

一、目標、核心能力與課程

(一) 現況描述與特色

該系自 99 年成立以來，依該校中程發展計畫架構，擬定該系中長程計畫及績效管考指標，包括學系發展目標與自我改善機制、教師教學與學習目標、學生輔導與學習資源、學術與專業表現、畢業生表現與整體自我改善機制。並依據該系之發展計畫、教育目標、核心能力、課程規劃及核心能力指標等，培育該系學生應具備的知能。

該系教育目標為培育數位娛樂設計和遊戲設計人才，為落實其教育目標，該系規劃學生應具備之能力包含：手機遊戲設計能力、多媒體基礎能力、2D 及 3D 動畫設計能力、遊戲製作能力、培養實作能力、網路相關技術能力、經營管理能力、影音剪輯及特效製作設計能力、虛擬實境設計能力、機器人設計應用能力、互動裝置與系統設計能力等。為落實教育目標與核心能力，將課程規劃為「專業核心課程」、「娛樂與動畫設計領域」、「網路與遊戲設計領域」和「休閒娛樂平台領域」。該系課程經由課程委員會制定後，提交系務會議通過後實施。

為使該系師生瞭解該系之教育目標與核心能力，該系透過下列機制對教職員生進行宣導：1.將該系教育目標與核心能力放置於專屬網站上，供教職員生隨時查閱；2.於新生入學時，辦理新生座談會，介紹該系的資源、課程目標與內容及培養之能力，使新生瞭解該系教育目標及特色；3.於導師時間進行宣導；4.加強學長姐之間的互動，以增進教師和學生對該系教育目標與核心能力之認識，並充分掌握相關內涵，以利於修業之規劃。

(二) 待改善事項

1. 該系教育目標雖明確且宣導方式多元，然仍有部分學生不甚清楚，有待加強。
2. 該系課程規劃有專業必修及選修課程，然選修課程彈性較少。

3. 部分學生反應課程內容與預期有所落差，且課程連貫性亦有改善空間。
4. 該系之課程架構內容涵蓋娛樂與動畫設計領域、網路與遊戲設計領域及休閒娛樂平台領域，期望學生於各領域能習得一定之能力與素養，然部分學生不甚瞭解其規劃模式，不利學生選課及規劃學習之參考。

(三) 建議事項

1. 宜透過該系數位媒體之強項，製作動畫來強化宣傳，讓學生瞭解該系教育目標。
2. 宜增加專業選修的科目，讓學生能多元學習其專業知識，以增進職場競爭力。
3. 課程委員會宜蒐集學生的意見，並請業界專家檢視課程內容，以貼近業界與學生的需要。
4. 該系課程架構宜考量教師的專業屬性及乘載量，並配合業界所需，設計合宜之課程與領域，例如可凸顯數位動畫與遊戲領域，培養具此領域之程式設計人才，結合業界師資與校內師資，打造該系學生畢業後成為專業的動畫師或遊戲設計工程師。

二、教師、教學與支持系統

(一) 現況描述與特色

該系目前有專任教師 7 位及兼任教師 3 位，教師專長分為三大專業課程領域。該系專任教師之結構認定多元，包括學經歷背景、學術專長、教育訓練與研習活動、相關證照、學術研究發表、研究計畫及相關實務等。

在授課方面，教師在每學期所開立之課程皆須經過學校所訂定之「教師學術專長與授課科目認定」，該系確實依照教師實際專長安排

適當課程。該系開授的每一門課程皆有撰寫教學計畫，內容包括課程摘要、學習目標、教學型態及評量方式、課堂要求、教科書、參考書目、教學進度、教學活動和能力指標，並上傳至系網頁供學生選課參考。

該系透過學習評量機制，依據課程所要培育之核心能力來檢核教學與學習效果。教學評鑑結果如有異常情形，則透過檢討機制進行瞭解並調整教學策略和管理模式，以確實落實有效教學。

另為因應學生各種背景和能力，教師根據學生的成績統計及分析，適度的調整教學方法和課程設計，進行增廣教學、實施正常化教學及補救教學。同時為配合科技潮流、社會脈動及學生需求，該系建立提升專業之六大管道，供教師持續對課程及教學目標進行轉型及調整，對達到教學目標有很大的助益。

該校每學期均舉辦教師專業成長講座、建立教師深耕制度與教師成長社群，提供教師多元的教學支援，以改進與提升教師教學品質，而該系亦能夠全力配合宣傳並鼓勵教師踴躍參加，以提升「專業知能」、「教學知能」和「輔導知能」。

(二) 待改善事項

1. 該校制訂「台灣首府大學排課準則」做為教師學術專長與授課科目之認定，然而此認定每學期每門課都要進行1次檢核，顯得過度繁瑣；同時也未提及配合該系的實際需求或因應當代新興科技，如何進行課程調整之相關機制。
2. 教學評量的結果與學生問卷結果有很大的落差，期中的教學評鑑未能發揮檢討改善功效。

(三) 建議事項

1. 宜簡化繁瑣認定程序，並根據該系特色及實際需求，配合三大專業課程領域，建立能因應當代新興科技課程，如網路相關課程、美工相關課程、程式設計課程等之認定。

2. 針對期中及期末評鑑，該系宜有完善的輔導措施，落實改善課程內容。

三、學生、學習與支持系統

(一) 現況描述與特色

該系主要招生管道有推薦甄選、單獨招生及轉學招生，學生來源主要為高職及綜合高中，其中以資訊類科、廣告設計及美工科為多。目前學生有二年級 15 名、三年級 22 名與四年級 77 名，其中外籍生有 4 名。

該系提供學生輔導方式有導師制度、導師會議、導生晤談時間及學生輔導制度等，其中，導師制度執行成效良好，導師皆由該系專任教師擔任，每兩週召開 1 次班會，導師皆能掌握學生家庭背景、學習情況、生活需求與意外事故，並能於學期期間到校外探訪學生外宿情形。學生對於導師的滿意度甚佳。

該系為讓學生有更多元的學習經驗，辦理校外相關產業或機構參訪，例如教師曾帶隊至中華網龍、思維工坊及高雄數位創意中心等數位遊戲設計單位，獲得良好的業界學習效果。

(二) 待改善事項

1. 該系擁有之實驗室空間與設備雖大致符合該系開設課程所需，然因已停招，以致該校停止對該系設備的投資，已有損壞之設備無法維修；且在無補助款情況下，亦降低該系學生參與各項競賽之動能，影響學生受教權。
2. 該系有許多學生因個人或家庭因素需要兼差與工讀補助其學費及生活費，因而影響學習，該系針對此現象並未提出具體的輔導措施。

(三) 建議事項

1. 在該校規劃轉型策略下，該系已於 104 學年度停止招生，然

目前尚有三個年級共 114 位學生就學中，為了在學學生之學習權益，相關學習設備的更新與維護，該系應積極向學校爭取經費，以符合教學基本需求，並維護學生之受教權。

2. 宜建立學生因兼差、工讀導致學習不良或因勞累而缺課的控管機制，例如教師或同儕小老師強制補課或輔導等方法；亦可以使用數位教材供學生離線使用，然其應有適當的檢核辦法配合。除課程輔導外，該系也宜建立相關心理輔導機制，以培養學生正確的學習觀念。

四、研究、服務與支持系統

(一) 現況描述與特色

該系有 7 名專任教師，大都為國內外知名大學相關科系博士。目前共有學士班 3 個年級共 114 位在校學生，然已於 104 學年度起停招。

該系是以「培育學生的娛樂與遊戲設計的專業能力，配合經濟發展與社會需求，提升數位內容遊戲產業職場的競爭力」為目標，在研究、服務與支持系統的評估上，較不適合用傳統研究型大學的「研究標準」來評估，較適合以「參與相關產學合作計畫」及「育成中心產業計畫」來衡量；學生則較適合以「實務專題」題目與未來就業職場競爭力之相關性評量。

(二) 待改善事項

1. 該系已於 104 學年度停招，且該系之目標以產業相關計畫之取得為其發展重點，SCI 論文等傳統評量研究方式，不適宜該系之發展需求。
2. 該系在屬性上有不少創意設計的因子，應能激發學生各項創意的展演，惟鮮少舉辦相關活動，學生學習成效不易發揮。
3. 該系的屬性並非研究導向，且在 104 學年度已停招，然針對仍在職教師之多元升等方案，不夠明確。

(三) 建議事項

1. 該校在評估該系時，宜將 SCI 論文等傳統評量研究方式之權重予以降低，以減少對現有教師造成之壓力，並宜強化該系產學合作效能，以符合其目標。
2. 該校宜提撥舉辦展演之補助費用予該系，讓目前仍在學之學生，得到更多未來職場需要之技能。
3. 該校宜修訂多元升等管道之施行細則，以保障現職教師之權益。

五、自我分析、改善與發展

(一) 現況描述與特色

該系的教育目標在培育學生成為數位娛樂及遊戲設計人才，利用 SWOT 分析明確指出強項與弱項並以極大化強項（機會）和極小化弱項（威脅）訂定未來發展的策略，並達成該系願景與目標。

該系每年辦理產業講座與企業參訪活動，使學生們能瞭解未來進入職場具備的能力，然未來若能建立師生及畢業之間的聯繫網路，應能減少學用落差。

(二) 待改善事項

1. 畢業生問卷調查及雇主滿意度調查尚未完整推動，無法反饋至課程改善層面。
2. 該系所設定之 SWOT 分析內容與該系之師資及設備，皆有落差。

(三) 建議事項

1. 畢業生就業調查及雇主滿意度調查，宜儘速完整推動。
2. 宜在現有師資及設備上，輔以各種問卷結果來調整該系的 SWOT 分析內容，以呼應該系現有狀況。

註：本報告書係經實地訪評小組、認可初審小組會議及認可審議委員會審議修正後定稿。

