

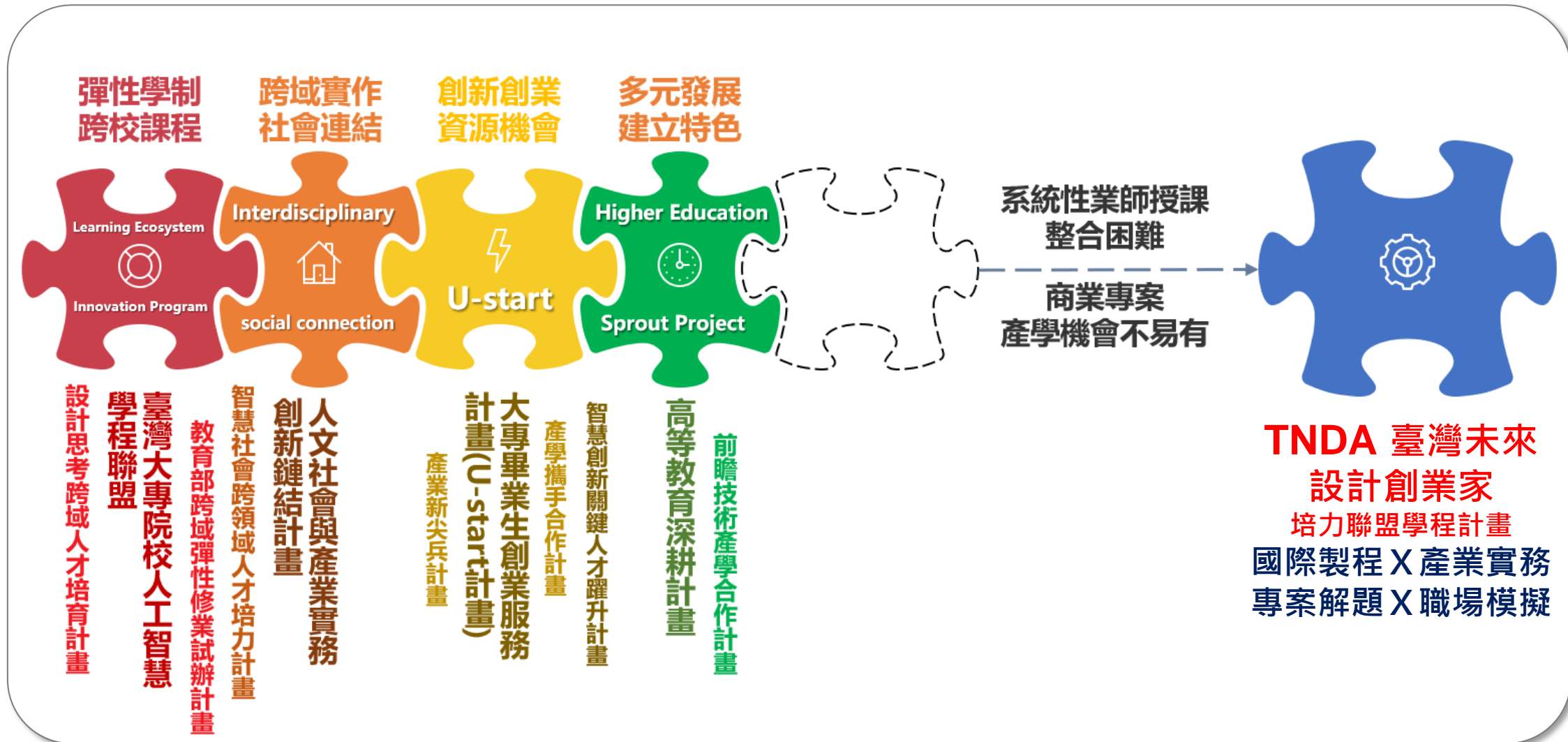
# TNDA 臺灣未來設計創業家培力聯盟

Taiwan Next Design Alliance — AI 時代，以數位設計賦能百業的新世代人才引擎

跨域創業革命

## Introduction

因應產業變局與高教應變，在教育部既有計畫的能量基礎上，系統性的疊加產業與商業資源，強化應變與實作能力，實現新世代數位設計人才的培育願景!



# 計畫緣起與時代背景

## 因應AI衝擊填補產學斷層



### 數位產業浪潮：轉型契機與挑戰並存

AI 與即時渲染重塑數位製程，帶動跨域職位需求。未來人才須兼具**創意與AI 應用力**，以因應技術對單一職能的淘汰與產業標準的革新。



### 產學落差與教育應變：跨域與實務的斷層挑戰

目前教育缺乏實務任務訓練，致使學子難以接軌產業規格。應轉向**彈性、實戰導向**的模式，協助學生將**創意轉化**為具**商業價值**的數位產品。



### 政策趨勢回應：鏈結教育創新與國家數位發展目標

計畫對接高教深耕與國家數位政策，整合AI 研究與創業獎助資源，旨在系統化培育具備**國際競爭力**的**實務導向**與**創新創業**人才。

# 設計力是「駕馭 AI」的關鍵

## 傳統迷思

AI 生成工具 ( 如 Midjourney、Sora ) 普及，自己按一按就能生成圖片，還需要學設計嗎？

## TNDA 的論述

AI 降低了「技術代工」的門檻，未來競爭力完全取決於美學品味、思維邏輯與整合能力。**不會設計的人用 AI 只能產出「素材」；具備設計思維的人，能引導 AI 產出「商業價值」。**

TNDA 計畫導入生成式 AI，訓練學生成為 AI 時代的導演與指揮家，帶著設計思維進入各行各業，協助企業導入 AI 進行內容升級。

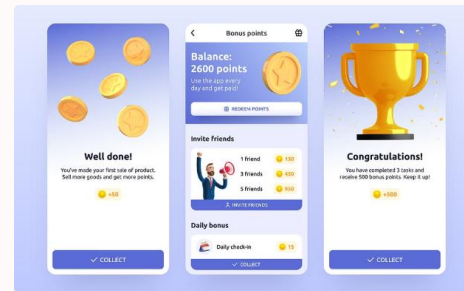
# 數位設計力即「跨界賦能」

三大學程如何成為龐大產業升級的解方？我們關注的不只是「**設計產業**」，更期待**設計力如何應用於百業**。



## 影視動畫 × 品牌溝通與虛擬經濟

從 VTuber 虛擬偶像帶貨、企業虛擬代言人，到 Metaverse 數位資產，傳統品牌都在尋求「動態化、3D化」的溝通方式。



## 遊戲設計 × 教育科技與零售

遊戲化 ( Gamification ) 已是全球趨勢。傳統教育需要遊戲機制提升學習動機；零售與金融業需要遊戲化介面增加用戶黏著度。



## 互動設計 × 智慧醫療與製造

醫療復健需要 XR 沉浸式互動；高科技製造業需要「數位雙生 ( Digital Twin ) 」與 AR 眼鏡進行跨國設備維修與員工培訓。

# 困境與解方

## 單一學校瓶頸



### 師資領域侷限

(難以涵蓋動畫、遊戲、互動全領域)



動畫



遊戲



互動



### 產業鏈結斷層

中小規模系所難吸引國際大廠



國際大廠

## 聯盟共生優勢

整合南大(動畫)、南臺(遊戲)、高科(互動)核心能量，  
形成全台最大的數位設計資源網絡，向外拓展更多衛星聯盟學校



衛星聯盟學校 (跨校資源共享 × 協同教學 × 產學合作)



### 資源互補 · 領域完整

動畫 + 遊戲 + 互動  
跨域整合，一次到位



### 降低單校負擔

共享師資、設備與課程資源，  
提升教學與研發能量



### 極大化產出能量

擴大成果影響力，  
培育產業所需人才



### 強化產業鏈結

匯聚量能，提升國際能見度，  
吸引國際大廠合作



### 聯盟擴散 · 永續共生

由核心三校向外擴散，  
建立全台數位設計生態圈

# 三大核心學程：跨域共育的專業版圖

由三所主責大學分別統籌，聚焦最具市場需求的數位設計領域，形成互補共生的跨域培育生態系。



## 影視動畫學分學程

國立臺南大學主責

- 角色動畫與視覺特效
- AI 輔助創作工具應用
- 品牌內容與文創 IP 開發



## 遊戲設計學分學程

南臺科技大學主責

- 遊戲開發實務與引擎應用
- 互動敘事設計
- 數位產品開發與商業化



## 互動設計學分學程

國立高雄科技大學主責

- 沉浸式體驗與 XR 技術
- 數位藝術創作
- 智慧場域與服務設計

# TNDA 四大創新機制

重新定義臺灣高等教育的學習生態，打造具備實戰能力與創業思維的新世代人才

彈性、實務、自主、共備、共授、共享



## 跨校共享

整合多所大學資源，突破校際藩籬，共建課程與師資平台，最大化教育投入效益。



## AI 實戰導向

以解決真實問題為核心，透過 AI 工具與專案實作，培養學生即戰力與數位競爭優勢。



## 業師共授

邀請產業領袖與專業實踐者共同授課，將真實職場經驗與學術知識深度融合。



## 創業與商業化

從創意發想到商業模式驗證，系統性培育學生將研究成果轉化為市場價值的能力。

✔ TNDA 四大機制協同運作，形成完整的創新教育生態系——從資源整合、師資強化、技術應用，到成果商業化落地，每一環節環環相扣，共同推動台灣高等教育邁向下一個里程碑。

Network Concatenation

# 全國最大規模：跨校共享資源網絡

這不是單一學校的計畫，而是國家級數位人才基礎建設。  
透過打破校際藩籬的創新機制，讓全台灣學生不分地域，  
均能平等享受最頂尖的數位設計教育資源。

## 31所

現有盟校

第一階段邀請加入之全國大專校院，已包含北中南東全面覆蓋

## 50所

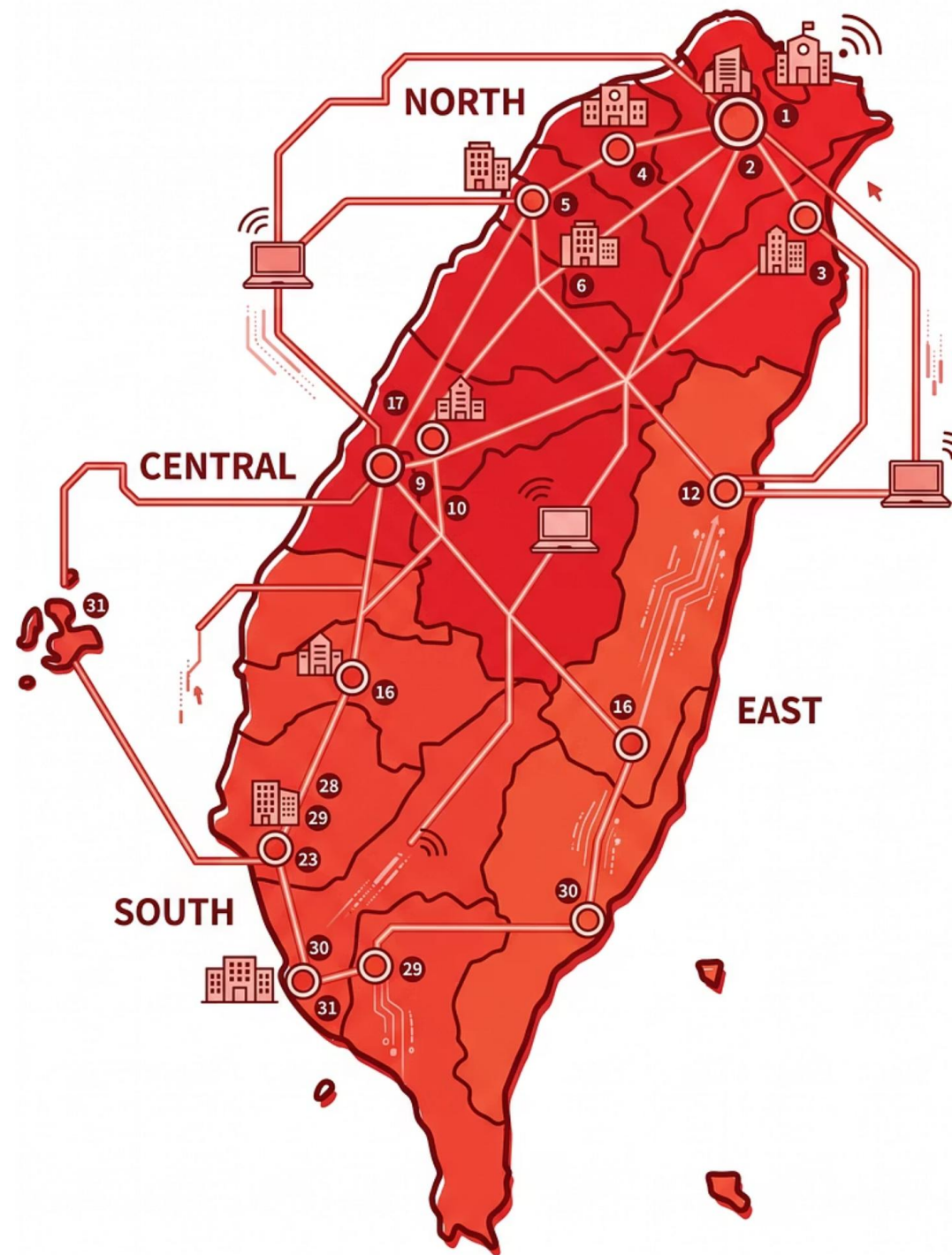
五年目標

預計 5 年內擴增至 50 所盟校，持續擴大聯盟規模

## 100%

混成教學

線上同步與實體混成，突破地域限制全方位參與



# 與世界級大廠對話：從 Disney 到 Nintendo

TNDA 採用創新且具彈性的異地「雙師制」混成教學模式——校內教師負責理論基礎，來自全球頂尖企業的業師則透過線上平台傳授最前沿的產業實務。學生在台灣校園，就能接受皮克斯業師的親身指導課程。



## 影視動畫業師群

Disney、Pixar、Sony Animation、CGCG Inc. 等頂尖動畫製作公司的資深創作者，分享從概念開發到商業發行的完整旅程。



## 遊戲設計業師群

Blizzard Entertainment、Nintendo、Electronic Arts 等世界級遊戲公司的核心團隊成員，傳授遊戲設計哲學與商業運營心法。



## 互動設計業師群

由智崱資訊科技等，投入互動設計與沉浸式體驗領域的先驅，帶領學生掌握 XR 技術應用與新媒體創業機遇。



TND A 聯盟學分學程課程地圖

本聯盟規劃二個學程  
每個學程皆設有二類認證

# TND A 臺灣未來設計創業家培力聯盟計畫學分學程

**創業知能課程**  
(共 2 門 · 計 4 學分)

第 1 門 數位創意創業思維    第 2 門 數位創意智財管理

**適合學生：**想要了解數位設計專業與創業之聯盟學校學生

- 聯盟學校開課課程
- 學分學程開課課程
- 想要了解數位設計專業與創業之聯盟學校學生
- 非藝術學門之聯盟學校學生
- 聯盟學校學生
- 資格審查通過者

**A ANIMATION** 影視動畫學分學程

**G GAME** 遊戲設計學分學程

**I INT** 互動設計學分學程

**適合學生：**非藝術學門之聯盟學校學生

**適合學生：**聯盟學校學生

- 可抵認自由選修學分
- 本聯盟各學分學程總修習學分為19學分
- 本聯盟各學分學程可相互抵免，僅限各學程產業知能課程中選讀，上限為2門6學分。

- 修畢 19 學分 (創業知能 4 + 產業知能 9 + 產品開發 6)
- 並接受商業育成輔導，完成營業登記

**常規課程 共 4 門**

課程 1  
課程 2  
課程 3  
課程 4

修習聯盟學校所開設 4 門相對應課程

參加資格審查通過者

**產業知能課程 (共 3 門 · 計 9 學分)**

第 1 門 修習各學分學程開設產業知能課程

第 2 門 影視動畫：開 6 擇 3 門  
遊戲設計：開 6 擇 3 門

第 3 門 互動設計：開 8 擇 3 門

**產品開發課程 (共 2 門 · 計 6 學分)**

第 1 門 修習各學分學程開設產品開發課程

第 2 門 影視動畫：開 4 擇 2 門  
遊戲設計：開 4 擇 2 門  
互動設計：開 4 擇 2 門

取得 **進階認證** 頒發 **創業家認證證書**

- 修畢 19 學分 (創業知能 4 + 產業知能 9 + 產品開發 6)
- 並參與本委員會辦理之產業開發投資審查機制，經審查通過或獲得產業投資者

取得 **專業認證** 頒發 **創投認證證書**

取得 **基礎認證**

★本計畫開設之課程難易度 創業知能 → 產業知能 → 產品開發

### 影視動畫學分學程

#### Film and Animation Credit Program

### 遊戲設計學分學程

#### Game Development Credit Program

### 互動設計學分學程

#### Interaction Design Credit Program

AI 驅動  
數位創業經營

數位創意創業思維 (2)

數位創意智財管理 (2)

數位創意創業思維 (2)

數位創意智財管理 (2)

數位創意創業思維 (2)

數位創意智財管理 (2)

生成式 AI  
跨域內容產製

影視敘事與劇本開發 (3)

動畫分鏡與視覺敘事設計 (3)

角色與場景視覺設計 (3)

角色動畫製作流程實務 (3)

視覺特效與 AI 整合應用 (3)

動畫專案管理與製片實務 (3)

遊戲產品案例研究 (3)

多模態遊戲程式開發 (3)

多模態遊戲美術製作 (3)

遊戲商品企劃思維 (3)

遊戲程式AI協作 (3)

遊戲美術AI協作 (3)

視覺美學與場域 (3)

互動設計概論 (3)

資訊視覺化策略 (3)

資訊視覺化 (3)

程式與視覺特效 (3)

互動裝置企劃 (3)

數位策展與空間互動 (3)

數位轉化與跨域設計 (3)

AI智能整合  
產品開發實務

動畫工作室專題實務 (3)

動畫產業專題實務 (3)

遊戲產品開發實務 (3)

遊戲產品商轉實務 (3)

互動空間與沉浸式體驗 (3)

互動科技策展專案管理 (3)

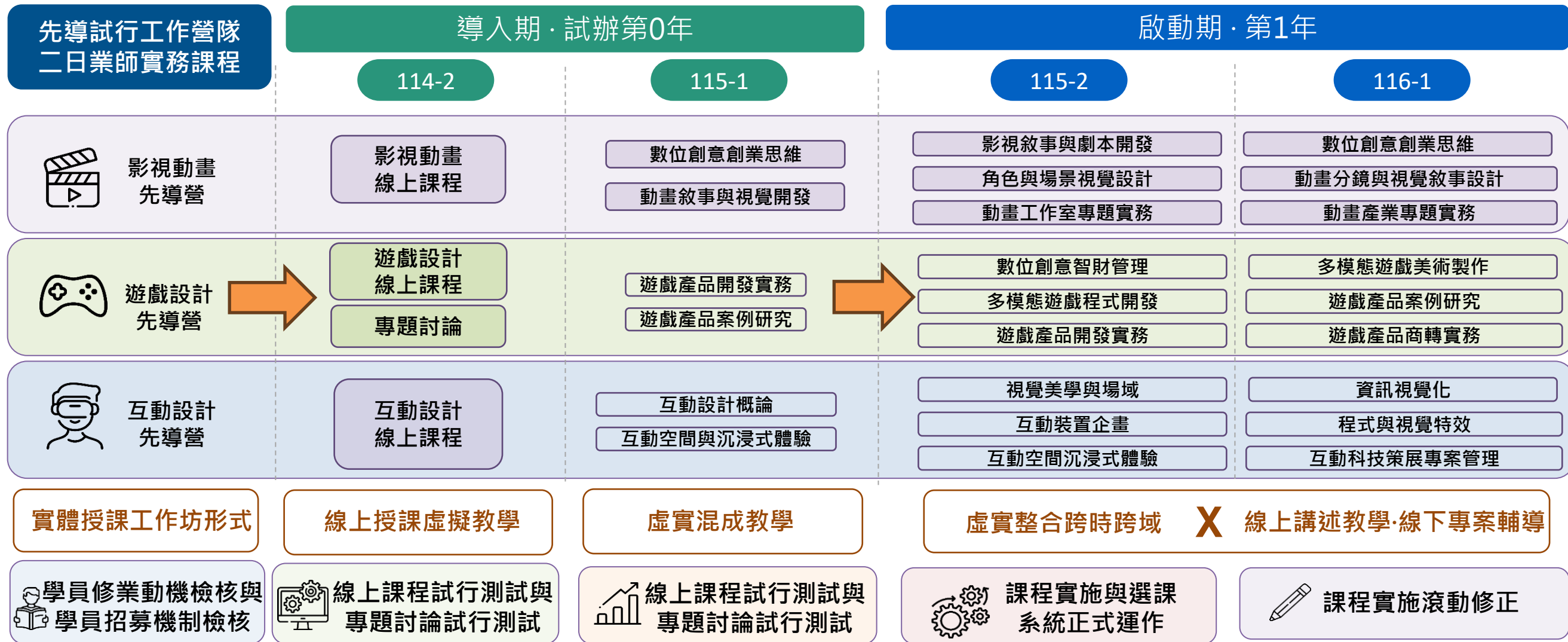
● 創業知能 (2門4學分)

● 產業知能 (20門60學分)

● 產品開發 (6門18學分)

# 推動節奏：穩健發展里程碑

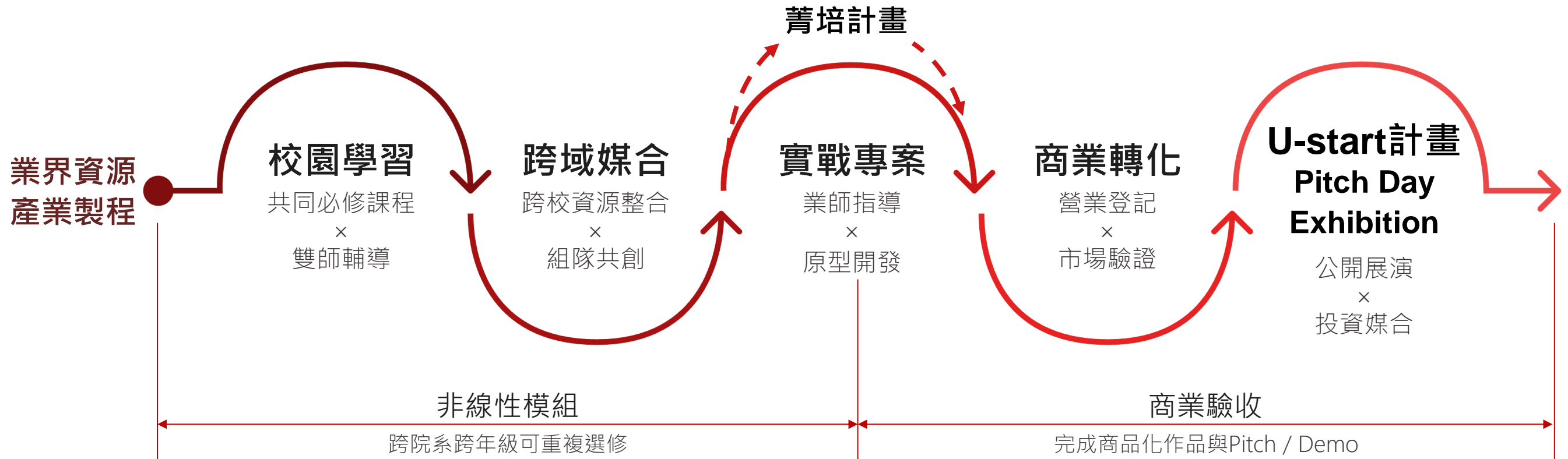
## 試辦與啟動期課程推動進程與概況



舉辦目的

# 從 0 到 1 的創業養成路徑圖 (3X19 學分非線性修業地圖)

共同起手式 - 以「數位創意創業思維」為全體學員基礎必修，建立共同語言與創業認知框架。



這條從校園延伸至商業市場的完整養成路徑，確保每位學生不只產出精彩作品，更能建立真實可運作的創業事業。雙師輔導機制貫穿全程，跨域媒合打破學科壁壘，最終在創投提案與公開展演模式下，迎接產業投資的淬鍊與肯定。

# 這張證書，就是創業的通行證

三階段嚴謹認證：從修課到商業落地；這張證書不是修完學分就能取得——TNTA 以**市場標準驗收教育成果**。



TNTA 設計了一套三層次的分級認證體系，讓學習成就得以被產業清晰識別。每一層認證都對應真實的商業里程碑，使學程證書不只是學術榮譽，更是具有市場公信力的創業能力證明。

最高認證持有者代表其作品已通過投資審查，具備真實的市場商業價值。



1 專業認證 頒發**創投認證**證書  
通過投資審查或獲得產業投資，  
作品具備真實市場價值



2 進階認證 頒發**創業家認證**證書  
完成營業登記，實質創業成立，  
進入商業運營階段



3 基礎認證 頒發**基礎認證**證書  
完成跨域知能養成，具備  
數位創業核心素養

# TNDA 將帶來什麼？



國際業師 X 產業製程

串接產業資源  
串接資源建立台灣數位創業人才生態系



50 所+

聯盟學校擴張  
建立強大的全國性跨校教育網絡



600 位+

培育頂尖設計人才  
具備數位實務與創新創業潛能



120 件+

產出原創設計作品  
對接市場標準，具備實際商品化潛力



# 加入 TNDA

## 共同定義臺灣數位創業的未來！

📄 TNDA — Taiwan Next Digital Creators & Entrepreneurs  
| 數位設計創業家的起點，明星 IP 的搖籃

TNDA 計畫代表著臺灣高等教育與數位產業的歷史性匯流  
我們邀請教育主管機關給予政策支持、企業夥伴投入資源共創  
媒體朋友協力傳遞這場變革的聲音。

# THANK YOU

期待聯盟學校參與



主計畫辦公室

國立臺南大學

聯絡窗口：TND PMO



官方粉絲專頁

[facebook.com/TNDACTR](https://facebook.com/TNDACTR)

掌握聯盟最新動態與資源

