

## 多媒體與遊戲發展系優勢

本校多媒體與遊戲發展系，規劃系本位課程模組二大主軸，分別為互動科技應用、機電實務應用二大領域。此外為結合本校特色，校內設有創新創意創業、創意健康數位產品設計、數位多媒體應用、與醫學資訊管理師等學分學程。課程涵蓋多媒體人才應具備的知識與技能，重視課堂實作、校外實習與產學合作，持續與業界合作各項人才培育計畫，例如本系103學年通過教育部「第二期技職教育再造」之「互動科技技優人才培育計畫」計畫補助2127萬元(為四年計畫)；104、105、106學年度獲得教育部「師生實務增能」計畫補助；101、102、103、104、108及109學年度共獲得7件「勞動部勞動力發展署雲嘉南分署就業學程」補助，其中103學年度通過2件；105學年度獲得「教育部資訊軟體人才培育推廣計畫」等。

本系現有8位專任教師，其中有教授2位，副教授3位，助理教授2位及講師1位，目前助理教授以上師資已達87%，博士師資也大幅提升，達87%以上，師資結構相當良好。學生表現優良，有2件VR作品，參與109年度資訊月台南區與高雄區展覽活動。基於課程發展與規劃，大部分教師皆具備實務能力，並與各大公司合作校外實習，產學合作經驗豐富，創新課程規劃及優質教學團隊，可有效推動「國際學生產學合作專班」，達到專班開辦目標。

綜觀我國勞動力供給與勞動需求人數預測，可知在2025年之前我國的勞動供給增加速度小於需求上升幅度。尤其在資訊製造產業的技術人力部分，將於2025年的基層人力呈現嚴重供不應求的現象，亦即我國產業發展在2025年尚須擴大引進一部分的外籍基層勞動力。為促進國內相關資訊製造產業永續發展，招收國際學生，其主要學習模組，包括有：互動科技應用、電機工程知識以及執行電機工程實務所需技術、技巧及使用工具之核心能力，並搭配一系列的實作與實習課程，讓學生能逐步建立資訊製造業所需求的能力與素養，以提供產業發展之專業人才。

### 一、學校特色與現況

#### (一)、教育目標

本校創始於民國55年，時值醫療資源匱乏之際，藥學人才培育有急迫之需，創辦人王趁先生懷抱濟世救人為本的精神，以培育「藥學」知能，陶鑄真、誠、勤、實之敬業樂群的專業人才為使命。迄今，臺灣邁入高年齡化社會，本校為與時俱進特將「健康促進」納入校務發展目標，秉持「藥理」與「健康」為核心主軸，邁向以「樂活(LOHAS)創新服務」之終極教育目標。

WHO 闡揚未來健康市場發展，係以「健康促進產業」為主軸，且健康促進產業提倡健康議題為樂活根本之論點，契合本校「健康務實」教育理念暨「樂活(LOHAS)創新服務」終極教育目標。質言之，本校期許國人皆能擁抱健康，從有形之藥物治療至無形之樂活人生。準此，本校辦學乃植基於「健康」、「關懷」、「精緻」及「卓越」等四大理念：

表、校核心理念發展理念與校務發展目標

核心理念	發展理念	校務發展目標
真實	健康	塑造健康情景，培育身心健全的實務專才
	關懷	關懷區域產業，提升多元特色產研能量
	精緻	推動效能革新，形塑前瞻優質專業學府
	卓越	追求卓越永續，建構樂活創新服務典範

## (二)、學校現況

綜觀本校係以『真實』校訓為核心價值，既要理想，亦要務實，竭智心力，追求卓越，建構本校成為「樂活(LOHAS)創新服務」綜合型大學，俾樹立以濟世救人為本、健康促進為體、健康務實為用之21世紀高等技職教育新典範。本校目前計有五大學院，包括：22個系(所)、1個獨立研究所與4個學位學程，以及5個一級研究中心。其中，「藥理學院」係以『社區醫藥、保健服務』為宗旨；進而，統整師資專業及相關資源，積極構築優質完善之親產學環境，廣續設置「民生學院」，以利民厚生、健康全人為宗旨；設置「人文暨資訊應用學院」，以關懷和諧、創新服務為宗旨；設置「環境永續學院」，以環境健康、永續發展為宗旨；設置「休閒暨健康管理學院」，以永齡康健、樂活人生為宗旨。

為加速產業轉型升級，政府已擇定「亞洲矽谷」、「智慧機械」、「綠能科技」、「生技醫藥」及「國防」為五大創新產業，作為驅動台灣下世代產業成長的核心。本校的「藥理學院」的專業與其中的「生技醫藥」密切相關，「人文暨資訊應用學院」的專業與「亞洲矽谷」密切相關，培育智慧健康數位服務人才，「民生學院」的專業與新農業中「食品安全」密切相關，「休閒暨健康管理學院」的專業與「銀髮照護」密切相關，「環境永續學院」的專業與「綠能科技」有關。

至109年度第1學期為止，日間學生9,703人，進修部學生2,531人，全校日、夜間部學生數合計12,234人；全校專任教師382人，專任助理教授以上共352位，佔全校教師92.15%。

## 多媒體與遊戲發展系特色與現況

### (一)、教育目標

本系秉持「媒體應用」、「機電整合」、「創新整合」之教育理念，以務實致用為導向，並依據產業結構變動及配合國家發展數位內容趨勢，培養兼具互動科技與機電應用之跨領域人才，運用現有的師資與設備，整合業界師資協同教學。強調專業知能理論與實務並重，注重團隊溝通合作與發掘問題、分析問題、解決問題能力，以培育具備創意創新思維之數位科技人才為核心。

因應資訊科技的變遷、國家政策之發展、人力需求的轉變等相關因素，本系重視資訊產業實務技術應用人才，強調應用與創新，培養具備資訊製造產業實務專業技術能力，提供國家未來發展需要之人才。依據資訊產業技術需求，規劃以機電實務應用為主軸，結合多媒體應用的課程，規劃以「互動科技」與「機電實務」兩個模組，透過多元化且完整的課程模組設計，使學生具備就業知能，培養學生「畢業即就業」為目標，落實「做中學、學中做」的技職教育精神。本系在現有師資、儀器、設備，以及人才培育目標等綜合因素的均衡性考量下，110學年度的學制規劃，除招收一般高中職應屆畢業生外，也積極開始招收四技國際學生產學合作專班，其目的是希望藉由學校授課與實務操作的雙向配合，培養具有產業技術能力與視野的學生。

為培養學生具備就業能力，本系主要的實務教學方式說明如下：

#### 1. 專題競賽：

本系在專題製作競賽方面，積極參加全國性各項專題競賽，並屢獲佳績。本系積極鼓勵學生參與各項競賽，學校對於表現優異之獲獎同學皆能給予補助獎勵。把專題製作之成果參與各項競賽，例如參加新一代設計展、高雄之青春設計節等；在技術方面鼓勵學生參加各項技能比賽，例如國內的機器人競賽、資訊月的數位內容比賽(視傳設計技術應用、創意 APP 程式設計、Python 程式設計)等；在課程成果方面鼓勵學生參加各項海報比賽，例如中國大陸的海洋文化創意設計大賽、屏東竹田動漫季繪圖比賽。本系各課程模組之教師，皆能結合課程的基礎理論授課，並利用在校時間甚或個人休假時間，加強指導同學進行競賽之模擬練習與實作；經過反覆的檢討與修正，參加各項全國性大賽，皆能嶄露頭角，成績名列前茅，進而提高學生的自信心與競爭力，成績如下表。

表、本系學生參與各項競賽成績

比賽名稱	獎項	備註
2013創意遊戲APP競賽	第三名	獎金3千
2013全國大專院校創新創業競賽	第二名	獎金8千
2014桃園航空城全國多媒體設計競賽	第一名、第二名	獎金共計1.8萬
2014年亞洲智慧型機器人大賽輪式機器人循跡項目	第一名、第二名、第三名	獎金共計1.2萬
2015放視大賞行動應用類	銀牌獎	獎金5萬
2015亞洲智慧型機器人大賽大專院校組輪式機器人循跡	第二名、第三名	獎金共計7千
2016全國大專校院軟體創作競賽雲端網際服務與雲端應用	第一名	獎金8萬
2016全國大專生專題競賽遊戲與多媒體APP類	第三名	獎金3千
2016第二屆全國跨域創新設計展演賽	銅牌獎	獎金1萬

2016主動繪出藝術人生亞太區青少年設計比賽	第二名、第三名	
2017VR黑客松競賽台灣原創IP跨域應用獎	第三名	
2017國家教育研究院愛學網教育遊戲類	第二名	獎金5千
2017第11屆文化數位創意加值競賽數位內容組	第一名	獎金1萬
2017互動多媒體競賽互動類	銀獎	獎金5千
2018資訊教育與科技應用研討會數位內容與創意設計類	第二名	獎金5千
2018 T貓盃全國資安基礎實務能力競賽海報組	優勝	
2018南科嘉藥盃AI機器人大賽 大專院校	A1組第二名	獎金1萬
2018南科嘉藥盃AI機器人創意設計競賽	第二名	獎金5萬
2019新一代設計展 金點新秀創意設計獎	入圍獎	
2020 臺灣綠點子國際發明設計競賽暨嘉南藥理大學核心產品發表會	一面鉑金獎、兩面金獎	獎金5千

本系最近在專題製作之成果方面，包括：(1)兩組 VR 作品(「VR：幽靈攻防戰」、「冬季戀人」) 參與109年度台南與高雄之資訊月展覽(經濟部展區)。(2) 兩組 VR 作品(「VR：幽靈攻防戰」、「冬季戀人」) KOSMOSPOT X VIVELAND 體感奇點站上架，如圖所示。



# 體感科技新創團隊

1~8 號遊戲任選三款 NTS499



圖、VR 作品資訊月展覽及榮譽體感奇點站上架



## 2. 技能檢定:

本系訂定證照畢業門檻，並配合開設相關實務課程，輔導證照考取，提升學生考照通過率，以及提升實務能力。

105-107學年度在本校學生資訊系統取得的專業證照數分別有129張、97張、58張。針對財團法人中華民國電腦技能基金會(TQC, TQC+, ITE 各式證照舉辦單位)107學年度取得專業證照如表所示。

表、電腦技能基金會統計本系107學年度取得的專業證照成果

證照名稱	張數
TQC+ 影像處理	2
TQC+ 影像編輯製作	30
TQC+ 電腦圖像編輯製作	21
TQC+ 網頁編輯製作	13
TQC 日文輸入專業級	1
TQC 英文輸入-WIN 專業級	1
TQC 行動裝置應用實用級	1
TQC 物聯網智慧應用及技術專業級	1
TQC 物聯網智慧應用及技術實用級	10
TQC 雲端技術及網路服務進階級	1
TQC 雲端技術及網路服務實用級	13
ITE 數位內容遊戲概論(IGA)	22
ITE 遊戲企劃(IGB)	19
ITE 遊戲美術 (IGC)	21
ITE 數位內容遊戲企劃專業人員	17
ITE 數位內容遊戲美術專業人員	18
總數	191

## 3. 校外實習：

本系為使學生能夠早日體會職場經驗，並深入了解產業技術的實務需求，與國內廠商合作實施實務實習，本系於大四上開設產業實務實習選修課程，大三學生於大三下學期末後之暑假進行業界實習，實習為期兩個月共320小時；為讓所有學生至外部業界實習以獲取豐富實務經驗。本系105學年計有15位學生，106學年計有38位，107學年有22位，截至目前共有75人次參與實習。

### (二) 課程規劃特色方向

## 1. 課程規劃

本系專任教師皆學有專精，結合互動科技、遊戲設計、行動通訊、行動應用、機電實務等學術與實務專長，並聘請業界實務專家兼任本系教師，充分利用既有之教學設備與資源，以期得到最大效果，充分發揮教學效能。在教學方面並做以下之規劃：

(1) 課程規劃基於技專校院本位課程規劃的原則，課程模組依據教師專長規劃為「互動科技」與「機電實務」等兩大領域。

(2) 課程安排兼顧理論與實作，並安排學生至資訊製造業、遊戲產業、光電產業等相關機構實務實習，做為學生在學期間的多元歷練。

(3) 強化數位教學軟硬體以推動本系數位教學環境，鼓勵教師使用本校數位教學組所提供之數位教學平台錄製數位教材，提供學生學習的最佳機會。

(4) 本系連續三年通過教育部產業學院/勞動部就業學程計畫，聘任嫻熟實務經驗的業界教師協同教學，協助學生提高職涯規劃能力，增加職場競爭力並順利與職場接軌。

(5) 定期辦理教學評鑑，實施教學意見調查、舉辦教學研討會，以利反省教學，增進教學品質，藉由學生的回饋，激勵教師之教學成長。

兩大模組之規劃：

(1) 互動科技：整合互動技術、遊戲設計、人機介面設計、設計互動科技應用的情境與場域等，以系統化流程，於行動、網路、體感等各項互動平台，發展創意遊戲、居家保健、銀髮樂活等，培養互動科技的科技人才。

(2) 機電實務：以可程式控制技術基礎，培養工廠自動化基礎技術人才為目標，除熟悉一般工廠自動化氣、油壓自動控制，更導入人機介面、伺服控制及系統整合等課程，以實際工廠自動化生產機台做為訓練設備，使學員在日常訓練中熟悉自動化各種應用方式，進而培養系統整合的能力。

### (三) 本系未來發展與重點規劃

為配合國家經濟發展需要，以及資訊製造業基層人力出現供不應求的現象，本系規畫以培育具備互動科技、機電實務之專業知識之人



才，以彌補製造業人力不足之窘境。因此，本系課程規畫基礎核心課程以互動科技以及機電專長課程，並採循序漸進方式安排。在一、二年級的基礎理論課程，主要為培養學生專業知識，使學生具備運用電機工程知識以及執行電機工程實務所需技術、技巧及使用工具之核心能力。整合互動科技與機電實務能力課程則多集中於三、四年級，主要聚焦於如何將創意想法整合機電科技，並透過專題製作之操作演練，以檢視學生的實務能力，並於三年級下學期規劃至業界實務實習，以增加學生業界的實務能力，達到畢業即就業、上班即上手的目標。

本系之發展之方向，依評估國內資訊製造業人才需求之缺口，及師資專長與研究資源，規劃以「互動科技」與「機電實務」兩個模組，透過多元化且完整的課程模組設計，以建立本系特色，培養學生「畢業即就業」為目標，並落實專業知能與實作，培育數位內容專業人才。系的未來發展方向如下：

- (1)深化產學合作：配合國家推動數位內容產業，結合業界實習、業師協同教學、專題製作等專業實務課程規劃，將實務性創作導入課程中，配合產業的需求，建立完整的產、官、學合作及實習課程，培育具有時尚科技之數位創意人才。
- (2)互動科技應用：遊戲產業包括線上遊戲、互動科技應用、行動娛樂等應用，需求人才可分為遊戲企劃創意、遊戲角色、關卡設定、體感互動等領域，本系結合產業界實務經驗，訓練全方位的互動科技應用人才。
- (3)機電實務應用：因應資訊製造業需求，主要為培養學生機電實務專業知識，使學生具備運用學及電機工程知識以及執行電機工程實務所需技術、技巧及使用工具之核心能力。
- (4)發展銀髮樂活：學習老人健康照護的基礎知識，並進一步整合資訊科技、行動科技應用、數位內容製作等，建構「銀髮族休閒暨健康互動系統」，發展本校銀髮樂活健康之特色。
- (5)提升實務技能：完整的專業證照考照輔導機制，開設相關證照課程，邀請校內或校外專業教師授課，提升學生學習成效。
- (6)配合新南向政策、辦理國際產學合作專班：隨著產業的全球化發展，跨國、跨領域的人才合作與交流，已是必然趨勢，為配合政

府新南向政策的推動，本系基於外籍生需求，推動多媒體機電工程國際產學合作專班，培育多媒體與機電工程相關專業技術人才培育。

#### (四) 本系現況

##### 1. 學制及學生人數

本系每年招收日間部四技，各學制班級數及學生數統計如表所示。

表、多媒體與遊戲發展系各學制班級數及學生數統計表

學制	班級數	學生數	備註
日間部四技	5	206	
總計	5	206	

##### 2. 師資結構

多媒體與遊戲發展系現有8位專任教師，兼任師資9位，其中專任教師中有教授2位，副教授3位，助理教授2位及講師1位，助理教授以上師資達87%，博士師資也大幅提升，達87%以上，師資結構相當良好。師資若有不足之處，可請人文暨資訊應用學院內相關系所支援或跨院系合作授課，甚至可請兼任教師及業界師資支援授課，並不會影響現有班制之教學，本系專任及兼任師資一覽表如表所示。

表、多媒體與遊戲發展系專任專業師資一覽表

序	職級	姓名	最高學歷	研究領域與授課內容
1	教授	薛雅明	美國佛州貝理大學資訊教育博士	3D 動畫製作、遊戲設計、網路行銷
2	教授	蘇致遠	國立台灣大學機械工程博士	資訊網路、程式設計、數值模擬
3	教授	鍾隆宇	國立中正大學電機工程博士	機電工程、遊戲跳舞機 (Arduino 體感互動)、雲端與感測、智慧型系統
4	副教授	徐宏修	國立中山大學機械工程博士	資訊安全、程式設計、自動控制系統、物聯網技術
5	副教授	劉川綱	國立成功大學電機工程博士	電子電路、遊戲製作、互動遊戲設計、手機 APP 設計、網路管理、人工智慧
6	副教授	郭珮君	法國普瓦提埃大學人文科學院藝術史暨考古學博士	史前考古、西洋藝術、博物館學、文化產業、藝術策展
7	助理教授	謝愛家	國立中央大學資訊工程博士	影像處理與辨識、手機程式設計、Kinect 應用、資料庫管理、人工智慧
8	助理教授	梁育誠	國立陽明大學醫學工程研究所碩士	運動心理、數位內容與行動資訊、多媒體遊戲設計
9	講師	張家鈞	國立清華大學服務科學研究所碩士	自媒體、網路行銷、社群媒體、多媒體製播

表、多媒體與遊戲發展系兼任專業師資一覽表

項次	職級	姓名	最高學歷	服務單位/研究領域與授課內容
1	講師	邱聰倚	中央大學機械所碩士	碁峰資訊公司特約作者 3D 動畫設計、室內空間設計
2	講師	王致堯	高雄海洋科技大學海洋資訊科技暨研究所碩士	互動策略有限公司 3D 動畫、後製特效、設計繪圖
3	講師	曾凱琳	臺南大學視覺藝術與設計學系碩士	拾米設計工作室 插畫繪本創作、視覺傳達設計、角色造型設計
4	講師	陳宜稚	雲林科技大學視覺傳達設計碩士	鐸威廣告公司 電腦繪圖、圖文編排設計、創意思考
5	講師	李怡萱	台南大學動畫媒體研究所碩士	柏霖開發建設股份有限公司 3D 動畫設計、電腦繪圖、多媒體製作
6	講師	林煒凱	台南應用科技大學視覺傳達設計系碩士	百分百專業影像工作室 攝錄影學、影像後製特效、專業藝術概論
7	助理教授	劉淑芬	國立高雄應用科技大學電子工程系博士	酷奇思數位園有限公司 VR/AR 應用、創意思考
8	講師	黃宇正	樹德科技大學應用設計研究所碩士	科勁數位股份有限公司 VR/AR 應用、體感遊戲設計
9	講師	陳俊儒	南台科技大學多媒體與電腦娛樂科學研究所碩士	放鐵客股份有限公司 VR/AR 應用、多媒體應用
10	講師	蔡明勳	南華大學資訊管理研究所碩士	雅匠科技有限公司 VR/AR 應用、創意行銷應用

本專班生源為越南學生，為強化學生語文溝通能力，本專班規劃四年華語課程共規劃17學分，期待能大幅提升學生華語能力，本校聘任專業華語文教師師資，目前皆為校內教師且具「教育部對外華語教學能力證書」，一覽表如表所示。

表、本校專業華語文教師師資一覽表

項次	姓名	最高學歷	專業證明
1	葉惠蓮	高師大英研所博士	教育部對外華語教學能力證書
2	黃玲蓉	英國諾丁漢大學英語教學碩士	教育部對外華語教學能力證書
3	陳美貴	美國伊利諾大學香檳分校音樂藝術博士	教育部對外華語教學能力證書

## 學校國際交流經驗：

### 一、本校國際化現況－近年簽約學術機構

歷年總計與112間海外地區大專校院簽訂學術交流與合作意願書。其中106-108學年度本校與國際計有61間大專校院簽訂學術交流與合作意願書、件數及國別，如表。

表、106-108學年度本校與國際簽訂學術交流與合作意願書件數

學年度	日本	印尼	柬埔寨	馬來西亞	菲律賓	越南	蒙古	總計
106	1	50	-	1	1	1	-	54
107	-	-	1	-	2	-	1	4
108	1	1	-	-	1	-	-	3

### 二、大陸地區簽約 MOU 學校

歷年總計與145間大陸地區大專校院簽訂學術交流與合作意願書。其中106-108學年度(107學年度無)與14間大陸地區大專校院簽訂學術交流與合作意願書、件數及省別，如表。

表、106-108學年度本校與中國大陸簽訂學術交流與合作意願書件數

學年度	山東	四川	陝西	浙江	總計
106	9	1	2	-	12
107	-	-	-	-	-
108	-	1	-	1	2

### 三、雙聯學制

歷年總計與海外地區大專校院簽訂17件雙聯學制(DDP)合作契約。其中106-108學年度簽訂件數為4件，其國別，如表。

表、 106-108學年度本校與海外簽訂雙聯學制之件數

學年度	泰國	總計
106	1	1
107	3	3
108	-	-

### 四、本校交換學生人數

出國交換包括：赴大陸及海外研修、研習及學海計畫赴大陸港澳以外之地區實習等，106-108學年度計有136人次出國交換研習。來校交換包括：大陸短期研修生、大陸港澳地區以外之姊妹校碩博士生來校短期研究、學士班學生來校短期實習、DDP 外國學位生來校就讀、世界藥學生聯合會媒合學生來校實習及韓國交換生來校短期研修，106-108學年度本校與海外學校交換學生人數情形，如表。此外鼓勵學生參與非政府之國際組織活動。

表、 106-108學年度本校與海外學校交換學生人數

學年度	交換學生人數	
	出國	來校
106	44	281
107	55	174
108	37	72



## 五、本校國際交流人數

本校106-108學年度國外人士來訪講學、研習計20人次、大陸地區來訪講學計有77人次。106-108學年度，本校教師前往國外出國研究、講學與參訪計有94人次，赴大陸地區研究、講學與參訪計有89人次，如表。

未來配合政府新南向，與校友共同規劃國際USR，鼓勵老師申請科技部和教育部經費。

表、106-108學年度本校與國際學術交流人數

學年度		來訪講學、研習(人)	出國研究、講學、參訪(人次)
106	國外	4	19
	大陸	3	23
107	國外	15	54
	大陸	67	52
108	國外	1	21
	大陸	7	14

## 六、港澳生來校交流

本校港澳地區來訪交流，106-108學年度計有226人次來訪，促進港澳地區對本校學習環境以及未來就讀意願之認識。106-108學年度港澳生來校交流人數，如表。

表、106-108學年度港澳生來校交流人數

學年度	來校人數
106	88
107	80
108	58

## 七、辦理國際講座

106-108學年度本校國際講座共計舉辦3場，邀請世界各國學術專家蒞臨本校充分互動交流、令師生獲益匪淺；藉由國際講座能親炙各領域專家之深厚學養與內涵，更大幅提升本校各系之教師學術與教學能量。106-108學年度辦理國際講座情形，如表。

表、106-108學年度辦理國際講座

學年度	講座名稱	參加人數
107	2018資訊科技暨應用科學國際研討會	80
108	2019年環境品質關懷、控制與保育國際研討會	80
108	2019 國際藥物粧品暨保健科技研討會	90

## 八、國際計畫經費

本校106-108學年度本校教師赴國外發表論文及座談會，並接受教育部及科技部補助款，共計3,835,272元，如表。

表、106-108學年度國際計畫經費

學年度	經費來源	
	教育部補助款(元)	科技部補助款(元)
106	1,463,234	497,000
107	1,006,092	498,000
108	280,946	90,000
小計	2,750,272	1,085,000
總計	3,835,272	

## 九、教師參與國際競賽

為鼓勵本校教師將其研發成果推動邁向國際、拓展產學合作與技術移轉交流及創新與創意研發成果之能量，並藉此提升本校競爭力及學生創意思考及實作能力，本校106-108學年度教師參與國際競賽成果輝煌，總計三個學年度共獲得16金14銀10銅。106-108學年度國際競賽成果，如表。

表、106-108學年度教師參與國際競賽

學年度	競賽名稱	獲獎名次	合計
106	台灣創新技術博覽會	2金1銀2銅	7金5銀4銅
	IIC 創新發明競賽	5金4銀2銅	
107	台灣創新技術博覽會	2金3銀2銅	7金7銀4銅
	IIC 創新發明競賽	5金4銀2銅	
108	台灣創新技術博覽會	1金1銀2銅	2金2銀2銅
	IIC 創新發明競賽	1金1銀	
總計			16金14銀10銅

## 十、學生參與國際競賽

本校為鼓勵學生參與國際競賽活動，提升國際視野，增加國際競爭力，106-108學年度學生赴各國參與國際競賽成果，如表。

表、106-108學年度學生參與國際競賽

學年度	金	銀	銅	第一名	第二名	第三名	其他(含佳作)
106	6	3	5	3	-	1	2
107	-	3	7	1	5	4	11(3件最佳論文)
108	3	5	1	1(金腦獎)	3	-	2

## 十一、招生相關交流活動

本國際學生專班在奉准成立後，將製作中、英、越南文之招生簡章與文宣，透過下列各項管道，與合作企業共同推廣與招生：

- 1.積極拜訪參與各項印尼學校教育展：教育部啟動在東協國家積極佈局，擴大招收越南學生來台就學，增進台灣與越南雙邊學術交流、協助雙邊互訪，並提供留學諮詢服務，例如提供現場、遠端(含視訊會議、E-mail、Facebook)等多元諮詢服務，另外也舉辦臺灣高等教育展、於各學校舉辦赴臺升學說明會等，積極參與各項台灣教育中心舉辦的教育展覽與活動，如圖2。今年因受新冠肺炎的影響，若無法實地至當地招生，將以參與新南向國家之線上學校教育展作為推廣招生的主要活動。



圖、參加南向國家教育展



2.越南教育代表團來訪：本校也將積極透過人脈關係，邀請南向國家教育代表團來訪(圖2)，並進行簽約儀式。本校目前所培養國際產學專班印尼學生(106學年度入學)、印尼籍專任助理之人際網絡，可協助本系直接到印尼進行宣傳與推廣。然而，本系未來規劃擴大招收越南籍學生，並與當地高中職簽署 MOU，建置長期合作機制，定期互訪，促進師生交流，建立教學、研究、產學合作平台，辦理招生活動，說明台灣現況與背景、社會文化、產業發展、本校科系介紹、校務發展特色、合作廠商介紹等，建置實質的交流。



圖、印尼教育代表團來訪，並進行簽約儀式

3. 拜會越南駐台代表阮英勇先生：本校也將積極透過人脈關係，拜會越南駐台代表阮英勇先生。



圖、拜會越南駐台代表阮英勇先生