

崑山科技大學

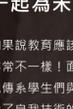
視覺傳達設計系

產業創新設計組

平面媒體設計組

視傳傳達設計系

「動態媒體設計組」



一起為未來設計吧！

如果說教育應該不一樣，那麼設計的教育就更應該非常不一樣！面對未知設計的認識與學習，是崑山視傳系學生們與老師們每天的工作一設計的日常，除了自我技術的累積、靈魂厚度的累積、專業視野的擴展和深化外，與設計產業界緊密地連結、國際脈動接軌的動能，不時在設計創作的熱浪靈魂中滾動，不斷思考生活環境的處境，以設計工作者的理性與非理性深入土地、回應土地，讓身體實際經驗參與、自土地中實踐、開發出敏銳的設計思考與感官感受，並體驗域外一他者的經驗，不盲目追逐流行與趨勢而是帶領趨勢，讓設計教學、研究與學習工作，在不斷的創新和冒險的挑戰中獲得寶貴的回饋與滋養。

崑山視傳系不僅擁有優質與完善的設備環境，更重要的是老師與同學們對設計創作的研究態度與精神能量，在此凝聚一氣，讓教育學成就出創新、創意與創業的理想與願景，也成就出「設計人」的燦爛生活！一起為未來設計吧！



系所介紹

提供一個具有宏觀的視野、前瞻性的教育理念和完善的設備、師資專精的設計環境，秉持因應時代的趨勢，講求的是提昇科技化的設計能力，強調視覺美感的薰陶，著重個人創造力的啟發、培養具有整合性的設計與規劃能力之專業設計能力。

積極努力發展五大教育目標

讓學生在多元資源下，培養更具專業素養及創新的優秀人才。積極與國外大學進行資訊交流與合作，培養學術研究與創作風氣。培養學生創新突破之設計宏觀，具專業之設計能力及開創性的設計視野。積極投入產業整合，創意整合行銷之專業優勢，為產業合作投入心力。培養設計業界所需之創意研發、設計實務及企畫行銷的專業整合人才。



vcd.ksu.edu.tw
KUN SHAN UNIVERSITY
VISUAL COMMUNICATION DESIGN

視傳傳達設計系「動態媒體設計組」

「超媒體」下的「超設計」思維

設計是一種即時反應時代需要的社會科學，90年代興起的數位化革命，造就了「新媒體」new media 的誕生，「不可不構複雜」的副本媒體，進化為以「數」的無限可能，構建出屬於這個時代以「虛擬」來創造「真實」的數位體驗，自此進入到「超媒體」Hypermedia 時代。

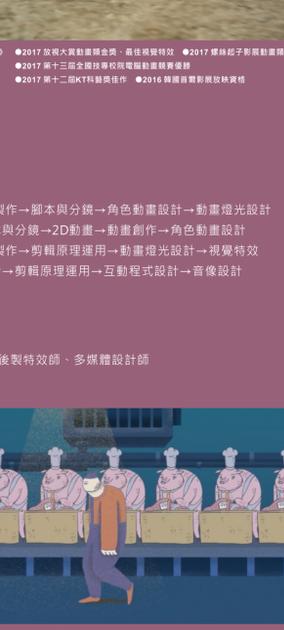
當設計教育為了能即時反應快速變化的超媒體時代下的社會期待，迷失於「表現形式」的追逐，是否也欠缺了新的設計教育思維？

本世紀最偉大的藝術評論家之一的 John Berer 約翰·伯格說：「你所看到的世界，取決於當時你所處的位置。」反思身為設計工作者的我們，所親看到的是怎樣的世界？並設計出符合新時代的人才搖籃呢？巨量的資訊透過各式緊密的數位平台的結合，病毒式擴散、迅速複製與演變，不斷地改變人們體驗世界的方式，所以視傳傳達的形式手段變得「激進」和具「侵略性」，在虛擬平台下的巨量資訊所構建出的超媒體環境下，在目的必須明確的定義，對象必須被精準的鎖定，在正確的「設計同理」的基礎上，運用各種可能的設計手段來達成目的，使其感官沈浸。

教學方針

在設計技職教育中，表現形式的訓練必須構築在有效的「設計同理」之上，缺乏「設計同理」，任何的形式都容易變成一種自說自話的狀態，在基礎導論課程規劃，積極的放在對於設計市場與文化的研究，與田調工具的訓練執行，搭配設計思考課程上對於案例探討與問題拆解訓練，強化學生在著手於設計執行前，對於「設計同理」前期工作重要性的認知。

於此基礎之上的創意課程，融入思考工具的訓練，以收學習引導上的前置效果，並對中高年級的進階形式訓練，產生更具目的性的驗證，引導學生從「超媒體世代」的內容消費者，轉變到生產者的思維角度，鼓勵學生活用各種數位化平工具，多維度的洞察問題，活用各種形式與載體平台，練習對設計執行做準確操作，在資訊匱乏的「超媒體世代」中，善用形式手段，在文化調性經營下成功產生「感覺」或「體驗」的載體，此做為本系視傳傳達設計組，在面對「超媒體世代」的「超設計」教育轉型期的發展精神與目標。



(反撲) ● 2015 歐洲大賞技術類獲獎獎助獎 ● 2015 第十二屆全國技術學院電腦動畫類賽優等 ● 2015 義大利Cinema Mare國際影展主獎獲獎單元得獎提名

(自由) ● 2017 放視大賞動畫類金獎、最佳視覺特效 ● 2017 慧絲子影視動畫類金獎 ● 2017 第十三屆全國技術學院電腦動畫類賽優等 ● 2017 第十二屆KTF科藝獎佳作 ● 2016 韓國首爾國際影視展獲獎

專業能力指標

動畫設計專業技能能力
· 3D製作技巧
· 影視動畫製作原理

數位媒材創意表現能力
· 資訊科技整合能力
· 複合式動畫運用

繪畫表現與媒材應用能力
· 基礎手繪能力
· 增進美學觀念
· 基礎動畫原理

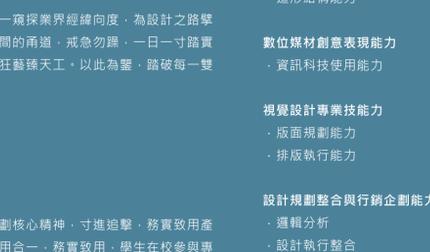
設計規劃整合與行銷企劃能力
· 商業美感培養
· 團隊人際關係訓練
· 符合市場所需

核心課程規劃

動畫概論→3D虛擬模型製作→腳本與分鏡→角色動畫設計→動畫燈光設計
動畫概論→透視學→腳本與分鏡→2D動畫→動畫製作→角色動畫設計
動畫概論→3D虛擬模型製作→剪輯原理運用→動畫燈光設計→視覺特效
編輯設計→數位介面設計→剪輯原理運用→互動程式設計→影像設計

未來發展

3D動畫師、2D動畫師、後製特效師、多媒體設計師



(無人街景) ● 2019 巴黎阿特ACG創作大賽佳作 ● 2019 第十五屆全國技術學院電腦動畫類賽佳作

GRAPHIC MEDIA DESIGN

不求速成，一日寸進 實作銜接實務，勤勉練就功夫！

「寸進」訴求天工成，一日一寸進；實作銜接實務，勤勉練就功夫，每一項精湛技藝的根源，源自日以作夜的勤奮練習。

設計亦如是學子從實作中一窺探業界經緯向度，為設計之路擊盡未來，探掘理論與實務間的甬道，戒急勿躁，一日一寸踏實前行，顛簸不破，如痴人狂藝臻天工，以此為鑒，踏破每一雙鐵鞋，璀璨每一個今天。

教學方針

「平面媒體設計組」的規劃核心精神、寸進追擊，務實致用產業接軌，課程規劃強化學用合一，務實致用，學生在校參與專案設計累積實務技術，為平時與業界接軌，將學習與業界產學合作的方式銜接，在於因應當今設計產業核心爭力的需求，積極培養具有書封設計、形象視覺設計、動態設計等的平面媒體專業人才所著力規劃設計。

專業能力指標

繪畫表現與媒材應用能力
· 色彩、材料運用能力
· 造形結構能力

數位媒材創意表現能力
· 資訊科技使用能力

視覺設計專業技能能力
· 版面規劃能力
· 排版執行能力

設計規劃整合與行銷企劃能力
· 邏輯分析
· 設計執行整合
· 創意行銷能力

核心課程規劃

文字造形設計→編輯設計→電腦排版→書籍設計→作品集
包裝結構設計→包裝設計→形象規劃設計→進階包裝設計→設計師演習
基礎程式設計→使用者介面設計→剪輯原理運用→動態設計→進階動態設計

未來發展

書封設計師、形象視覺設計師、動態設計師



(紙盒概念) ● 2019 崑山科技大學視傳傳達設計系一〇六級畢業製作形象設計 ● 2017 歐洲大賞技術類獲獎獎助獎 ● 2017 3D動畫年度最佳視覺特效獎

(化初一月湖古今的設計華風) ● 2017 第十屆崑山科技大學國際視傳傳達設計研討會獲獎類獲獎設計

產業創新設計組

「用手思考的創新設計！」

何謂產業創新？意即認識及再認識各領域之產業，先讓人一己之身體與手觸感沉溺其中再讓設計靈魂現身！先談人，關心人，再談設計！

產業創新設計組，是以視傳傳達設計之本位來面對產業的處境狀態所開展出來的創新設計教學，其設計哲學與核心思想以傳統工/技藝為認識根本，來面對各種產業所開展出來的各種技藝注入當代設計力。這裡除了手屬性外，技術、工具、材料和場域以及使用族群的應用認識，也將是我們必須學習認識之處。

未來發展

視覺設計師、創意商品設計師
設計師、專業開發經理人
品牌視覺設計師、展示規劃師

核心課程規劃

木工鑿理→立體造形設計→生活型態設計
塑造加工→素材運用→原型設計→材料製成
工藝設計→創意商品設計→商品形象規劃→品牌整合行銷



(伴桌椅) ● 2020 崑山設計創意展獲獎視覺傳達設計類金獎、人氣獎 ● 2020 崑山設計創意展獲獎設計類優等 ● 2020 崑山設計創意展獲獎設計類優等 ● 2020 崑山設計創意展獲獎設計類優等

(標章) ● 2016 臺灣OTOP產品設計獎 ● 2016 文創之星創意展獲獎工藝設計類獲獎第一名 ● 2015 台北發明博覽會技術交易類獲獎 ● 2013 臺灣國際學生創意設計大賽優等 ● 2013 文化創意產業博覽會設計類獲獎獲獎60萬補助



(對不對) ● 2018 放視大賞入圍 ● 2018 創意展紀念創作獎入圍

(村單) ● 2019 創新秀設計獎入圍 ● 2019 創新設計創意展獨立媒體型產品設計類入圍