

學院教育目標

創新設計學院的發展目標是在文化創意產業，所謂文化創意產業基本上是文化產業的擴充，Hesmondhalgh 將廣告及行銷、電影、網際網路、音樂、印刷及電子出版、電腦遊戲等等，歸類在「核心」文化產業中 (<http://www.npf.org.tw/2/5867>)，同時納入運動、軟體、消費性電子/文化產業硬體、流行時尚、資訊產業等等，統稱為「周邊」文化產業，英國是以「創意產業」稱之，我國則以「文化創意產業」並稱。

根據 Hesmondhalgh 對核心與周邊文化產業的討論，我們大致上可以看到文化產業與其他產業的主要區隔：精神 v. s. 物質。基本上，文化產業具有對於「精神」的高度訴求，相對地於非文化產業，例如製造業、運輸業、金融業等等，其訴求則是比較「物質」的。因此，核心文化產業所販賣的完全是「精神」本身，也就是 Hesmondhalgh

所稱的「文本」，而周邊文化產業則可能是部分販賣「精神」本身，或是高度仰賴「精神」，或是為「精神」而服務，例如軟體設計往往高度仰賴創意等等。

因此，學院轄下的三個系，包括多媒體設計系、資訊管理系以及商務科技管理系，分別鎖定與文化創意產業有關的發展方向，像是影音媒體、雲端行動、智財權與服務創新等等，而學院在發展目標之下，更以多元智能大師 Howard Gardner 所提出應付未來社會需要的五項關鍵能力為本院的教育目標，分別說明如下：

1. 修練心智 (Disciplined Mind)：訓練學生至少掌握一項專業領域技能知識，並能在專業學科、技能或職業上，持續增進及精通該項技能與理解力。
2. 統合心智 (Synthesizing Mind)：訓練學生接收各方資訊，經過客觀理解與評估，能批判並統

合多種資訊，此種跨領域整合能力是二十一世紀最關鍵的心智。

3. 創造心智（Creating Mind）：訓練學生以修練和統合的成果為基礎，發表新觀念、提出新問題、體現新思維，開創新觀念和新作法，並能獲得他人認同。

4. 尊重心智（Respectful Mind）：訓練學生體認團隊合作的必要性，觀察、接受及理解不同個人或族群之間的差異，尊重他人並能與他人有效的溝通合作。

5. 倫理心智（Ethical Mind）：訓練學生深入思索工作的本質，及我們所處社會的需求和渴望，除了滿足本身利益外，並能為人類進步提供無私的奉獻。