

隨科技發展，UCLA 新增三大設計學相關學士主修

駐洛杉磯辦事處教育組

加州大學洛杉磯分校 (UCLA) 宣布，藝術與建築學院將自 2027 年秋季學期起，於設計媒體藝術系 (Design Media Arts, DMA) 新增 3 項文學學士 (Bachelor of Arts) 主修，包括「計算藝術 (Computational Art)」、「設計 (Design)」及「遊戲 (Games)」，提供學生更專精的學習方向，以因應數位科技與創意產業快速發展的人才需求。

UCLA 表示，設計媒體藝術系成立逾 25 年，過去僅設有「設計媒體藝術」單一學士主修。此次調整為 3 個獨立學程，除了讓學生能依照興趣選擇更明確的專業領域，也有助於學校培養具跨域能力的創新人才，提升招生競爭力。

設計媒體藝術系主任 Casey Reas 指出，DMA 成立之初即秉持「藝術家與設計師應積極塑造數位世界，而非只是回應科技發展」的理念。近 30 年來，數位科技日新月異，計算藝術、設計及遊戲已發展成各具特色的專業領域，因此學校決定成立獨立主修，讓各領域得以建立更完整的課程架構、研究方法與未來發展方向。

3 項新主修各有不同特色。其中，「計算藝術」將結合程式設計、資料運算、互動媒體及新興科技，培養學生以科技進行藝術創作的的能力；「設計」主修則涵蓋視覺傳達、介面設計、環境設計及出版設計等課程，強調設計在人文、社會與文化中的影響力；「遊戲」主修則以藝術教育為核心，學生可透過 UCLA Game Lab 與教師、研究人員及業界專家合作，學習遊戲設計與開發實務。

校方表示，新學程將協助學生建立更扎實的專業知識與技術能力，並銜接數位藝術、互動媒體、遊戲開發、UX/UI 設計及其他創意科技產業，培育符合未來市場需求的跨領域人才。

撰稿人/譯稿人：MyNewsLA

資料來源：2026 年 7 月 30 日 MyNewsLA

<https://mynews1a.com/education/2026/07/31/ucla-adds-three-design-media-arts-majors-2/>