

跨校攜手產業育才， TND A培養AI數位設計創業家

文字／陳玉鳳 圖片提供／教育部

AI技術快速發展，內容創作、產品開發與服務設計的方式也隨之改變。當創作者能運用更多數位工具完成構想，產業對人才的期待逐漸從單一專業技能，延伸至創意整合、技術應用與產品化等能力。因應這項趨勢，「TND A未來設計創業家培育聯盟」整合大學與產業資源，將自一一五學年度起正式推動跨校學分學程，讓不同學校、不同專業背景的學生共同學習，也將產業經驗帶入課程。

跨校開設三大學程，擴大學生學習選擇

TND A聯盟由臺南大學、南臺科技大學及高雄科技大學擔任核心推動學校，串聯全國三十餘所大學參與，建立跨校教學與產學合作網路。課程規劃「影視動畫」、「遊戲設計」及「互動設計」三大創業家培育學程，依不同領域安排學習內容。其中，影視動畫著重影像敘事與動畫創作；遊戲設計涵蓋遊戲企劃與產品開發；互動設計則聚焦互動科技與體驗設計，希望讓學生依照興趣及專業需求選擇適合的學習路徑。

為擴大學生接觸不同專業資源的機會，聯盟採取跨校混成教學方式，全國各大專校院學生皆可跨校修課。課程也邀請國內外產業專家參與，將實際工作經驗帶到教學現場，使學生在校期間便能了解全球產業發展及專業需求。透過跨校修課，原本分散於不同學校的課程與師資，也能提供更多學生使用，進一步增加學習選擇。

業界專家參與教學，作品接受產業檢視

產業參與是TND A課程規劃的重要部分。聯盟邀請Disney、Pixar、Sony Animation等動畫製作公司的資深創作者，以及Blizzard Entertainment、Nintendo、Electronic Arts等遊戲設計公司核心團隊成員加入教學，也納入智崙資訊科技等互動設計與沉浸式體驗領域業者。這此業界專家將參與課程規劃、協同授課、專題指導與成果評估，使課堂內容與實際產業工作有更多交流。

學生在學習過程中，還會透過專題實作、跨校合作及成果



發表 Demo Day，將課堂所學轉化為具體作品，再由產業人士提供意見與評估。依照聯盟規劃，部分作品有機會繼續發展為商品或創業計畫，讓學生從構思想法、製作作品到接受產業檢視，逐步了解一項創意如何形成可以實際應用的產品。教師也可藉由與業界共同授課及指導專題，掌握產業需求，將相關經驗帶回後續教學。

A I 融入設計培育，跨域合作接軌產業

教育部部長鄭英耀表示，面對跨域合作、科技應用及各項社會挑戰，TND A 平臺整合各校專業資源與國際業界資源，提供學生「做中學」的實作機會，並期勉青年勇於追夢、逐夢，開創未來。

隨著 A I 工具逐漸應用於影像、遊戲及互動設計，學生除了熟悉自身專業，也需要學習如何與不同領域的人合作。TND A 希望藉由跨校課程，讓各校學生依不同專長共同完成作品，並學習運用 A I 科技輔助創作及開發。從大學課堂、跨校合作到業界專家共同指導，學生能在實際製作過程中累積經驗，也有更多機會了解自己的作品如何回應產業需求，為日後投入數位內容及設計相關領域做好準備。