

國立臺灣藝術大學校長候選人資料表

一、基本資料

姓 名		出生年月日		國 籍	
鐘世凱		54 年		<input checked="" type="checkbox"/> 本國籍 <input type="checkbox"/> 外國籍 (國名)	
身分證號碼		護照號碼			
通訊資料					
教授證書 (無則免填)		起資年月： 99 年 8 月			
現職	服務機關(構)名稱		專任或兼任	現職(職級)	到職年月日
	國立臺灣藝術大學		專任	教授	99 年 8 月 1 日
大學以上學歷	學校名稱	院系所	學位名稱	論文指導者 (大學以下免填)	領受學位年月
	美國喬治華盛頓大學	電腦科學系	博士	James K. Hahn	89/5
	美國喬治華盛頓大學	電腦科學系	碩士	無	83/5
	國立臺灣大學	植物病蟲害學系/植物病理組	學士		77/5
經歷	服務機關(構)名稱		專任或兼任 (含兼職)	職稱(職級)	任職起迄年月
	國立臺灣藝術大學		兼任	設計學院院長	108/08~迄今
	國立臺灣藝術大學		兼任	副校長	106/08~108/07
	國立臺灣藝術大學		兼任	教務長	105/04~108/07
	國立臺灣藝術大學		兼任	多媒系主任	96/08~102/07
	國立臺灣藝術大學		兼任	圖書館組長	89/08~90/03
	國立臺灣藝術大學		專任	教授	99/08~迄今
	國立臺灣藝術大學		專任	副教授	95/08~99/07
	國立臺灣藝術大學		專任	助理教授	89/08~95/07
	臺灣動漫創作協會		兼任	榮譽理事長	105/12~迄今

臺灣動漫創作協會	兼任	理事長	101/10~104/10
臺灣經濟研究院	兼任	顧問	108/05~108/11
臺灣經濟研究院	兼任	顧問	107/05~107/12
甲尚股份有限公司 前瞻技術暨事業研發中心計畫	兼任	顧問	100/07~101/06
ACM Siggraph Taipei Chapter	兼任	會長	90/08~92/07

大學校長任用資格，應同時具備教育人員任用條例第10條第1項第1款各目資格之一及第2款資格，或具同條例第10條之1之資格。

◎請勾選符合之選項，並請檢附相關證明文件：

一、符合10條第1項第1款各目資格之一：(請勾選第1目至第3目，可複選)

第1目：中央研究院院士。

第2目：教授。

第3目：曾任相當教授之教學、學術研究工作。

第3目需符合教育人員任用條例施行細則第13-1條第3項各款條件之一或第4項之條件：(勾選第3目者，務請勾選以下選項，可複選)

依專科以上學校兼任教師聘任辦法擔任兼任教授、依大學聘任專業技術人員擔任教學辦法擔任專任或兼任教授級專業技術人員、依大學研究人員聘任辦法擔任研究員。(第3項第1款)

曾任專科以上學校講座教授或榮(名)譽教授，具博士學位或其同等學歷證書後，曾從事相關之教學或研究工作8年以上，有創作、發明或重要專門著作，在教學、學術研究上有重要貢獻。(第3項第2款)

曾任公立學術研究機構研究人員或研究技術人員、財團法人或行政法人研究組織研究人員或公民營事業機構研發部門研發人員，具博士學位或其同等學歷證書後，曾從事相關之教學或研究工作8年以上，有創作、發明或重要專門著作，在教學、學術研究上有重要貢獻。(第3項第3款)

本細則中華民國108年8月1日修正施行前，已依本條例第10條所定曾任相當教授之教學、學術研究工作資格擔任大學校長者，具有大學校長之聘任資格。(第4項)

二、符合第10條第1項第2款資格：

大學校長應曾任學校、政府機關(構)或其他公民營事業機構之主管職務合計3年以上。

教育人員任用條例施行細則第13條，所稱曾任學校、政府機關(構)或其他公民營事業機構之主管職務，指符合下列條件之一：(請勾選以下選項，可複選)

曾任專科以上學校組織法規所定一級單位主管以上之職務。

曾任中央研究院組織法規所定一級單位主管以上之職務。

曾任政府機關(構)或公營事業機構薦任第9職等或相當薦任第9職等以上之主管職務。

曾任下列民營事業機構主管職務之一：

(一) 在主管機關登記有案，其實收資本額在新臺幣8千萬元以上，並依其組織架構所列一級單位主管以上之職務。

(二) 在主管機關登記有案，且符合衛生主管機關所定綜合醫院設置標準之醫院，並依其組織架構所列一級單位主管以上之職務。

三、教育人員任用條例民國100年11月15日修正之條文施行前曾任或現任大學校長，或符合修正前大學校長聘任資格者。(教育人員任用條例第10條之1)

具備之資格條件

註：1. 請檢附下列證明文件：(如為外國文件，請附中譯本並公證)

- (1)最高學歷學位證書影本（國外學歷學位證書應經駐外單位驗證）。
- (2)中央研究院院士或教授或曾任相當教授之教學、學術研究工作證明或擔任同級學校校長證明影本。
- (3)曾任主管職務及各項經歷證明文件影本。
2. 以上各項資格與年資之計算，採認核計至本案收件截止日（111年12月30日）為止。
3. 以上所稱「主管職務」係指教育人員任用條例施行細則第13條所列條件。
4. 校長候選人務必就表內「具備之資格條件」勾選，遴委會將依據候選人勾選項目進行資格審查。
5. **【兼職】**本案收件截止日前3年內（即108年12月31日【含】以後）如有下列兼職，請務必填列：(1)營利事業機構職務(2)財團法人董、監事或其他執行業務之重要職務(3)其他重要職務。
6. 本表若不敷使用，請以A4紙張自行延伸。

二、著作（含學位論文）、作品及發明目錄

（一）學位論文

Interactively Responsive Animation of Human Walking in Virtual Environments.
指導教授：James K. Hahn

（二）專書

1. 優秀作品案例研討範例—4C 數位創作競賽。2011。臺北：經濟部工業局。
ISBN:978-986-01-8952-0
2. 3D 理化遊樂場(附多媒體動畫光碟)，臺北：天下遠見出版社，2004。

（三）翻譯專書

Francis Glebas (2011)。《故事編導—電影與動畫中專業的故事敘述和分鏡腳本技巧》
(Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action
and Animation)，鐘世凱譯。臺北：六合

（四）技術報告

鐘世凱 (2004)。認識大馬璘史前文化 (附多媒體教學光碟)，數位典藏國家型科技計畫。

（五）專書論文

鐘世凱 (2020)。遊戲電競之發展趨勢與產業策略，載於張國恩 (主編)，*新媒體之發展趨勢與影響*，頁173-186，中技社。

（六）期刊論文

1. S. K. Chung & Y. C. Chang. (2012). The Research of Shot Type and Camera Speed in Hollywood's Blockbuster Animation Films. *Journal of National Taichung University*, Volume 26(2), 89-110.
2. S. K. Chung. (2010). Artistic Face Modeling and Facial Expression Design for Cartoon Characters Animation. *Journal of National Taichung University*, Volume 23(2), 175-201.
3. S. K. Chung. (2009). Facial Animation: A Survey Based on Artistic Expression Control. *Journal of Performing and Visual Arts Studies*, Volume 2(1), 131-162.
4. C. M. Hsieh & S. K. Chung. (2008). Simulating Chinese Painting Using Procedural Shaders, *Journal of Leader University*, Volume 5(2), 78-94.
5. S. K. Chung. (2006). Real-Time Computer Animation of Human Walking in Virtual Environments. *Journal of Leader University*, Volume 4(1), 96-116.
6. S. K. Chung. (2006). Artistic Expression Design and Implementation of Human Walking for 3D Computer Animation. *Taiwan Journal of Arts*, Volume 79, 137-165.
7. S. K. Chung. (2006). Animation of Human Walking: A Survey Based on Artistic Expression Control. *Journal of National University of Tainan*, Volume 40(2), 51-76.
8. Y. C. Hu & S. K. Chung. (2006). Procedural Silhouette Edge Drawing. *Journal of Science and Technology*, Volume 2(4), 15-25.
9. H. G. Lee & S. K. Chung. (2005). Toward a Successful Computer Animation-Producing and Production Management in CGI Animation. *Taiwan Journal of Arts*, Volume 77, 25-49.

10. C.M. Wang and S.K. Chung. (2004). A Simulation Study of Brush Stroke Painting in Non-Photorealistic Rendering. *Symposium of Arts, Volume 1*, 65-80.
11. 鐘世凱、張宇晴 (民98)。3D 動畫影片分鏡—好萊塢成功商業3D 動畫長片研究。高雄師大學報，第二十七期，頁195-217。
12. 鐘世凱 (民94)。傳統卡通動畫準則在3D 電腦角色動畫中的應用。藝術學報，第七十六期，頁143-156。
13. 鐘世凱 (民93)。虛擬人物動畫行進動作模擬研究-即時最佳化步行足跡演算。藝術學報，第七十四期，113-124頁。
14. 鐘世凱 (民92)。應用自動分景技術加速電腦群體動畫大場景算圖。藝術學報，第七十三期，65-74頁。
15. 鐘世凱 (民92)。程式輔助的3D 電腦群體動畫，藝術學報，第七十二期，73-82頁。
16. 鐘世凱 (民91)。角色動畫動作模擬趨勢研究，藝術學報，第七十一期，45-56頁。
17. 許允聖、鐘世凱 (民99)。民俗英雄角色結合電腦動畫創作研究-以八家將造型為例。人文暨社會科學期刊，第六卷一期，頁31-48。
18. 陳俊霖、鐘世凱、何俊達 (民99)。卡通人物造型與性格設計之研究創作。龍華學報，第二十九期，頁93-118。
19. 林世勇、鐘世凱 (民99)。高解析度的電腦動畫實景合成創作研究-以「木偶人3熱門」說明。臺中教育大學學報，第二十四卷一期，頁1-24。
20. 李明憲、鐘世凱 (民99)。角色動畫中時間節奏與動作間距的探討與應用。藝術學報，第六卷一期，頁129-158。
21. 徐磊、鐘世凱、周文修 (民99)。虛擬物件與實拍影像合成之擬真因素探討。藝術論文集刊，第十四期，頁39-66。
22. 陳秋良、鐘世凱 (民99)。光影變化運用於電腦動畫之創作研究。藝術論文集刊，第十四期，頁67-96。
23. 黃祈禎、鐘世凱 (民99)。臺北大龍峒四十四坎之3D 電腦動畫史蹟重建研究創作。修平學報，第十二期，頁61-94。
24. 張宇晴、鐘世凱(民98)：動畫的鏡位取向及表現性探討-以《玩具總動員》、《史瑞克》、《冰原歷險記》三部3D 動畫電影為例。臺南教育大學藝術研究學報，第二卷二期，頁1-16。
25. 吳彥儒、鐘世凱 (民98)。利用體積表面材質加速位移貼圖研究。臺南教育大學藝術研究學報，第二卷二期，頁1-16。
26. 高鈺濡、鐘世凱 (民98)。體感式遊戲創作《靚樂園》。龍華學報，第二十八期，頁139-162。
27. 林祺荃、鐘世凱 (民98)。3D 電腦動畫群體運動算圖之分析研究。藝術論文集刊，第十三期，頁91-115。
28. 呂洽毅、鐘世凱 (民98)。使用攝影機追蹤的實景合成電腦動畫創作研究。臺中教育大學學報，第二十三卷一期，頁107-127。
29. 黃奕豪、鐘世凱 (民98)。以毛髮模擬系統表現海水動畫。龍華學報，第二十七期，頁83-100。

30. 翁崇基、鐘世凱 (民98)。電腦繪圖中3D 建模技術之可塑性分類-以造形藝術中立體造形形式為例。藝術論文集刊，第十二期，頁29-60。
31. 黃士銘、鐘世凱 (民98)。3D 電腦動畫卡通人物表情設計創作研究。龍華學報，第二十七期，頁169-193。
32. 蔡承錕、鐘世凱 (民98)。動作擷取編輯結合舞蹈動作之電腦動畫創作研究。藝術論文集刊，第十二期，頁61-94。
33. 曾冠諦、鐘世凱 (民97)。數位音樂控制三維虛擬角色動作之研究。科學與工程技術期刊，第四卷期，頁17-31。
34. 李俊逸、鐘世凱 (民97)。以臺灣鄉土童玩為題材之3D 動作遊戲創作《囡仔咪》。龍華學報，第二十六期，頁113-132。
35. 張君毅、鐘世凱、何俊達 (民97)。使用替代面板技術輔助即時群體著色。龍華學報，第二十六期，頁27-39。
36. 藍世明、鐘世凱 (民97)。物件構圖與攝影機運鏡對於3D 動畫立體影像效果之研究。臺中教育大學學報，第二十二卷，第二期，頁51-70。
37. 詹季衡、鐘世凱 (民97)。傳統卡通動畫準則應用於3D 電腦動畫攝影機運動之研究。臺南教育大學藝術研究學報，第一卷二期，頁1-16。
38. 蘇巨暉、鐘世凱 (民97)。電腦動畫藝術應用皮影戲元素之創作研究。藝術論文集刊，第十一期，頁55-84。
39. 張力仁、鐘世凱 (民97)。實景合成3D 元素之創作研究。臺南教育大學藝術研究學報，第一卷二期，頁77-102。
40. 詹季衡、鐘世凱 (民97)。卡通動畫準則應用於電影運鏡之研究。藝術論文集刊，第十一期，頁101-120。
41. 藍世明、鐘世凱 (民97)。模型建構配置對於3D 動畫立體影像效果之研究分析。明新學報，第三十四卷二期，頁117-132。
42. 陳鎡鑿、鐘世凱 (民97)。非寫實性電腦繪畫表現之研究。藝術學報，第四卷一期，頁85-105。
43. 王佳銘、鐘世凱 (民96)。漫畫式分格語言在電腦動畫的應用研究。臺中教育大學學報，第二十一卷二期，頁1-22。
44. 王盛祿、鐘世凱 (民96)。整合式電腦群體動畫運動行為控制探討。明志學報，第三十八卷二期，頁25-38。
45. 林家儁、鐘世凱 (民96)。以可變換領導者模擬群體動畫。樹德科技學報，第九卷一期，頁175-199。
46. 李振棠、鐘世凱 (民95)。應用非即時算圖技術提昇虛擬攝影棚之影像品質。明新學報，第三十二期，頁271-287。
47. 鄂建安、鐘世凱 (民94)：以2D 技術模擬3D 視覺效果之原住民神話手機遊戲。龍華學報，第二十期，頁85-99。
48. 張慈韜、鐘世凱 (民94)。情境涉入應用於3D 網路商品展示之研究。藝術論文集刊，第五期，頁65-80。
49. 朱善傑、鐘世凱 (民93)。動畫中漫畫表現形式研究-以漫畫造型與漫畫符號為中心，

藝術學報，第七十五期，頁121-142。

50. 林群偉、鐘世凱 (民92)。3D 動畫影片研究-以「神隱少女」與「史瑞克」兩部動畫電影為例，**藝術學報**，第七十三期，99頁-114。
51. 范光義、鐘世凱 (民91)。電腦動畫藝術應用中國元朝文人山水繪畫元素之初探，**藝術學報**，第七十期，59-74頁，91年6月。

(七) 研討會論文

1. S. K. Chung & J. Hahn, (1999). Animation of Human Walking in Virtual Environments. *Computer Animation*, 99, 4-15.
2. 倪萱、鐘世凱 (2018)。漫畫中影響心理時間的漫畫元素分析。**2018臺北國際數位圖像學術研討會**，頁41-54。
3. 陳怡君、鐘世凱，(2017)，2D 動畫中深度空間的表現-以動畫電影〈花木蘭〉為例，**2017 跨域設計產學國際研討會**，頁72-88。
4. 陳心瑩、鐘世凱 (2016)。幻想朋友相關電影之分析研究。**2016臺北國際數位圖像學術研討會**，頁73-86。
5. 歐芸瑄、鐘世凱 (2015)。動畫的諷刺意涵分析研究。**2015臺北國際數位圖像學術研討會**，頁21-40。
6. 陳紹庭、鐘世凱 (2013)。應用數位雕刻之角色模型-以 Zbrush 製作遊戲角色為例。**2013 臺北國際數位圖像學術研討會**，頁56-70。
7. 陳彥霖、鐘世凱 (2013)。智慧型手機操作虛擬攝影機應用與探討。**2013臺北國際數位圖像學術研討會**，頁123-136。
8. 張凱翔、鐘世凱 (2011)。動畫色彩計畫研究：美、日成功商業動畫長片色彩計畫比較分析。**2011臺北國際數位圖像學術研討會**，頁37-53。
9. 鄭君彥、鐘世凱 (2011)。隊形變換在群體動畫之分析研究。**2011臺北國際數位圖像學術研討會**，頁54-66。
10. 陳泓睿、鐘世凱 (2011)。動畫短片故事發展研究-PIXAR 動畫短片結構分析。**2011臺北國際數位圖像學術研討會**，頁93-107。
11. 黃銓頡、鐘世凱 (2009)。3D 電腦動畫的鏡頭運動表現性探討-以2008年奧斯卡最佳動畫長片〈料理鼠王〉為例。**2009臺北國際數位圖像學術研討會**，頁130-149。
12. 張宇晴、鐘世凱 (2008)。好萊塢3D 動畫電影的鏡位取向及表現性探討-以《玩具總動員》、《史瑞克》、《冰原歷險記》三部動畫電影為例。**ACM SIGGRAPH TAIPEI Conference**，頁114-136。
13. 李明憲、鐘世凱 (2008)。角色動畫中的時間節奏與動作間距的探討與運用。**ACM SIGGRAPH TAIPEI Conference**，頁99-113。
14. 翁崇基、鐘世凱 (2008)。電腦繪圖中3D 建模技術之可塑性分類-以造形藝術中立體造形形式為例。**ACM SIGGRAPH TAIPEI Conference**，頁25-38。
15. 黃奕豪、鐘世凱 (2007)。電腦繪畫模擬海水模型之綜述。**Symposium on Management of information Technology and Personal Training**，頁38-243。
16. 徐磊、鐘世凱、周文修 (2007)。虛擬物件與實拍影像合成之擬真因素探討，**ICDC'08 2008 International Conference on Digital Content**，頁217-228。
17. 李俊逸、鐘世凱 (2007)。以臺灣鄉土童玩為題材之3D 動作遊戲創作-囡仔咪。**ACM SIGGRAPH TAIPEI Conference**，頁138-149頁。

18. 吳冠雄、鐘世凱 (2007)。3D 寫實 CG 人物頭像模型與純藝術人物描繪技術關係研究，**ACM SIGGRAPH TAIPEI Conference**，頁77-91。
19. 吳彥儒、鐘世凱 (2007)，影像扭曲結合動態視差在材質貼圖的應用。**ACM SIGGRAPH TAIPEI Conference**，頁31-40。
20. 黃家彰、鐘世凱 (2007)。虛擬攝影棚於臺灣新聞媒體的應用發展。**ACM SIGGRAPH TAIPEI Conference**，頁41-54。
21. 林乙崢、鐘世凱 (2006)。光跡追蹤技術之發展與運用研究。**ACM SIGGRAPH TAIPEI Conference**，頁34-50。
22. 林祺荃、鐘世凱 (2005)。3D 電腦動畫群體運動算圖技術之研究。**SIGGRAPH TAIPEI & Computer Graphics Workshop**，頁85-99。
23. 蔡承錕、鐘世凱 (2005)。舞蹈動作與動作擷取動作編輯結合創作可行性之探討。**SIGGRAPH TAIPEI & Computer Graphics Workshop**，頁134-143。
24. 胡宇辰、鐘世凱 (2005)。程序性的輪廓線繪製方法。**Cinema & Design**，頁48-61。
25. 曾冠諦、鐘世凱 (2005)。以音樂頻譜控制3D 虛擬角色動作之研究。**SIGGRAPH TAIPEI & Computer Graphics Workshop**，頁113-123。
26. 林家儁、鐘世凱 (2005)。以可變換領導者模擬群體動畫。**SIGGRAPH TAIPEI & Computer Graphics Workshop**，頁75-84。
27. 藍世明、鐘世凱 (2005)。3D 動畫製作元素對於立體影像創作影響之研究-以模型製作與物件配置分析。**SIGGRAPH TAIPEI & Computer Graphics Workshop**，頁43-51。
28. 王盛祿、鐘世凱 (2004)。電腦群體動畫中行為控制之探討。**2004應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討會論文集**，頁35-44。
29. 李振棠、鐘世凱 (2003)。虛擬攝影棚的現況及未來的發展方向。**2003應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討會論文集**，頁145-157。
30. 黃寶鈴、鐘世凱 (2003)。由音樂發展動畫腳本流程的探討。**2003應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討會論文集**，頁171-181。
31. 張慈韡、鐘世凱 (2003)。從 X3D 的發展談網站的三維立體空間呈現。**2003應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討會論文集**，頁158-170。
32. 黃祈禎、鐘世凱 (2003)。政府數位內容輔導政策與產業需求。**2003應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討會論文集**，頁191-205。
33. 朱善傑、鐘世凱 (2002)。電腦動畫在傳統動畫之使用演進與現況。**2002應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討會論文集**，頁153-171。
34. 呂洽毅、鐘世凱 (2002)。3D 與動畫應用在數位典藏的技術與省思。**2002應用媒體暨動畫藝術理論與實務研討會論文集**，頁380-387。
35. 謝啟民、鐘世凱 (2002)。以程序性著色模擬中國水墨畫。**Computer Graphics Workshop**。
36. 趙貞怡、鐘世凱、吳佩芬、范光義 (2001)。2000年臺灣地區電視媒體虛擬主播市場現象探討。**2001應用媒體藝術理論與實務研討會論文集**，頁122-139。

- 註：1. 請詳列個人發表之著作，依期刊及會議論文、專書、作品、成就證明、技術報告、專利、發明及其他等順序分類填寫。
2. 各類著作請依發表時間先後順序填寫，各項著作請依作者（按原出版之次序）、出版年、月份、題目、期刊名稱（專書出版社）及起迄頁數之順序填寫。
3. 本表若不敷使用，請以 A4 紙張自行延伸。

三、學術獎勵及榮譽事蹟 (含服務及貢獻)

(一) 學術獎勵

1. 國科會專題研究案(計畫主持人)

(1) 102-103年度3D 動畫短片的故事情感刺激與色彩計畫關聯研究

(國科會 NSC 102-2410-H-144-003-)

(2) 101-102年度動畫短片的故事編寫與鏡頭運用研究

(國科會 NSC 101-2410-H-144-011-)

(3) 100-101年度動畫故事劇情節奏與色彩計畫之關聯研究

(國科會 NSC 100-2410-H-144-006-)

(4) 99-100年度動畫色彩計畫研究-美、日成功商業動畫長片色彩計畫比較分析

(國科會 NSC 99-2410-H-144-007-)

(5) 98-99年度3D 動畫運鏡-2008年奧斯卡最佳攝影與最佳動畫長片的攝影機鏡位及運動比較分析(國科會 NSC 98-2410-H-144-006-)

(6) 97-98年度3D 動畫影片分鏡--好萊塢成功商業3D 動畫長片研究

(國科會 NSC 97-2410-H-144 -010 -)

(7) 92-93年度科學博物館人類學典藏增值型多媒體整合及商業發展計畫

(國科會 NSC 92-2422-H-144-0221-)

2. 95/10/16 ~ 96/11/30 行政院文化建設委員會。信仰・探索 - 臺灣民間信仰數位典藏創意加
值 (280萬)

3. 99/10/01 ~ 100/04/30 教育部。防制校園霸凌法治教育動畫繪製計畫 (120萬)

4. 獲得101學年度科技部補助大專校院獎勵特殊優秀人才獎助

5. 獲得102學年度科技部補助大專校院獎勵特殊優秀人才獎助

6. 獲得103學年度「教育部補助未獲邁向頂尖大學計畫或獎勵大學教學卓越計畫之大學實施
頂尖人才彈性薪資」獎助

7. 獲得104學年度「教育部補助未獲邁向頂尖大學計畫或獎勵大學教學卓越計畫之大學實施
頂尖人才彈性薪資」獎助

8. 獲得105學年度「教育部補助未獲邁向頂尖大學計畫或獎勵大學教學卓越計畫之大學實施
頂尖人才彈性薪資」獎助

9. 獲得96學年度教師績效評鑑成績表現傑出獎助

10. 110-2 教學學習反應評量成績優良

11. 110-1 教學學習反應評量成績優良

12. 109-2 教學學習反應評量成績優良
13. 109-1 教學學習反應評量成績優良
14. 108-2 教學學習反應評量成績優良

(二) 榮譽事蹟

【國際競賽評委】

1. 中國廈門國際動漫節競賽評審委員，2020
2. 臺灣國際兒童影展評審，2018
3. 中國廈門國際動漫節競賽評審委員，2017
4. 臺灣國際兒童影展評審，2017
5. 東京 TBS DIGICON6 亞洲數位電視及動畫競賽評委，2014
6. 中國西安國際動漫大賽評委，2014
7. 第三屆海峽兩岸（貴陽）動漫文化研討會演講，2014
8. 臺灣國際兒童影展評審，2014
9. 臺灣國際兒童影展評審，2013
10. 第五屆中國原創手機動漫遊戲大賽評審委員，2011
11. 中國（常州）國際動漫藝術週和國際動漫論壇評委，2011
12. 亞洲青年動漫大賽評審委員，2011
13. 第三屆兩岸創意設計作品巡迴展（福州）評審委員，2010

【國內重要競賽評委】

1. 電視金鐘獎評審委員，2015
2. 臺北電影獎評審，2014
3. 電視金鐘獎評審委員，2014
4. 文化部金漫獎評審委員，2014
5. 電視金鐘獎評審委員，2013
6. 金馬影展，2008

【國外學術演講】

1. 第三屆中國（天津）濱海國際文化創意展交會講座論壇，2012
2. 中國東南大學邀請學術演講，2010

3. 中國福建師範大學邀請學術演講，2010

4. 中國寧波大學邀請學術演講，2010

【指導學生獲獎】

1. 2018

(1) 邱士杰，作品獲獎自 A 至 E，如下，共計5個獎項：

A. 《基石》參加「2018第58屆亞太影展」獲最佳動畫獎

B. 「波蘭克拉考國際影展」，獲評審團特別獎

C. 「臺灣國際學生創意設計大賽」，獲數位動畫類_亞洲設計連 (tDA Asia) 特別獎

D. 「放視大賞」，獲2D 動畫創作組_銀獎及廠商贊助獎_新銳大賞之皮克斯獎

E. 「第54屆金馬獎」，獲最佳動畫短片_入圍；「第40屆金穗獎」，獲動畫片_入圍。

(2) 楊子霆，作品獲獎自 A 至 D，如下，共計4個獎項：

A. 《我們的月亮》參加「第40屆金穗獎」，獲最佳配樂

B. 「臺中國際動畫影展短片競賽」，獲臺灣短片競賽_入圍

C. 「2018南方影展」，獲動畫類_入圍

D. 「2018臺北電影獎」，獲動畫片_入圍

2. 2017

(1) 陳心瑩以作品《帶著久桃的孩子》參加「2017放視大賞」，獲創意企劃類_銀獎。

(2) 陳惇翊以作品《Dad and Me》參加「2017 HPC 功夫-國網3D 動畫全國大賽」，獲動畫組_入圍。

3. 2015

(1) 李仁超，作品獲獎自 A 至 C，如下，共計3個獎項：

A. 作品《迢迢》參加「2015 HPC 功夫-國網3D 動畫全國大賽」，獲動畫類_佳作

B. 「2015巴哈姆特 ACG 創作大賽」，獲動畫類_入圍

C. 「2014第一屆魔幻動畫展」，獲動畫類_入圍

4. 2013

(1) 佘明義，作品《NK》參加「2013 HPC 功夫-國網3D 動畫全國大賽」，獲動畫類_冠軍及特殊技術獎。

5. 2012

(1) 林者帆，作品《超能死鬥》參加「2012 HPC 功夫-國網3D 動畫全國大賽」，獲動畫類_冠軍及特殊技術獎，以及「2012數位內容系列競賽 4C 數位創作競賽」，獲動畫類_入圍。

(2) 謝豐宇，作品《死神實習生》參加「首爾國際動漫節 (SICAF 2012)」，獲動畫類_special program inspiration of Asia。

6. 2011

(1) 陳冠霖，作品《我的房間》參加「颯創意瘋臺北-2011臺北數位創作競賽」，獲動畫劇本創作組_銀獎、數位動畫創作組_銅獎及正隆蒲公英贊助獎。

(2) 李智閔，團體作品《玩·劇》參加「2011中華區 VR 盟主選拔賽」，獲數位藝術組_冠軍。

(3) 陳冠霖，作品《好怪》參加「99全國電力溝通競賽活動」，獲社會組多媒體廣告類_第一名。

(4) 佘明義，作品《心城》參加「第六屆創意達人設計大賽」，獲平面設計類_佳作。

7. 2010

(1) 葉冠麟，作品《絕香》參加「2010亞洲青年動漫大賽」，獲評委會獎暨最佳學生作品類_入圍。

(2) 吳至正，作品《火車人》參加「2010 CDT 臺灣原創角色藝術大賞」，獲設計玩具類_優選。

(3) 張書維，作品獲獎自 A 至 G，如下，共計7個獎項：

A. 《飛人》參加「SIGGRAPH 2010 Computer Animation Festival」，獲 Long shorts and student Animation_ Special Screenings

B. 「4C 數位創作競賽」，獲動畫類_優選、冉色斯贊助獎及首映贊助獎

C. 「2009數位優勢-臺灣數位媒體設計競賽」，獲數位動畫類_首獎

D. 「臺北數位藝術節」，獲動畫類_技術創新獎

E. 「國際學生電影金獅獎」，獲動畫類_入圍

F. 「富川國際學生動畫影展」，獲 Final Selection Students Competition of PISAF2009 Online_入選

G. 亞太國際數位圖像博覽會」，獲 Animation Theater Official Selection_入選「全國學生創藝作品線上競賽」，獲電腦動畫創意類（大專組）_第三名。

(4) 高鈺濡、吳彥儒、謝豐宇，作品《翻滾吧！地球》參加「4C 數位創作競賽」，獲 PC 遊戲創作組_大會銀獎，NAMCO BANDAI 努力獎及雷爵贊助獎。

8. 2009

(1) 李卓寰，作品《On the Roof》參加「98年度全國學生創藝作品線上競賽」，獲電腦動畫創意類（大專組）_入圍。

(2) 李俊逸、李思萱，作品《窺視中》參加「臺北數位藝術節—光怪」，獲影片類_入圍。

(3) 陳冠霖，作品《Butterfly》參加「國立臺灣大學生物數位視覺藝術競賽」，獲動態影像組_入圍。

(4) 林世勇，作品《禮讓》參加「捷運心文化運動 愛現「心」主張」，獲30秒創意動畫大賽_優選。

(5) 高鈺濡，作品《靚樂園》參加「2008數位內容系列競賽 4C 數位創作競賽」，獲遊戲創作組-PC 類_優選、NAMCO BANDAI 贊助獎及雷爵贊助獎。

9. 2008

(1) 林世勇，作品獲獎自 A 至 I，如下，共計9個獎項：

- A. 《木偶人3熱門》參加「金穗獎」，獲動畫類_最佳動畫片獎
- B. 「Wow! eye Taiwan 全民影音創作大賽」，獲動畫類_金獎
- C. 「臺灣國際兒童電視影展」，獲動畫類_觀摩片
- D. 「臺灣國際動畫影展」，獲科技藝術獎
- E. 「4C 數位創作競賽」，獲動畫組_佳作及西基動畫贊助獎
- F. 「南方影展」，獲動畫類_智冠特別獎
- G. 「臺中小金馬影片創作大賽」，獲創作影片組_金牌獎
- H. 「日本東京電視臺 TBS Digicon 6+3數位創意競賽(臺灣賽區)」，獲動畫類_第一名
- I. 「2008城市游牧影展」，獲動畫類_入圍。

(2) 高鈺濡，作品《靚樂園》參加「2008高雄市數位創意設計大賽」，獲數位遊戲組_冠軍。

(3) 吳彥儒等人，作品《好人遊戲》參加「2008數位內容系列競賽 4C 數位創作競賽」，獲遊戲提案組_入圍。

(4) 李智閔等人，作品《GOGOPETS》參加「第三屆李國鼎(K.T.)科技與人文藝術創意競賽」，獲 K.T.遊戲類_銀獎。

10. 2007

(1) 李俊逸，作品獲獎自 A 至 C，如下，共計3個獎項：

- A. 《囡仔咪》參加「2007高雄市數位創意設計大賽」，獲遊戲類學生組_評審團大獎
- B. 「2007第二屆科技與人文藝術創意競賽」，獲數位遊戲組_銀獎
- C. 「2007 4C 數位創作競賽」，獲遊戲創作組_入圍;「臺北數位藝術節」，獲網路藝術類_入圍。

(2) 黃奕豪、李俊逸，作品《八仙來祝壽》參加「2007年數位典藏教學活動設計競賽」，獲遊戲動畫設計組_第一名。

(3) 陳俊霖，作品《Rubik's Cube》參加「96年度全國學生創藝作品線上競賽」，獲電腦動畫創意類_第一名。

(4) 吳彥儒，作品《大古代新聞網—無敵高盧人》參加「96年度全國學生創藝作品線上競賽」，獲電腦動畫創意類_第一名。

(5) 林世勇，作品《木偶人番外篇/逃脫》參加「2007高雄市數位創意設計大賽」，獲影音類學生組_特別獎。

- (6) 陳秋良，作品《牙痛歷險記》參加「2007高雄市數位創意設計大賽」，獲動畫類學生組_佳作。
- (7) 吳彥儒，作品《大古代新聞網—無敵高盧人》參加「公視瘋 TV_DVB-H 快閃動畫族競賽」，獲動畫類_入圍。
- (8) 黃士銘，作品《隕石》參加「公視瘋 TV_DVB-H 快閃動畫族競賽」，獲動畫類_入圍。
- (9) 詹季衡，作品《娃娃島》參加「日本東京電視臺 TBS Digicon 6+3數位創意競賽 (臺灣賽區)」，獲動畫類_佳作。
- (10) 黃士銘、廖偉智、陳弘璋、黃中軍，作品《百步飛劍》參加「2007第五屆臺灣國際動畫影展」，獲動畫類_入圍。
- (11) 林世勇，作品獲獎自 A 至 E，如下，共計5個獎項：
 - A. 《木偶人2 巴哈 kuso 板的逆襲》參加「高雄數位創意大賽」，獲動畫組佳作及評審團大獎
 - B. 「2007第九屆臺北電影節」，獲動畫類_入圍
 - C. 「2007城市遊牧影展」，獲動畫類_入圍
 - D. 「4C 數位創作競賽」，獲動畫行動內容組_入圍和動畫 PC 組_入圍
 - E. 「臺中市小金馬創作影片」，獲影片組銅牌獎。
- (12) 李俊逸，作品《吉他鞋》參加「腳進腦汁 PONY 創意鞋大賞」，獲工藝設計類_創意大賞及評審團大賞。

11. 2006

- (1) 詹季衡，作品《Legacy online》參加「第一屆全球華人網路“非常短片”創意大賽」，獲動畫類_最佳動漫片。
- (2) 詹季衡，作品《娃娃島》參加「2006 4C 數位創作競賽」，獲動畫劇本組_佳作。
- (3) 高鈺濡，作品《結帳中》參加「第四屆桃源創作獎」，獲錄像類_入圍。

(三) 服務及貢獻：近10年 (2013~2022)

1. 2022

(1) 校內行政服務

設計學院院長

(2) 重要委員會成員

校教評委員

校務會議委員

設計學院院教評主席

傳播學院院教評委員

多媒系系教評委員

視傳系系教評委員

廣播電視學系系教評委員

校課程會議委員

研究發展委員會委員

(3) 校外服務、貢獻

行政院國家發展基金投資評估審議委員會審議委員

行政院國家科學技術發展基金管理會補助計畫審查委員

科技部「計畫績效評估」主筆委員

科技部專題研究計畫審查委員

科技部大專學生研究計畫審查委員

臺灣評鑑協會「大專校院教學品保服務」評鑑委員

教育部「技專校院產學合作國際專班實施計畫」審查委員

教育部學海築夢及新南向學海築夢計畫審查委員

教育部「大專校院增設、調整院系所學位學程(學士班/碩士班)」審查委員

教育部外國學生專班(視覺設計領域) 審查委員

教育部「推動大學程式設計教學計畫」諮詢輔導委員

教育部產精進師生實務職能方案「教育、藝術、人文、社會科學、新聞學及圖書資訊食品」領域審查委員

教育部「2022年全國技專校院學生實務專題製作競賽」初、決審評審委員

臺北市立大學第三週期校務評鑑 - 自我評鑑指導委員會委員

亞洲大學學術委員

臺灣師範大學「應聘申請學術能力審核小組」委員

數位發展部「智慧內容創新應用發展計畫」計畫審查委員

數位發展部「次世代技術應用人才淬鍊計畫」計畫審查委員

數位發展部「健全數位娛樂環境與開發者輔導創新計畫」計畫審查委員

數位發展部「智慧學習產業整合輸出計畫」計畫審查委員

數位發展部「實境體感創新應用推動計畫」計畫審查委員

經濟部「年度綱要計畫」審查委員

經濟部產創平臺創新優化計畫審查委員
經濟部中小企業處小型企業創新研發計畫 (SBIR) 審查委員
經濟部商業司「服務業創新研發計畫(SIIR)」審查委員
經濟部工業局「協助傳統產業技術開發計畫 (CITD)」審查委員
經濟部「公司研發支出適用投資抵減辦法」審查委員
經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員
經濟部「地方文化特色整合5G應用落地計畫」審查委員
經濟部數位科技產製解決方案競賽評審
經濟部「後疫情時代智能零售：新媒體互動模式建置與精準行銷應用計畫」審查委員
臺灣數位內容產業年鑑審查委員
文化部5G科技影音展演創新應用補助評審委員
文化部「智慧機械或第五代行動通訊系統投資抵減申請案」審查委員
文化部「流行音樂基地與故事館科技應用展演計畫」計畫審查委員

2. 2021

(1)校內行政服務

設計學院院長

(2)重要委員會成員

校教評委員

校務會議委員

設計學院院教評主席

傳播學院院教評委員

多媒系系教評委員

廣播電視學系系教評委員

校課程委員

研究發展委員會委員

(3)校外服務、貢獻

行政院國家發展基金投資評估審議委員會審議委員

行政院國家科學技術發展基金管理會補助計畫審查委員

科技部政院管制計畫審查委員

科技部「前瞻基礎建設計畫期末績效評估作業」審查委員

科技部「計畫績效評估」主筆委員

科技部專題研究計畫審查委員

臺灣評鑑協會「大專校院教學品保服務」評鑑委員

IEET 認證委員

教育部學海築夢及新南向學海築夢計畫審查委員

教育部「全國大學程式設計教學交流會」世界咖啡館桌長

教育部「推動大學程式設計教學計畫」諮詢輔導委員

教育部「2021年全國技專校院學生實務專題製作競賽」初、決審評審委員

教育部「臺灣國際學生創意設計大賽」全球藝術院校排名系統審議委員
教育部「鼓勵學生參加藝術與設計類國際競賽計畫－設計戰國策」審查委員
亞洲大學學術委員
中國廣告學刊編輯委員
ICID2021研討會主持人
2021賽博光廊暨颯心立藝學術研討會主持人
經濟部「年度綱要計畫」審查委員
經濟部「A+企業創新研發淬鍊計畫」(前瞻技術研發計畫) 審查委員
經濟部產創平臺創新優化計畫審查委員
經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員
經濟部「智慧內容創新應用發展計畫」計畫審查委員
經濟部「健全數位娛樂環境與開發者輔導創新計畫」計畫審查委員
經濟部「體感科技創新應用發展與推動計畫」計畫審查委員
經濟部「實境體感創新應用推動計畫」計畫審查委員
經濟部商業司「服務業創新研發計畫 (SIIR)」 審查委員
經濟部「公司研發支出適用投資抵減辦法」審查委員
經濟部「數位科技產製解決方案競賽」評審委員
臺灣數位內容產業年鑑審查委員
經濟部「110年地方文化特色整合5G 應用落地計畫」 審查委員
文化部5G 科技影音展演創新應用補助評審委員
文化部「國片應用數位特效製作獎助案」審議委員
文化部「電影人才培訓輔導要點」評審委員
文化部「積極性藝文紓困計畫補助-新型態影視音展演方案」評選委員
文化內容策進院「旗艦審查會議」審查委員
文化內容策進院文化內容投資計畫審議委員
基隆市 SBIR 審查委員
中正紀念堂3D 藝術展評審委員

3. 2020

(1)校內行政服務

設計學院院長

(2)重要委員會成員

校教評委員

校務會議委員

設計學院院教評主席

傳播學院院教評委員

多媒系系教評委員

廣播電視學系系教評委員

設計學院教師績效評鑑委員會

校課程委員

研究發展委員會委員

(3)校外服務、貢獻

行政院國家發展基金投資評估審議委員會審議委員

行政院國家科學技術發展基金管理會補助計畫審查委員

科技部「政府科技發展計畫審議作業暨年度計畫績效評估」主筆委員

科技部「前瞻基礎建設計畫期末績效評估作業」審查委員

科技部年度綱要計畫審查委員

科技部「計畫績效評估」主筆委員

科技部「院列管計畫期中績效評估作業」審查委員

高教評鑑中心大專校院所品質保證認可審議委員

臺灣評鑑協會「大專校院教學品保服務」評鑑委員

IEET 認證委員

教育部學海築夢及新南向學海築夢計畫審查委員

教育部「全國大學程式設計教學交流會 - 程式支跨域共響」世界咖啡館桌長

教育部「推動大學程式設計教學計畫」諮詢輔導委員

教育部「智慧創新跨域人才培育聯盟計畫」審查委員

教育部「2020年全國技專校院學生實務專題製作競賽」初、決審評審委員

亞洲大學109-110學年度學術委員

臺北市立大學人文藝術學院第6任院長遴選委員

屏東大學視覺藝術學系碩士班增設案計畫審查委員

育達科大外部評鑑委員

銘傳大學數位媒體設計學系及動漫文創設計學士學位學程系所評鑑委員

龍華科技大學多遊系外部評鑑委員

玄奘大學視傳系模擬評鑑訪視委員

臺北教育大學-「高教深耕計畫成果展」校外委員

臺北商業大學校課程委員會校外委員

中國廣告學刊編輯委員

淡江大學新設課程外審委員

亞洲大學「自辦(教學單位)品保認可計畫-外部評鑑實地訪評」評鑑委員

海洋科技大學創新設計學院-院課程諮詢委員

經濟部商業司「服務業創新研發計畫(SIIR)」召集人

經濟部「綱要計畫審查-健全數位娛樂環境與開發者輔導創新計畫」審查委員

經濟部「綱要計畫審查-智慧內容創新應用發展計畫」審查委員

經濟部「健全數位娛樂環境與開發者輔導創新計畫」評選委員

經濟部「智慧內容創新應用發展計畫」評選委員

經濟部「體感科技創新應用發展與推動計畫」評選委員

經濟部「次世代技術應用人才淬煉計畫」評選委員

經濟部「智慧學習產業整合輸出計畫」計畫審查委員
經濟部「跨域數位人才加速躍升計畫」計畫審查委員
經濟部「AI智慧應用新世代人才培育計畫」計畫審查委員
經濟部高雄市體感計畫主審委員
經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員
經濟部中小企業處小型企業創新研發計畫 (SBIR) 審查委員
經濟部「公司研發支出適用投資抵減辦法」審查委員
臺灣數位內容產業年鑑審查委員
臺灣設計研究院「設計服務業能量登錄」審議委員
中技社新媒體論壇主講人
2020臺北數位圖像國際學術研討會主持人
2020賽博光廊暨颯心立藝學術研討會主持人
文化部「輔導電影產業數位升級補助案」評審委員
文化部「國片應用數位特效製作獎助案」審議委員
文化部「原創漫畫內容開發與跨業發展及行銷補助計畫」審查委員
文化內容策進院「文化內容投資計畫」投資審議委員
文化部「ACG產業調查暨民眾消費行為趨勢分析」顧問
文化內容策進院「加速文化內容開發與科技創新應用補助計畫」審查委員
文化內容策進院「文化內容科技應用創新產業領航旗艦計畫」補助審查委員
中國廈門國際動漫節競賽評委
基隆市青年投入創業發展行動計畫評審委員
東森盃捷運車站設計策展大賽評審委員
時報金像獎評審委員
中正紀念堂暑期特展審查委員

4. 2019

(1)校內行政服務

副校長/教務長
設計學院院長

(2)重要委員會成員

校教評主席
校務會議委員
設計學院院教評委員
多媒系系教評委員
廣播電視學系系教評委員
校課程委員主席

(3)校外服務、貢獻

行政院國家發展基金投資評估審議委員會審議委員
科技部「政府科技發展計畫審議作業暨年度計畫績效評估」主筆委員

科技部「前瞻基礎建設計畫期末績效評估作業」審查委員
科技部年度計畫績效評估審查委員
科技部工程司電子資通組產學計畫審查委員
科技部「人文社會及科技服務」群組科技計畫委員
科技部年度綱要計畫審查委員
科技部專題研究計畫審查委員
高教評鑑中心大專校院系所品質保證認可審議委員
高教評鑑中心維護學生受教權益計畫查核委員
臺灣評鑑協會「大專校院教學品保服務計畫」評鑑委員
教育部「推動大學程式設計教學計畫成果發表會」主持人
教育部「全國大學程式設計教學交流會」主持人
教育部「推動大學程式設計教學計畫」諮詢輔導委員
教育部學海築夢及新南向學海築夢計畫審查委員
教育部「智慧創新跨域人才培育聯盟計畫」審查委員
教育部「2019全國專題競賽」初、決審評審委員
教育部「新南向產學合作國際學生專班計畫」審查委員
亞洲大學108-109學年度學術委員
雲林科技大學數位媒體設計系自我評鑑委員
臺北商業大學數位多媒體設計系大學評鑑自評委員
臺南藝術大學動畫藝術與影像美學所自我評鑑委員
2019藝術與設計國際研討會專題演講人
2019臺北數位圖像國際學術研討會主持人
2019賽博光廊暨颯心立藝學術研討會主持人
臺南大學大學校院申請調整（整併）院、系、所、學位學程計畫書外審委員
經濟部商業司「服務業創新研發計畫（SIIR）」召集人
經濟部「健全數位娛樂環境與開發者輔導創新計畫」評選委員
經濟部「智慧內容產業發展計畫」評選委員
經濟部「數位內容跨域創新應用推動計畫」評選委員
經濟部「體感科技創新應用發展與推動計畫」評選委員
經濟部「創新基地環境建構計畫」評選委員
經濟部高雄市體感計畫主審委員
經濟部產創平臺創新優化計畫審查委員
經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員
經濟部中小企業處小型企業創新研發計畫(SBIR) 審查委員
經濟部「公司研發支出適用投資抵減辦法」審查委員
臺灣數位內容產業年鑑審查委員
經濟部「數位內容產品獎」評審委員
文化部科技藝術共生計畫年度綱要計畫書自評委員
文化部「加速文化內容開發與科技創新應用補助計畫」審查委員

文化部「文化創意產業圓夢計畫」初、決審審查委員
文化部電影輔導金稽核委員
文化部「原創漫畫內容開發與跨業發展及行銷補助計畫」審查委員
文化部「影視音數位視覺特效應用加值計畫」績效報告審查委員
文化部「ACG 產業調查暨民眾消費行為趨勢分析」顧問
文化部「文化內容開發與科技創新應用專業服務計畫」採購案評選委員
臺灣動漫創作協會榮譽理事長
臺南畫世代動畫影展諮詢委員
「全球華文永續報導獎」評審委員
基隆市青年創業孵育獎勵補助計畫審查委員

5. 2018

(1)校內行政服務

副校長/教務長

(2)重要委員會成員

校教評主席

校務會議委員

設計學院院教評委員

多媒系系教評委員

校課程委員主席

(3)校外服務、貢獻

行政院國家發展基金投資評估審議委員會審議委員

科技部科技概算經費總體說明書審查委員

科技部「政府科技發展計畫審議作業暨年度計畫績效評估」主筆委員

科技部「前瞻基礎建設計畫期中績效評估作業」審查委員

科技部年度綱要計畫審查委員

科技部專題研究計畫審查委員

科技部大專學生研究計畫審查委員

科技部產學合作計畫案審查委員

科技部工程司電子資通組產學計畫審查委員

IEET 認證委員

教育部補助技專校院辦理產學合作國際專班計畫審查委員

教育部「優化技職校院實作環境計畫」審查委員

教育部「新南向產學合作國際學生專班計畫」審查委員

教育部學海築夢及新南向學海築夢計畫審查委員

教育部「推動大學程式設計計畫」諮詢委員

教育部「2018全國專題競賽」初、決審評審委員

教育部智慧創新跨域人才培育計畫審議委員

教育部「新住民語文數位教材計畫」審查委員

臺灣數位內容產業年鑑審查委員
經濟部「數位內容產品獎」評審委員會主席
經濟部高雄市體感計畫主審委員
經濟部「智慧內容產業發展計畫」計畫審查委員
經濟部「跨域數位人才加速躍升計畫」計畫審查委員
經濟部「智慧學習產業整合輸出計畫」計畫審查委員
經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員
經濟部中小企業處小型企業創新研發計畫 (SBIR) 審查委員
經濟部商業司「服務業創新研發計畫 (SIIR)」審查委員
經濟部產創平臺計畫審查委員
經濟部「公司研發支出適用投資抵減辦法」審查委員
經濟部上市審查會議審查委員
文化部「參與製作國際電影片數位視覺特效獎勵案」審議委員
文化部敬原創漫畫內容開發與跨業發展及行銷補助評審委員
文化部新興科技計畫諮詢委員
文化部文創投資專家諮詢委員
文化部「文化內容投資計畫」投資審議委員
文化部科技藝術共生計畫自評委員
文化部「文化創意產業圓夢計畫」審查委員
文化部臺灣科技融藝創新計畫自評報告審查委員
文化部「ACG 產業調查暨民眾消費行為趨勢分析」顧問
國藝會常態補助「藝文環境與發展類」審查委員
中正紀念堂暑期特展審查委員
臺灣國際兒童影展評審
臺灣動漫創作協會榮譽理事長
臺南畫世代動畫影展評審
臺南畫世代動畫影展座談主持人
臺灣區 TBS DIGICON6 亞洲數位電視及動畫競賽評委
「全球華文永續報導獎」評審委員
世新大學107年度校務自我評鑑之實地訪評委員
2018臺北數位圖像國際學術研討會主持人
2018賽博光廊暨颯心立藝學術研討會主持人
2018藝術與設計國際研討會暨創作展主講人
萬能科技大學創新感性設計學術研討會專題演講
南臺科技大學設計學門多元升等審查諮詢委員
基隆市 SBIR 審查委員
桃園數位藝術節評選委員
證券櫃檯買賣中心上櫃審議委員會產業專家審議委員

6. 2017

(1) 校內行政服務

副校長/教務長

(2) 重要委員會成員

校教評主席

校務會議委員

多媒系系教評委員

校課程委員主席

研究發展委員會委員

(3) 校外服務、貢獻

行政院科技會報辦公室「第一階段重點政策額度計畫構想書」審查委員

行政院國家發展基金投資評估審議委員會審議委員

科技部「科技發展計畫一部會署審查會議」審查委員

科技部「科技發展計畫」人社科服群組委員

科技部年度綱要計畫主筆審查委員

科技部專題研究計畫審查委員

科技部大專學生研究計畫審查委員

臺灣評鑑協會「科技大學評鑑」評鑑委員

臺灣評鑑協會「技術學院評鑑」評鑑委員

IEET 認證委員

經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員

臺灣數位內容產業年鑑審查委員

經濟部「數位內容產品獎」評審委員

經濟部 A+企業創新專案計畫審查委員

經濟部4G 新型態內容跨界應用服務主題式計畫審查委員

經濟部中小企業處小型企業創新研發計畫(SBIR) 審查委員

經濟部商業司「服務業創新研發計畫(SIIR)」審查委員

經濟部「公司研發支出適用投資抵減辦法」審查委員

經濟部「數位內容跨域創新應用推動計畫」審查委員

經濟部「智慧內容產業發展計畫」計畫審查委員

經濟部「智慧學習產業整合輸出計畫」計畫審查委員

VR/AR 跨域體感產學高峰論壇引言人

教育部「技職教育再造-技專校院設備更新」-「第三階段主計畫」審查委員

教育部補助技專校院辦理產學合作國際專班計畫審查委員

教育部「科技大學追蹤評鑑及再評鑑」計畫評鑑委員

教育部「補助技專校院學生出國參加國際性技藝能競賽」審查委員

教育部「專科以上學校實習課程績效評量辦法」審查委員

臺北教育大學數位科技設計學系自我評鑑委員

臺灣師範大學「通識教育學門小組」委員

文化部「表演藝術結合科技跨界創作補助計畫」審查委員
文化部補助文創事業國際參展申請案審查委員
文化部「科技藝術政策規劃研究」計畫審查委員
文化部新興科技計畫諮詢委員
文化部共同投資案產業專家
國藝會常態補助_藝文環境與發展類_審查委員
臺灣國際兒童影展評審委員
臺灣區 TBS DIGICON6 亞洲數位電視及動畫競賽評委
中國廈門國際動漫節評委
「全球華文永續報導獎」評審委員
臺北藝術大學【推動教師多元升等制度重點學校計畫工作小組】委員
銘傳大學前瞻智慧設計國際學術研討會主持人
2017 賽博光廊暨颯心立藝學術研討會主持人
臺灣動漫創作協會榮譽理事長
大同大學媒體設計學系課程諮詢委員
桃園數位藝術節評選委員
基隆市 SBIR 審查委員
基隆市青年創業孵育獎勵補助計畫評選委員

7. 2016

(1) 校內行政服務

教務長

(2) 重要委員會成員

校教評主席

校務會議委員

設計學院院教評委員

多媒系系教評委員

校課程委員主席

研究發展委員會委員

(3) 校外服務、貢獻

高等教育評鑑中心評鑑委員

臺灣評鑑協會「科技大學評鑑」評鑑委員

臺灣評鑑協會「技術學院評鑑」評鑑委員

IEET 認證委員

科技部專題研究計畫審查委員

科技部「數位人文主題研究計畫」審查委員

科技部「科普產品製播推廣產學合作計畫」影片技術顧問

經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員

經濟部 A+ 企業創新專案計畫審查委員

經濟部「公司研發支出適用投資抵減辦法」審查委員
經濟部中小企業處小型企業創新研發計畫 (SBIR) 審查委員
經濟部商業司「服務業創新研發計畫 (SIIR)」審查委員
經濟部「4G 新型態內容跨界應用服務主題式計畫專業審查會」委員
經濟部「4G 加值服務與數位內容豐富化計畫」審查委員
經濟部「智慧內容產業發展計畫」審查委員
臺灣數位內容產業年鑑審查委員
經濟部「數位內容產品獎」評審委員
教育部「科技大學追蹤評鑑及再評鑑」計畫評鑑委員
教育部「技專校院核定改名後第一次訪視相關工作」訪視委員
教育部「第二期技職再造-再造技優計畫-第三階段主計畫」審查委員
教育部105年臺灣女孩日四格漫畫比賽評審委員
文化部「臺灣科技融藝創新計畫」審查委員
文化部「國產電影片應用數位視覺特效製作獎助案」評審委員
文化部共同投資案產業專家
文化部表演藝術結合科技跨界創作計畫審查/訪視委員
文化部補助文創事業國際參展申請案審查委員
文化部「科技藝術政策規劃研究」採購評選委員
文化部短片輔導金評審委員
文化部「文化創意產業輔導陪伴計畫」專家顧問
臺灣動漫創作協會榮譽理事長
臺灣師範大學學術單位自我評鑑通識教育學門規劃小組委員
臺北藝術大學「推動教師多元升等制度重點學校計畫工作小組」委員
臺灣科技大學研究及創作獎審查委員
雲林科技大學數媒系自我評鑑委員
中華科技大學自我評鑑委員
2016管理、商業與資訊國際學術研討會 Keynote Speaker
國美館2017數位藝術創作案評審委員
客委會補助製作客家議題電影審查會評審委員
證券櫃檯買賣中心上櫃審議委員會產業專家審議委員
A+創意季 設計競賽評審
基隆市 SBIR 審查委員
新竹市地方產業創新研發推動計畫審查委員

8. 2015

(1)校內行政服務

校教評委員
校務會議委員
設計學院院教評委員

多媒系系教評委員

校務會議委員

(2)校外服務、貢獻

行政院「新版數位匯流發展方案」諮詢專家

行政院國家發展基金創業天使計畫技術審議委員

行政院國家發展基金創業天使計畫輔導顧問專家

科技部「政府科技發展計畫審議作業」群組審查專家

科技部專題研究計畫審查委員

科技部大專學生研究計畫審查委員

科技部「數位人文主題研究計畫」審查委員

高等教育評鑑中心評鑑委員

臺灣評鑑協會「科技大學評鑑」評鑑委員

臺灣評鑑協會「技術學院評鑑」評鑑委員

IEET 認證委員

教育部「技專校院改名改制後第二次書審作業」審查委員

教育部補助技專校院辦理國際性技藝能競賽審查委員

教育部資通訊軟體創新人才推廣計畫審查委員

教育部「第二期技職教育再造-技專校院設備更新計畫」審查委員

虎尾科技大學多媒系自我評鑑委員

銘傳大學數媒系外部評鑑委員

經濟部「智慧內容產業發展計畫」綱要計畫審查委員

經濟部「數位內容跨域創新應用推動計畫」綱要計畫審查委員

經濟部「數位內容產業創新整合發展計畫」審查委員

經濟部「數位內容產業應用與健全環境推廣計畫」審查委員

經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員

經濟部 A+企業創新專案計畫審查委員

經濟部「公司研發支出適用投資抵減辦法」審查委員

經濟部技術處 SBIR 計畫審查委員

經濟部商業司「服務業創新研發計畫(SIIR)」審查委員

經濟部「4G 新型態內容跨界應用服務主題式計畫專業審查會」委員

臺灣數位內容產業年鑑審查委員

經濟部「數位內容產品獎」評審委員

新竹縣地方產業創新研發推動計畫(SBIR)審查委員

「A+新秀設計競賽」評審委員

文化部電視金鐘獎評審委員

文化部共同投資案產業專家

文化部臺灣展演藝術科技化旗艦計畫績效評估委員

文化部「獎助參與文化創意類國際性展賽」評選委員

文化部「表演藝術結合科技跨界創作補助計畫」審查委員

文化部「臺灣科技藝術節」評選委員
「104年度電影短片輔導金」評委
臺灣動漫創作協會理事長
公共電視「全國短片徵選大賽」評審委員
桃園國際動漫大展-動漫新秀賞評審
證券櫃檯買賣中心上櫃審議委員會產業專家審議委員

9. 2014

(1)校內行政服務

校教評委員
校務會議委員
設計學院院教評委員
多媒系系教評委員
創產所教評會委員

(2)校外服務、貢獻

行政院國家發展基金創業天使計畫技術審議委員
行政院國家發展基金創業天使計畫輔導顧問專家
臺灣國際兒童影展評審委員
臺北電影獎評審委員
中國西安國際動漫大賽評委
東京 TBS DIGICON6 亞洲數位電視及動畫競賽評委
第三屆海峽兩岸（貴陽）動漫文化研討會演講
澳門理工畢業研究專題審查委員
HPC 功夫-國網3D 動畫全國大賽評委
高等教育評鑑中心評鑑委員
臺灣評鑑協會「科技大學評鑑」評鑑委員
臺灣評鑑協會「技術學院評鑑」評鑑委員
科技部專題研究計畫審查委員
科技部大專學生研究計畫審查委員
科技部「數位人文主題研究計畫」審查委員
科技部「103年從生活探索到宇宙科普產學合作計畫」協同研究人員及影片技術審查顧問
經濟部「公司研發支出適用投資抵減辦法」審查委員
經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員
經濟部 A+企業創新專案計畫審查委員
經濟部技術處 SBIR 計畫審查委員
經濟部商業司「服務業創新研發計畫 (SIIR)」審查委員
經濟部數位內容區域輔導團隊審查委員
經濟部工業局4G (2.2.1內容豐富化) 計畫審查委員

經濟部國際化軟體人才暨產業技師培育計畫期末檢討會議評審委員
臺灣數位內容產業年鑑審查委員
文化部電視金鐘獎評審委員
文化部金漫獎評審委員
文化部表演藝術團隊創作科技跨界作品補助審查委員
文化部「獎助參與文化創意類國際性展賽」評選委員
文化部「科技與表演藝術媒合服務平臺」採購案評選委員
文化部影視局「長片輔導金」評委
文化部影視局「103年度電影短片輔導金」評委
文化部文創素材加值應用計畫業師評審
教育部補助技專校院學生出國參加國際性技藝能競賽審查委員
國防大學教育評鑑實地訪評委員
崑山科大視訊系自我評鑑委員
臺北城市科技大學自我評鑑委員
龍華科技大學多遊系自我評鑑委員
臺灣首府大學數遊系自我評鑑委員
臺南大學「2014視覺藝術研討會」主持人
臺北教育大學「教學實務或教材教法研發補助」外審委員
設計學會學術研討會論文審查委員
桃園國際動漫大展委託專業服務案評選委員
桃園航空城全國多媒體設計競賽評審
桃園動漫大展-動畫名家講座主持人
2014Digital Taipei 動畫論壇主持人
臺灣動漫創作協會理事長
臺中市大墩美展評審委員
新竹縣地方產業創新研發推動計畫審查委員
新北市中小企業服務團文創服務領域顧問

10. 2013

(1)校內行政服務

校務會議委員
設計學院院教評委員
多媒系系教評委員
創產所教評會委員

(2)校外服務、貢獻

國科會「產學小聯盟計畫」審查委員
高等教育評鑑中心評鑑委員
臺灣評鑑協會「科技大學評鑑」評鑑委員
臺灣評鑑協會「技術學院評鑑」評鑑委員

臺灣評鑑協會「技術學院受評三等系所追蹤」評鑑委員
教育部「技專校院改名改制後訪視相關工作」訪視委員
教育部彈性薪資方案審查委員
臺北海洋學院數遊系自我評鑑委員
經濟部「數位內容產業發展補助計畫」審查委員
經濟部「數位內容產品獎」評審委員
臺灣數位內容產業年鑑審查委員
經濟部技術處 SBIR 計畫審查委員
經濟部商業司「服務業創新研發計畫 (SIIR)」審查委員
經濟部「業界科專雲端運算政策性項目」計畫審議委員
經濟部卓越中堅企業及重點輔導對象遴選委員
經濟部「數位內容創新與整合推動計畫」綱要計畫審查委員
「2013文化創意產業年報」審議委員
文化部（101年臺灣展演藝術科技化旗艦計畫）績效評估報告委員
文化部影視局電視金鐘獎評審委員
文化部獎助參與文化創意類國際性展賽審查委員
文化部「表演藝術團隊創作科技跨界作品補助計畫」訪視委員
文化創意產業優惠貸款數位內容產業審查委員
「臺灣國際兒童影展」評審
文化部影視局「長片輔導金」評委
文化部影視局「102年度電影短片輔導金」評委
全國傳播院校畢業作品武林大會評審委員
國立中正文化中心教育訓練課程演講
臺北教育大學「教師專題研究計畫」審查委員
臺北教育大學「教學實務或教材教法研發補助計畫」
耕莘健康管理專科學校數媒科自評委員
證券櫃檯買賣中心上櫃審議委員會產業專家審議委員
臺灣動漫創作協會理事長
新北市中小企業服務團文創服務領域顧問

- 註：1. 相關文件請附影本。
2. 如為外國文件，請附中譯本並公證。
3. 本表若不敷使用，請以 A4 紙張自行延伸。

四、治校理念與抱負（含妥善運用資源之規劃）

摘要

國立臺灣藝術大學創校已逾67年，為國內歷史最悠久、學門領域最完備的藝術高等學府，身為臺灣藝術教育重鎮，本校優秀傑出的校友不勝枚舉，包含兩度獲得奧斯卡最佳導演獎的李安，以及無數頭角崢嶸的藝術人才，是臺灣在藝術教育最具影響力的學校。

然而，高教校院快速擴張導致教育資源稀釋，加上近年來面臨的國際化競爭與少子化衝擊，對一般大學帶來嚴峻的挑戰，臺藝大也面臨同樣的衝擊。本校面對快速變化的高教環境及外部競爭，不僅要善用既有優勢，更要開創新局，追求卓越，以應對外部條件的變化並擴大領先差距。

本人從事學校行政事務多年，也長期參與教育部高教評鑑訪視，觀摩學習了很多學校很好的作法，決定參選校長以來，拜訪了全校90%以上的專任教師，更深刻瞭解各系所的困難、需求與對學校未來的期許。因此，本於對臺藝大的投入與熱忱，對於校務發展規劃，在此提出四個理念創新：**資源盤點、數位培力、創新容錯、與藝術共榮**。基於這四個創新思維下，規劃「行政革新」、「教學卓越」、「產研深耕」、「永續發展」與「國際鏈結」等五項校務發展目標，並分別提出具體實施方案。相信在此五項目標落實下，必能引領臺藝大秉承傳統特色與優勢，創新發展，邁向藝術高等學府的典範。

壹、前言

國立臺灣藝術大學（以下簡稱臺藝大或本校）為國內最豐富多元的完全藝術大學。肩負臺灣藝術教育之重責，本校創校初期，許多當代知名大師如李梅樹、傅狷夫、楊英風、鄧昌國、蕭滋……等，皆投入本校教學行列，不僅為本校奠立全方位藝術環境的基石，更作育出無數頭角崢嶸的藝術人才。迄今，本校已約有 50,000 位畢業生，在藝術、教育、文化創意產業……等領域皆有傑出表現，他們的優異表現，不僅是母校引以為榮的驕傲，更再再展現本校在藝術教育上耕耘的豐碩成果。

傳承悠久的校史與特色，在歷任行政團隊與教職員工的努力下，本校的制度、規模更勝以往。然而，臺灣高等教育因快速擴張導致教育資源稀釋，

近年來又面臨國際化競爭及少子化現象，對傳統大學帶來嚴峻的挑戰，臺藝大也面臨同樣的衝擊。本校擁有優良的傳統，富含多元文化與價值，傑出的校友與良好的聲譽知名度，但面對外部國際化競爭及疫情發展的不確定性，加上少子化困境、多元入學制度改革等原有的內生性議題，必須快速掌握相關之變化趨勢，除了要善用既有優勢外，更要開創新局，追求卓越，以應對外部條件的變化並擴大領先差距。

我在校任教至今已逾二十二年，行政服務歷經兩任系主任、兩任設計學院院長、教務長與副校長。從事校務行政多年，向以傾聽、溝通，在和諧中推動校務發展，願以多年的行政經驗與資源奉獻於本校，讓臺藝大在優良的傳統特色與優勢下，創新發展，邁入新時代與新境界。

貳、學校現況

一、教學單位

本校共有五大學院：美術學院、設計學院、傳播學院、表演藝術學院、人文學院；總計14個學系、1個學士學位學程、20個碩士班、6個博士班及2個教學中心。

二、行政單位

本校目前共有行政人員254位、警衛人員1人、技工及工友8人，總計256位。行政組織架構，有教務、學務、總務、研發、國際、文創等六處四室的行政單位，圖書館、藝博館與3個中心的研究單位，以及教師評審委員會等9個重要校級委員會。

三、師生結構

本校目前專任教師共有175位，其中教授66位（38%）、副教授40位（22%）、助理教授33位（19%）、講師3位（2%）、其他（專業技術人員、客座及專案教師等共33位（19%），兼任教師則約有600位。目前學生人數總計5,614人，大學部學生計有4,303人、碩士生1,159人、博士生152人。近幾年來本校的生師比皆達到教育部規定的基準（日間學制生師比值應低於25），106至110學年度生師比統計如表一：

表一 臺藝大日間學制生師比

學年度	日間學制學生數	日間專任教師	日間學制生師比(%)
110	3259	165	19.75
109	3217	155	20.75
108	3270	156	20.96
107	3310	167	19.82
106	3304	162	20.4

四、校地

本校位於新北市板橋區，目前校地面積約為12公頃（校舍樓地板面積83,025平方公尺），惟部分南北側校地有占用情形，尚無法完整進行開發使用，其中南側部分已收回校地，已分別闢建網球場、籃球場、排球場等運動設施，搭配已落成之多功能活動中心，完整之運動場域區塊已具雛形（如圖一），然因其間穿插占用戶建物，就連結性而言，尚有待校地完整收回後加以規劃整合。



圖一 校園空間營建規劃圖

歷年來臺藝大師生人數逐年增加，但教學、研究、創作、展演空間與設施卻未能同步成長，長久以來師生一直深切地盼望有更大的空間與腹地能華茂發展。與國內其他二所藝術大學相較，本校校舍總樓地板面積、每位學生可使用之校地面積（平均值為21.48平方公尺）均為目前國內三所藝術大學

中最小之一所，對於本校後續專業發展，實有限礙之虞。

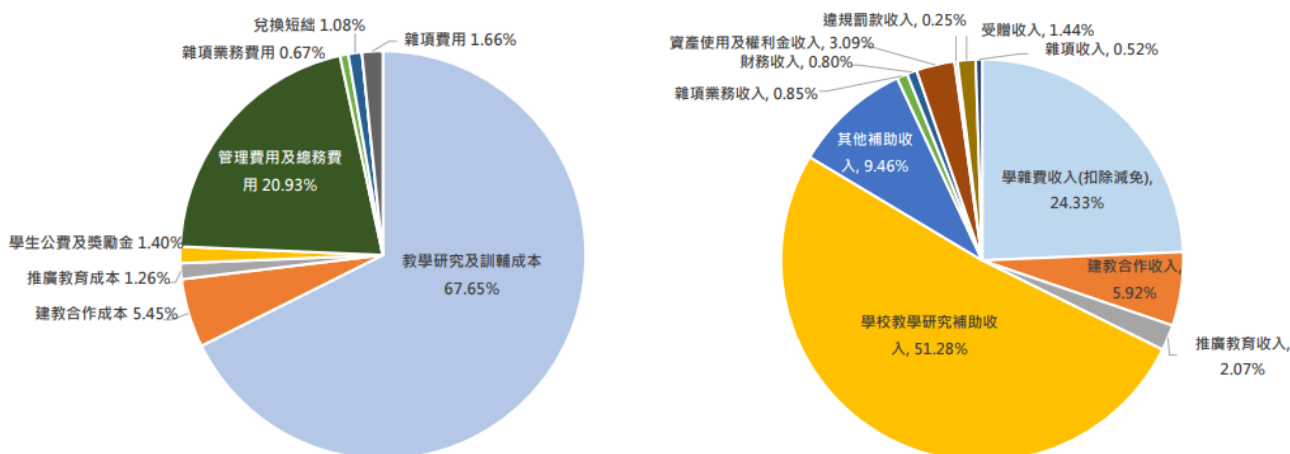
五、校務基金

本校校務基金的挹注主要倚賴學雜費收入與教育部等的補助，但因政府與企業對藝術投資長期不足，本校長期經費相較其他大學院校明顯缺乏，105至110年度期末可用資金如表二：

表二 105-110年期末可用資金

學年度	105	106	107	108	109	110
期末可用資金(億)	14.6	15.4	16.5	16.4	16.7	17.5

由110年度本校收入與支出統計（圖二）來看，支出部分在教學展演及訓輔成本約占總支出2/3，收入部分在學雜費與教育部等補助收入占全校總經費之比例約為85%，這說明本校對於學雜費與教育部等補助收入的倚重，但面對少子化的衝擊及學雜費長期的相對未調漲，加上政府財源的日益緊縮，如何提高本校自籌經費的收入已是當務之急。



圖二 110年學校支出/收入分析

參、優勢與劣勢分析

依據110學年度本校高等教育深耕計畫成果報告書自評強弱危機分析（SWOT）如圖三：

<p style="text-align: center;">優勢 (Strengths)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 臺灣第一所藝術專業學府，傳承臺灣藝術發展歷史。 2. 藝術類型多元完整，有利培育跨領域之藝術理論與創作人才。 3. 校友資源廣大，知名傑出校友眾多，引領學界及業界發展。 4. 學風自由，師生創作能量雄厚。 5. 學生多為高志願入學，具藝術潛能，競爭能力強。 6. 以優良之藝術資源，結合鄰近中小學，關懷與深耕在地議題。 7. 成立文化創意產學園區，建構文化創意產學合作模式。 8. 辦理「大臺北藝術節」，引入國際資源，扮演在地藝文推手。 	<p style="text-align: center;">劣勢 (Weaknesses)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本校地狹人稠，無法額外支援藝術專業空間。 2. 大學校院須自籌經費，有財務壓力。 3. 相較一般性綜合大學，現行政策及政府資源較無針對藝術大學的特殊需求性注入支持。 4. 本校當代藝術有關之科技工程師資人才較為缺乏。 5. 本校長期經費相較其他大學院校顯為不足。 6. 辦學歷史悠久，硬體設備面臨汰舊換新。
<p style="text-align: center;">危機 (Threats)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 少子化衝擊，招生來源面臨競爭與挑戰。 2. 國家教育政策重科技、輕人文。 3. 國、高中師生困於升學壓力，投入藝術教育共榮能量有限。 4. 經濟景氣衰退或產業外移，藝術產業市場需求減少，形成畢業生在國內就業的隱憂。 5. 政府與企業對藝術投資長期不足，不利躋身國際一流大學。 	<p style="text-align: center;">機會 (Opportunities)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學校領導團隊積極辦學，提升學校知名度。 2. 新北市政府重視藝文政策，並曾與本校合作。 3. 積極收回被佔用校地，並配合都市更新計畫爭取校地擴展，有效擴增教學空間。 4. 少子化趨勢，鄰近小學閒置空間可供利用。 5. 政府持續重視與推動文化創意產業，符合本校專業發展能量。 6. 政府提供相關教學補助計畫，提供學校改變的機會及資源。 7. 增設符合趨勢發展的博士班課程，引領藝術高階人才之培育，增強藝術研究實力。

圖三 臺藝大 SWOT 分析

一、優勢

(一) 天時

本校前身為「國立藝術學校」，自民國44年成立以來，由藝專而學院至大學，一路平穩發展，在96學年度奉核定完成全校系所合一後，可謂已成長為一所「完全藝術大學」。臺藝大擁有67年藝術人才培育的根基，與臺灣藝術史之發展可謂息息相關，為國內歷史最悠久的藝術高等學府，更是臺灣藝術教育重鎮。

(二) 地利

本校位於人文薈萃的新北市板橋區，板橋為三鐵共構之新北市首府，公

共交通至本校可透過火車（浮洲站）、捷運（板南線府中站）、公車（264、701、702等）抵達。本校地理位置因位於大臺北都會區及交通方便，在教職員生的招募及與產業的結合，均有其地利優勢。

（三）人和

本校不僅為國內歷史最悠久，也是學生人數最多、學門分流最完整的藝術高等學府，創校至今67年，不獨打造全方位的藝術環境，更作育無數精銳人才，畢業校友在不斷地努力與社會的磨練後，不論在藝術、文化、工商產業與其他各界紛紛嶄露頭角，獲得各種殊榮與肯定。這些傑出、團結、凝聚力強的校友加上在校的師生，造就厚實的藝術人才網絡。

（四）發展契機

本校的最大優勢在於先天的天時、地利與兩者長時間累積的人和，這些優勢在可預見的未來均將持續庇益臺藝大的永續發展，但奠基於此，如何善用這些優勢擴大領先差距，著實為本校教職員生重要的目標，譬如：

1. 跨域發展：本校為國內藝術領域學門最完整、學生人才也最多的藝術大學，擁有最佳的跨域發展條件，如何透過課程的規劃、產官學資源的挹注，精進教研展演的跨域發展，實為本校發展的重要方向。

2. 產學結合：本校位於交通便利之大臺北都會區，鄰近藝文產業重鎮，再加上豐富的藝術人才網絡，如何透過產學的合作，強化教育學習功能、建立臺藝品牌知名度、爭取更多資源挹注，應為本校永續發展的重要助益。

二、劣勢與困境

（一）校地狹小、教研展演空間較不足

本校校地是全國最小的三所國立大學之一，再加上南北側部份校地仍遭違建戶佔用，尚難配合校園整體規劃應用。本校師生人數比國內其他兩所藝術大學師生人數加總為多，然而校地面積最小，不利本校後續在教研展演之專業發展。

受制於校區規模過小，要作為孕育國內一流藝術人才氛圍的空間環境仍有不足。因此，校園空間的擴展及整體規劃已成為本校當今首要之務，本校近幾年來除了積極收回被佔用校地，亦應對既有空間整體規劃，並落實專業聚落化，以有效提升教研展演之空間品質。

（二）經費資源有限

本校共有五大學院、14個學系、1個學士學位學程、20個碩士班、6個博士班及2個教學中心，教學展演及訓輔成本負擔頗重，占總支出約2/3。收入部分在學雜費與教育部等補助收入佔全校總經費之比例約為85%，這說明本校對於學雜費與教育部等補助收入的倚重，但面對少子化的衝擊及學雜費長期的相對未調漲，加上政府財源的日益緊縮，如何提高本校自籌經費的收入已是當務之急。因此，爭取計畫資源與產學合作機會的重要性不言可喻，未來如能成立各跨領域的研發中心與產學研發團隊，不僅能提昇本校研究能量，同時也能為學校自籌經費挹注更多財源。

（三）行政、教學資訊系統尚待整合

本校早期因各單位對資訊系統需求及整合觀念不一，往往是為了支援特殊需求而進行系統開發，較缺乏資訊整體性規劃，因此常常忽略了系統之間的彼此整合問題，孤立而未整合的資訊系統不僅重複浪費，品質也不好，已經無法滿足現行組織運作所需整合性資訊的需求，當然也降低了組織決策的效率。

因此，未來應加強跨單位溝通，制定行政與教學等跨單位資料庫交換標準，並建置共通作業的開放式架構環境，提供全校各項資訊系統所需資訊交換的標準化軟體平台，以期達到資訊整合並提供精準資訊作決策。

（四）院系所特色及資源尚待整合

本校有5個學院、14個系所，為國內藝術領域學門最完整的藝術高等學府，具備最豐富各類藝術資源及人才。然而各系所在發展過程中，均強調及凸顯其系所特色，但特色與資源卻往往未能在學院架構下做有效整合，發揮其更大功效，甚為可惜。

因此，未來應賦予學院更大的權限與資源，在校、院的層級下透過不同院系所作跨領域整合，開設美術、設計、傳播、表演藝術、人文等跨領域創作課程，並延伸至共同創作及展演等活動，不僅使學生能發揮所長、並能藉由合作學習，獲取實務經驗，提升與職場接軌的機會，同時，更可透過多元整合跨領域研發團隊的形成，投入產學合作模式，創造更豐碩的產值。

（五）少子化現象，招生面臨競爭與挑戰

在少子化現象的趨勢下，現有的教育資源將逐漸減少，面對越來越競爭的環境，即便原本不必擔心招生問題的公立大學，也開始感受到生存競爭的

壓力。本校在少子化海嘯的初期，雖無招生人數不足的問題，但已充分感受到整體招生品質門檻的不若以往。目前中小學已經普遍有招生不足的現象，將來本校肯定也會面臨招生困境的挑戰。

在我擔任教務長期間，本校首次順利申請到教育部「大學招生專業化發展」計畫200萬元補助，看著學系主任與教師不辭辛勞的遠赴全臺各高中行銷宣傳學系辦學特色，心中滿是感動，而未來本校不僅要注重學校整體效能提升，更應思考如何將學校的辦學理念、特色及文化有效的推廣；同時也要善用社會資源，甚至協助社區發展，才能吸引更多優秀學生的就讀，降低少子化的嚴重衝擊。

（六）國際化推展有待提昇

從文化與國際影響力來看，國際化能力已不再是教育的奢侈品，而是必需品。因此，如何提升師生國際視野，培養學生國際競爭力已是臺灣各大學發展的重點目標。本校在推展國際化的深化本較不足，未來不僅要面對世紀疫情 COVID-19後的國際實體交流重啟，更要完善已受完國際教育2.0大學新鮮人的接軌。

本校由國際處來推展國際化業務，目前以教師與學生為中心推動國際化藝術教育，拓展本校與國外大學、機構之學術交流。目前本校雖已與世界200餘所大學簽訂學術文化交流協議國際交流，但未來實不宜再追求姐妹校的締結數量，而應盤點現有師生交流資訊，深化交流，側重質的提升。同時，更應強化營造國際師生優質、友善的高等藝術教育環境，吸引國際師生前來本校任教、就讀，期能達成一班至少一國際生，以增加本校學生與國際師生互動機會、提升學生國際視野，使本校成為臺灣一流國際化藝術大學。

肆、願景與目標策略

“If you build it, they will come.” 良禽擇木而棲，建構一個多元和諧、適性化及科技化的校園學習環境，讓教職員可以安身立命、學生可以快樂學習，使大家充份的探索學術，激發無限的創意，自然可以吸引一流的師資與優質的學生。大學是承載著青年學子青春與夢想的複合空間，主要作為學習及研究的場所，是「教育的場所」；校園是學生與教職員共同生活，朝夕相處的場所，同時也是「生活的場所」。如何營造一個完善優質、有溫度的校

園學習環境，是大學校長最重要的工作，我努力的做，全校的教職員生也會幫我。

我在2000年取得博士學位後，旋即返國，有幸進入時為國立臺灣藝術學院的本校服務，任教於多媒體動畫藝術研究所，為本校多媒系的創系教師，任教至今已逾22年。服務期間承蒙教學同仁推舉與長官期許，歷經兩任系主任、兩任設計學院院長、教務長與副校長，兼備完整的教學、研究及行政經歷。

臺藝大建校至今已逾67年，在前人的努力之下，已是臺灣首屈一指的藝術教育高等學府，然而面對國內嚴峻的少子化趨勢，高教資源的競爭與學費凍漲的壓力、乃至長達三年的世紀疫情影響，這些外部大環境的衝擊挑戰，都有待本校師生同仁群策群力的逐一克服。

臺灣數位內容產業元年啟於2002年，本人因碩、博士所學專業與臺灣藝術大學專任教師的光環，有幸參與國家文化內容政策的審議，對於文化內容的發展政策與補助資源有一定的瞭解掌握。而承蒙本校前設計學院院長林榮泰老師的推舉，本人在高教系所評鑑第一週期即參與評鑑擔任訪視委員，十餘年來訪視的學校已逾五十餘所，也觀摩學習了很多學校很好的作法。再加上決定參選校長以來，拜訪了全校90%以上的專任教師，更深刻瞭解到系所的困難、需求與對學校未來的期許。因此，本於對臺藝大的認識與熱忱，綜合上述臺藝大的現況、優勢、困境與機會，提出治校理念，期許打造臺藝大成為一個教學、創作、展演、學習及服務的一流藝術教育高等學府。

本人的治校理念規劃為四大理念創新、五大目標與策略，分述如下：

【理念創新】

理念創新根基於外部條件變化與內部資源應對所產生的實際需求與可能，它的前提是繼承，繼承是基礎，創新是結果，觀念的更新是以逐步進化的方式前進的，面對校務營運的外部條件變化與競爭，我規劃四個創新理念如圖四：



圖四 治校理念之理念創新示意圖

一、資源盤點

盤點可以協助迅速掌握可用資源、評估風險，以及擬定未來方向，是一個非常重要基本的工作。本校的資源盤點過往以繼承及零散點狀的資料累積，而缺乏全面系統性的資料盤點。因此，基於對原有知識與經驗的認知，在面對內外部實際需求時，缺乏客觀有效的應對。所以，各單位在資源盤點觀念上必須再認識深化，透過全面且系統性的資料盤點，瞭解外部的資源與威脅及內部的條件與關鍵限制，才能針對複雜變遷的客觀需求，不斷調整改變自身的認知與行為，使自身發展與客觀環境變遷相一致，提高自身發展與競爭能力。

二、數位培力

資訊科技發展已經成為社會與文化發展的主導力量，同時也對未來工作與學習型態產生革命性的影響，此次為期長達三年的 Covid-19 世紀疫情便是最好的例證。藉由數位工具的輔助，學習情境、內涵與方式也有了巨大的改變，學習範圍變得更為寬廣，學習資源也隨手可得，無所不在的學習已是未來的必然。2022 年台灣數位競爭力調查評比已高居世界排名第 11 名，然而本校在善用數位科技的觀念與實踐，相較仍落後國內其他大學。因此，未來應強化教職員生資訊科技素養，進而數位培力。具體的做法包含學習、教學、環境以及組織等四個面向，培養學生能運用資訊科技增進學習與生活能力、教師能善用資訊科技提升教學品質、完善數位軟硬體建置與網路服務、建立健全的資訊科技行政機制及減少數位落差。

三、創新容錯

透過全面系統性的盤點，對於各單位的關鍵限制，我們可藉由組織的力

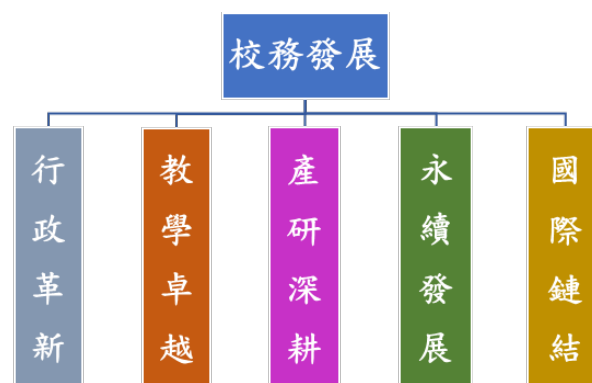
量嘗試打通。而在面對內外部實際需求時，則鼓勵團隊創新，制度面先改小的，建立團隊的經驗與師生信心，讓創新的 DNA 持續的轉動，終有一天臺藝大的體質會有所改變。創新是一項需要持續動態修正的彈性過程，過去學校設置了許多稽核機制及獎懲辦法，來防範同仁犯錯，導致許多同仁養成「不做不錯」的逃避心態，所以，如果無法包容錯誤，創新就會成為曇花一現，終究無法內化成為校務行政的 DNA。因此，界定合理的容錯標準、建立容錯文化，善於處理失敗，才有助於滋養創新的氛圍，激發出同仁的創新力。

四、藝術共榮

相較一般性綜合大學，政府與企業較無針對藝術大學的特殊需求性注入支持，在外部資源受限下，國內三所藝術大學競爭的生態和本質在所難免，長久以來，雖不至於阡陌不接，但也缺乏實質交流。但如果以大面向的管理來看，以開放的做法尋求契合的策略夥伴合作會是校務發展更好的選擇。秉持「先利他後互惠」的校際合作思維，把過往的競爭對手當合作夥伴，總能想出「雙三贏」策略，提升彼此的價值，在合作的道路上一同前進，共創美好。在資源擴展上，透過合作把餅做大，讓公部門、企業及家長學生看見藝術大學的潛力，也因此擴大了市場；在資源運用上，借重彼此的優勢並互補長短，如電算中心軟硬體、圖書館資源的共享，乃至課程、師生的交流，做資源的最有效應用。

【目標與策略】

秉持上述的四個理念創新進行校務發展規劃，在執行面上，規劃「行政革新」、「教學卓越」、「產研深耕」、「永續發展」、「國際鏈結」等五個目標（如圖五），並分別提出執行策略，相信在這些策略落實下，必能將臺藝大帶進新的里程碑。



圖五 校務發展目標

一、行政革新

行政改革要先從最關鍵的限制開始改起，才有機會衝破制度與文化的局限。鼓勵行政團隊創新，制度面先改小的，建立團隊的經驗與師生的信心，讓創新的 DNA 持續轉動，終能翻轉臺藝大的行政體質。

- (一) 推動資源全面系統性的盤點，以利精準地描述問題與關鍵的限制。
- (二) 落實「最大揭露原則」及「關鍵資訊」的資訊公開透明化，以利教師參與監督及治理，符應教授治校之精神。
- (三) 精簡行政流程，特別是人事、總務與會計程序，以提升行政效能。
- (四) 推動現代化公文處理，優化公文線上簽核系統，提升公文處理效率，為未來全面公文電子交換預作準備。
- (五) 建立管考機制與公平客觀的績效考核制度，對各單位行政、計畫、重點工作進行 KPI 管控與檢討，並納入年度績效考核。
- (六) 完善行政人員訓練、輪調、晉升、獎勵與升遷制度，以提振工作士氣。
- (七) 各委員會的組成以專業及五院均衡為原則，以落實教授治校的精神。
- (八) 實施目標與任務導向之校務與系所評鑑制度，並建立循環式品質管理 (PDCA) 之自我改善機制。
- (九) 落實校務研究 (Institutional Research/IR)，進行校務行政之大數據分析，以改善行政運作機制。
- (十) 組成學校危機處理小組，由主秘主導，各行政單位參與，以控制危機風險。

二、教學卓越

大學的責任是研究與教學，但過往教育獎補助政策引導學校發展共通性教學措施，導致大學校院有趨同化發展之虞，不利本校彰顯藝術教育特色。因此，本項校務發展目標著重於制度面的創新，透過鬆綁課程開設限制與修課規定、推動課程改革與創新教學，期能提升教師教學、強化學生學習，達到高等藝術教育精進、培育多元人才目的。

- (一) 修繕教學研究創作展演空間，穩定投入資源增購、更新教學設備。
- (二) 檢討現行專案教師與客座教授規定，並落實嚴謹而合理的教師聘任制度，以利優秀人才的招募。
- (三) 落實教師教學、研究、產創、展演多元升等制度，確保本校藝術多元領域的精進發展不受傳統教師升等制度所限。

- (四) 訂定辦法，引進外部資源設置捐助講座以禮聘各學術或事業有成者擔任授課教師。
- (五) 與其他大學、產業合作開設課程，結合外部資源以擴大學生學習管道。
- (六) 授權學院依據學院專業特色鬆綁必修、選修學分規定，兼顧學生專業與跨域選修需求。
- (七) 由教學單位提出簽核備案，鬆綁學期上課制式時數規定，以利國際師資與業師彈性授課。
- (八) 鼓勵開設特色課程，特色課程得免系所學年開課總時數規範。

三、產研深耕

文創產業為當前政府致力扶植的新興產業，現在正是本校掌握趨勢，深耕文創產學研發與人才培育的關鍵時刻。本項校務發展目標著重於鼓勵興利的制度創新，期能透過團隊合作力量，創造亮點研發成果，奠立臺藝大成為國內文創產學研發及人才培育領頭羊的地位。

- (一) 強化文創處「計畫服務中心」，提供計畫資訊及申請撰寫（範例）諮詢服務。
- (二) 主動聯繫產官研相關組織，推廣學校研發成果並爭取產學研發資源。
- (三) 結合文創處及育成中心，建置產學聯合製作研發基地。
- (四) 鼓勵教師們以特定主題自組研發合作團隊，共享彼此研發資源，並給予團隊經費使用自主彈性，以利共同承接大型產學合作案。
- (五) 鼓勵教師申請研究、產學計畫，依獲得計畫經費級距減免授課鐘點。
- (六) 鼓勵師生設計文創商品，提供微型創業空間並籌辦假日文創市集，藉此凸顯臺藝大校園特色。
- (七) 加強校友連結，定期邀請數位發展、科技、經濟、教育及文化部等部會的計畫辦公室至校演講，並廣邀校友及師生參與。
- (八) 與校友會密切合作，透過產學研發與實習，建立「臺藝」品牌及口碑。

四、永續發展

大學作為創造新知與傳遞知識的文明智庫，與永續發展目標（SDGs）要解決的問題是相輔相成、交互循環的，本項校務發展目標應著重於在將SDGs融入學校組織與營運，影響學校文化及周圍區域。

- (一) 持續收回校地並整體規劃校園空間，朝綠色大學邁進。
- (二) 本校地理位置夏季豔陽、冬季多雨，可善用校園南側既有運動場域，

興建太陽能風雨球場，提倡師生運動風氣。

- (三) 試行星期五為運動服日，該日下午各教學行政單位除業務需要留守同仁外，皆能於校園場域運動健身。
- (四) 善用數位科技與工具，推動公文、檔案、會議的少紙化，營造數位友善校園。
- (五) 推動校園能源節約及減量一次性用品的環保措施。
- (六) 配合教育部新宿舍運動，積極推動學生宿舍改善及興建，滿足學生申請宿舍居住之需求。
- (七) 推動弱勢學生協助計畫，確保從入學到畢業教育機會均等，實現公平正義。
- (八) 支持教師課程結合在地社區永續發展，帶學生在社區實踐藝術教育。
- (九) 推動高、國中小及樂活藝術體驗、創作營，利用本校最擅長的藝術專業與資源，提升各年齡層人士藝術鑑賞和創作能力。

五、國際鏈結

國際鏈結主要的目的就在於培養學生具備包容開放的心胸、多元文化、彈性思維、獨立而合群、快速適應環境變遷的能力，也就是面對未來的競爭力。策略面向包括國際交流、拓展師生來源、語言能力、共學網路、及國際校園等。

- (一) 精選與本校師生有實質交流的國際姐妹校深化交流合作。
- (二) 鬆綁學期上課制式時數規定並提供彈性薪資，以招募來自不同國家的老師來校客座，開拓學生視野。
- (三) 複製本校多媒系國際職場實習成功經驗，並推廣至各系所。
- (四) 鼓勵系所招收國際學生，推動「一系所一國際學生」，未來目標「一班級一國際學生」。
- (五) 鼓勵系所開設全英語授課課程，教師得以授課鐘點數加成或配置教學助理擇一獲得獎勵。
- (六) 改善校園數位軟硬體設施，推動全校網頁雙語化，並落實課程編碼國際化。
- (七) 建立境外生第一學期專屬輔導教師制度，提供學習、生活諮詢與輔導。
- (八) 校園南北側回收民宅優先規劃國際學人宿舍，即將興建的宿舍保留國際學生住宿權益。

伍、個人優勢

我來自於嘉義中埔的鄉下，民國四十、五十年代出生的青年學子所熟悉的一句口語「來來來，來臺大；去去去，去美國！」在我的求學生涯中有著青少年的求學憧憬與青年的學習衝擊，自幼學習尚稱順利，但考進臺大後才見識到人外有人，赴美留學後才瞭解到天外有天。所幸碩、博士的專業學習是以「臺灣尚未萌芽但未來勢必發展」為選擇，在電腦科學領域裡專注於3D電腦動畫與虛擬實境的學習，因此有幸於民國八十九年進入國立臺灣藝術學院擔任教師，目前任教於本校多媒體動畫藝術學系，擔任專任教授兼設計學院院長一職。

以下就所提出的校務發展五大目標，分別說明個人的優勢與執行能力：

一、行政革新

行政革新最基礎重要的工作在於對革新的對象「行政」必須有清楚的瞭解與掌握，我在本校服務二十餘年，曾擔任圖書館組長，後蒙同仁的推舉，有幸接任兩任多媒系系主任、兩任設計學院院長之學術主管，更在校長的委任下，分別擔任教務長及副校長等行政主管，行政資歷將近十五年，對於本校的組織法規、近二十年的發展脈絡與現況、教職員的組成與專長有相當之瞭解。於行政服務期間所司職務內能廣納同仁良善建議，迭有除弊、興利之制度改革與同理心的組織風氣提升，表現屢獲校內同仁好評。基於對校務行政的嫻熟與經驗及個人的人格特質與服務熱忱，本人應可勝任行政革新工作。

二、教學卓越

大學為教育的高等學府，教學與研究是最重要的兩項任務，本校在屬性上偏重於「教學型」大學，如何在教學上精益求精，是全體教師的共識，也是個人生涯最專注的目標。個人在教學上最近五學期（108-2~110-2）連續獲得「學生學習反應評量成績優良」肯定，更是全校第一位因教學績優而免予教師績效評鑑的教師。

在公務上，系主任期間推動業師交流與國際競賽導向教學，奠立多媒系在國內數位媒體科系的龍頭地位。教務長期間推動教師多元升等、精簡教師績效評鑑繁瑣程序並鼓勵教學績優豁免評鑑，讓教師可更專注教學卓越的實踐；在學習上，推動全校系所課程精實20%及跨校聯盟，以利學生跨系、院、

校的跨域學習。當然，也因長期擔任教育部海外交流、學生學習權益、教學設備獎助、及系所/校務評鑑訪視等計畫委員，學習到很多學校很棒的做法，這些都是我將來推動教學卓越很重要的養分與優勢。

三、產研深耕

個人研究專長於電腦動畫、虛擬實境及多媒體設計，在學術論文研究發表上計有學術期刊51篇及研討會論文36篇。競爭型研究計畫案擔任計畫主持人的計有科技部專題研究計畫7案，文建會1案，研究表現曾分別獲得「科技部補助大專校院獎勵特殊優秀人才」及「教育部補助未獲邁向頂尖大學計畫或獎勵大學教學卓越計畫之大學實施頂尖人才彈性薪資」的獎勵肯定。

因長期擔任科技、經濟、教育及文化部等部會的計畫審議委員，對於產業政策發展與補助資源，乃至產業相關企業廠商有更多的接觸瞭解與人脈聯結，這些聯結都將是未來本校爭取產官學計畫之助力，也是推動產研深耕的優勢利基所在。

四、永續發展

數位轉型已被討論、進展多年，成為組織永續發展的基礎，在後疫情時代，永續發展浪潮牽動數位轉型已是必然趨勢。展望校務發展，數位轉型的成功無論在開源、強化營運體質、節流，都有助於本校精準應對趨勢與需求、創造價值並提升競爭力、落實永續發展的目標。

我具備電腦科學的碩、博士學位，屬本校較少有的科技藝術師資，對於數位科技有一定的掌握，而在藝術大環境的本校服務二十餘年，也深刻的瞭解到數位轉型所將面臨的困難與挑戰。因此，推動上朝向人員心態改變做起，先找有關鍵需求的小團隊進行小規模試驗，摸索出適合的流程與方法，從內部取得小勝，建立團隊的經驗與信心，再讓轉型的DNA持續轉動，終能達成數位轉型，奠立臺藝大永續發展的基石。

五、國際鏈結

個人碩、博士學位的學校位於美國首府華盛頓特區，地利之便，曾赴美國國家衛生院（National Institutes of Health, NIH）實習，並擔任史密森尼國家動物園（Smithsonian's National Zoo）3D數位掃描顧問。返國後擔任電腦圖學與互動技術學會臺北分會（ACM Siggraph Taipei Chapter）的會長，數次前往ACM Siggraph Conference開會，亦成功促成ACM Siggraph President至本校國際研討會進行演講交流。本人曾擔任多項國際動畫競賽評審，目前

也是美國 Guidepoint 產業媒合公司視覺特效的主題專家。

在行政服務上，系主任期間積極鼓勵多媒系學生參與國際競賽及爭取公費海外交流機會，至今多媒系已是教育部藝術與設計菁英海外交流學生人數全國最多的學系。教務長任內則推動外籍客座教授彈性薪資方案，讓系所有更大的利基招攬優秀國際學人來校教學。此外，因長期擔任教育部「學海築夢及新南向學海築夢計畫」及「技專校院產學合作國際專班實施計畫」審查委員，更有機會觀摩各校在拓展學生海外交流的策略與做法，這些也都將是未來推動國際鏈結的優勢。

陸、結語

“If you build it, they will come.”是我很喜歡的經典電影臺詞。2002年時任經濟部次長的施顏祥博士曾經問我：「臺灣發展數位內容的瓶頸是什麼？」我不加思索的回答：是「頻寬」，網路寬頻就像高速公路一樣，政府的責任就是建設快捷寬敞的高速公路與規劃完善的交通法規，屆時內容產業就會像是形形色色的車輛，自然而然的開上高速公路。本校具備國內最多元完備的學門領域，就像形形色色的車輛一樣，校務的規劃運作就像高速公路的建構與營運管理一般。

臺藝大藝術專業是如此的多元，秉持尊重專業與教授治校的理念，本人在從事校務行政期間，向以傾聽、溝通，在和諧中推動校務發展，我相信群策群力、凝聚共識是校務推展的最佳做法，而師生良好的回饋更堅定我的信念。本於對臺藝大的瞭解與熱愛，若有機會主持校務，將以四個創新理念思維：資源盤點、數位培力、創新容錯、與藝術共榮，來推動臺藝大「行政革新」、「教學卓越」、「產研深耕」、「永續發展」與「國際鏈結」的校務發展。相信只要我夠努力，全校教職員生也會幫助我，“If we build it, they will come.”

註：1. 請以中文撰寫為原則，必要時得以英文撰寫，以3,000字以內為原則，並請另附500字以內之摘要乙份；請以標楷體14號字體繕打，並請繳交電子檔。

2. 本表若不敷使用，請以 A4紙張自行延伸。

五、推薦方式（請擇一勾選）

本校專任教師 10 人以上連署推薦。

國內外大學或學術研究機構之專任教師或研究人員 10 人以上連署推薦。

本校校友 20 人以上連署推薦。

六、相關承諾

1. 本人聲明未具教育人員任用條例第31條所列各項情事，亦無違反學術倫理之情事，並已充分瞭解國立臺灣藝術大學校長遴選相關規定，同意擔任校長候選人。
2. 本人承諾同意於獲聘為國立臺灣藝術大學校長，於擔任校長期間將處事公正且能超越政治、黨派及營利單位等利益，如兼任上述相關主管職務者，於就任前辭去兼職；兼職並依相關規定辦理。
3. 本人若獲聘為國立臺灣藝術大學校長，於擔任校長期間將全力為教育貢獻、為社會服務，個人有關之利益，如待遇、福利、任期等，除法令明文規定者外，絕不尋求利己性之變更。
4. 本人同意姓名、年齡、國籍、學歷及經歷等資料及本資料表之各項資料得用於本次校長遴選作業之需。
5. 本人同意於通過資格審查後參與國立臺灣藝術大學舉辦之治校理念說明會，全程錄影置於國立臺灣藝術大學「校長遴選專區」公開供各界點閱。
6. 本人同意國立臺灣藝術大學校長遴選委員會依教育部函釋規定，去函向國家科學及技術委員會及教育部查證本人有無違反學術倫理之情事。
7. 本人承諾在遴選期間不得主動與遴選委員會委員及工作小組私下接觸。
8. 本人承諾不得對其他被推薦人或候選人為人身攻擊或其他違法之不當行為。
9. 本人聲明所填送資料、學經歷資格證明文件均確實無誤；若有不實，本人願負一切責任。

候選人簽名：

陳世凱

(請親自簽名)

中華民國 111 年 12 月 23 日

註：本表應與候選人資料表、著作、作品或發明目錄、學術獎勵及榮譽事蹟表、治校理念及其摘要同時繳交，如不敷使用，請以A4紙張自行延伸，全部資料除紙本18份外，並請繳交電子檔。