	動畫類 公仔模型設計	分組想創意、企劃文案相關、實務性高、實作課	攝影、數位剪輯特效、基本設計
學習最充實的課	CIS、軟體教學	動畫類	實務課程	數位影音剪輯
期望學習的課	數位剪輯特效、實務演練與競賽	創意思考	多學有用的各種課程、管理課	手機遊戲方面
最有幫助的課	設計實務、專案管理、創意思考	創意思考與設計實務	基本設計、平面設計、CIS	基本設計、剪輯與團隊合作分工
生活上的改變	不打工、更自動、有自信	喜歡規律的生活、獨立與自信的個性	有規律的生活、按表操課、晚睡	功課壓力，造成作息時間長
跨領域的學習	有興趣	有興趣	有興趣	創業與經營管理
未來投入行業	動畫設計類	動畫或模型設計	動畫設計類	手機遊戲 APP 設計

註：V3F1 = 視傳三年級女生，V3M1 = 視傳三年級男生，D3F1 = 數媒三年級女生，D3M1 = 數媒三年級男生

在學習生活上，來自普通高中與廣告設計背景的視傳同學，都能適應較規律、不打工、有自信與獨立的生活型態，有跨領域學習的興趣，想從事數媒領域如動畫設計的工作。而有電子資訊背景的數媒同學，對於生活適應上較感到功課壓力重，造成作息時間長。數媒同學經常晚睡，有意未來從事動畫設計、手機遊戲 App 等影音媒體設計相關的行業；由於背景不同，電子資訊背景的數媒同學則欲學習經營管理，並想從事數位遊戲相關工作與自行創業。

## 綜合討論

依據兩階段施測與開放式問卷填寫的資料分析觀察，研判視傳與數媒學生的主觀認知與意見所呈現的結果如後：

### 一、視傳學生學習意見之綜合評估

視傳系的同學非常具有榮譽心與歸屬感，有國際觀的學習視野，多期盼廣泛學習，對於數媒相關領域亦有極高興趣，由於多元互選承認學分的機制下，實務課程成為喜愛度最高的首選與需求；因此，無論 2D 或 3D 動畫與影視類的多媒體課程，經由剛開始的嘗試學習心態，落實到實際選修數媒類課程進入學習，並且也都有進步與實務上的收獲。對於未來畢業後的工作方向，則很務實的觀察數位發展趨勢下，創意設計應用在媒體與影音動畫設計相關的行業。



## 二、數媒學生學習意見之綜合評估

數媒系的同學十分團結，對於自身屬於數位媒體設計類學生有高度的榮譽感，十分的自律也配合對於學系進行整併的工作。對於 2D 與 3D 動畫、多媒體與影音的課程與設備，有更多更深的學習意願與需求。此外；對於選修視傳領域之創意設計、企業識別系統 CIS、行銷企劃與平面設計類基本的平面廣告相關設計課程，也有很高的意願，期盼結合廣泛與跨領域的學習。同學在數位攝影、動畫影像設計、剪輯特效的學習成效十分專精，在課程結合競賽與得獎方面屢有成效，更有同學專研於手機 App 遊戲、2D 與 3D 動畫設計，對未來則有意從事數位媒體與遊戲設計的工作或創業。

### 結論與建議

經過一年專業課程的分流規劃與師生座談討論，玄奘大學視傳系自 102 學年度整合了原視傳與數媒兩系，90 學年度成立的視傳系與 99 學年度成立的數媒系，正式成為視傳系的兩個組，本研究針對 100 與 101 學年度入學的兩系學生，在教學成果與學習生活的感受上，進行問卷施測與訪談，在三年的學習歷程中發現確有許多共同的正向學習的成長經驗：學生在一下開始，由於認同專業課程的實用性，並逐漸提升了學習力，他們認同努力對未來成就是正向的。因此，兩系的學生在下學期都比上學期更有學習重心與目標、上網時數日漸減少。

同學間有良好的互動。隨著課程的難度與教師對作業品質的要求，學生需要更努力於課業的學習與展現有創意的作品。二年級學生均明顯感受學習生活有穩定成長的目標，也都開始有積極學習面對社會的第一步學習，即是開始爭取校內工讀或校外打工，但也造成課業不易兼顧的困難。雖然對於專業課程的要求上兩系學生有些差異，數媒系學生喜愛動態影音類課程、期待學習更專業與互動遊戲類課程。視傳系學生喜愛具有實務需求的設計課程，有跨領域、國際觀的學習視野。到三年級時，學習生活較為規律，雖然兩系學生仍然都有各自對原學系的認同度與歸屬感，但藉由對於跨院系學程的學習興趣與畢業製作籌備整合，形成相互發揮團隊合作與競合的良性發展。因應未來社會發展趨勢，兩系學生一致的都欲走向數位影音、遊戲與 2D 與 3D 動畫類創意設計的行業。

在課程改革上，經由學系課程會議已著手改進理論課程活潑的教學方法，並保持兩學分，實務課程則修改為三學分，並結合業界大師論壇、實習課程、產學合作、證照與競賽。期盼在下一階段，進行四年級學生學習評估的探討，並探索從一年級不同入學管道的學生，在四年不同屬性的設計課程之學習歷程，是否產生不同的學習影響，從而評估課程與教學教法上的優缺點；則成為在後續研究與探討的重要議題。



## 誌謝

本研究承玄奘大學校內專題計畫補助 -HCU-101-B2-25，部分內容已發表於玄奘大學 2013 設計與創意加值學術研討會，特此感謝黃子青老師、廖品玟同學及 100、101 學年度入學之視傳系與數媒系同學的協助。

## 參考文獻

- 李桂芝（2001）。電視媒體與數位媒體競合關係之探討（未出版之碩士論文）。銘傳大學，臺北。
- 李新富（2013）。台灣大百科全書。臺北：文化部。取自：<http://taiwanpedia.culture.tw/web/content?ID=5069%E3%80%82>
- 洪春暉（2004）。由 Apple itunes 之成功看線上音樂經營模式之改變。產業研究報告。臺北：財團法人資訊工業策進會資訊市場情報中心 MIC。
- 許育齡、黃文宗、林立中（2012）：視覺傳達設計學習者發揮想像的內在因素探索與驗證。藝術教育研究，23，41-66。
- 許秋煌（2013）。臺灣文化創意產業發展年報。臺北：文化部。
- 楊東樵（2013）。跨域媒介整合，從教學到實務－以媒體傳達設計學系主軸課程規劃為例。實踐設計學報，7，270-280。

趙之瑋（2012）。數位多媒體系學生課程認知與職業選擇之研究 - 以  
中區學校為例（未出版之碩士論文）。亞洲大學，臺中市。

蕭文娟（2005）。數位視訊科技發展對傳播媒體展現之變革影響。玄  
奘資訊傳播學報，2，81-101。

Hennessey, B. A. (2000). Self-determination theory and the social  
psychology of creativity. *Psychological Inquiry*, 11(4), 293-298.