

一、目標、核心能力與課程設計

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系創始於 92 年，原系名為「動畫與遊戲軟體設計學系」，98 年更名為「動畫遊戲設計學系」，95 年增設四年制技術系，96 年成立進修學士班及碩士班。該系成立宗旨為「培育國家社會所需之電腦動畫與數位遊戲設計方面的專業人才，以配合國家兩兆雙星-『數位內容』產業的發展及全球化數位市場的需要」。

該系學士班之教育目標訂為「培養理論與實務並重，具備創新、整合與團隊合作能力，並能多元思考與終身學習的動畫/遊戲設計人才」；碩士班教育目標訂為「培養具動畫/遊戲學術研究及實務設計能力之人才」。

該系課程委員會運作良好，且能採納自我評鑑委員意見調整課程，於 98、99 及 100 學年度進行較大幅度之修訂，課程逐漸完善。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 該校已轉型為教學型大學，該系課程強調實務、實習及實作；然該系之教育目標訂為「培養理論與實務並重……的人才」，兩者間不一致。
2. 該系之教學及研究方向明訂為「電腦動畫領域」及「遊戲設計領域」，惟未列兩個領域之核心課程供學生選課參考，職涯進路圖亦未依職業類別獨立繪製。

【學士班、四年制技術系部分】

1. 該系學士班及四年制技術系雖教育目標相同，然學生來源不同，且入學後併班上課，恐影響學生學習成效。

【碩士班部分】

1. 碩士班因學生人數較少，然將專門課程分為理論領域及創作

領域，並列有選修課程 27 門課（81 學分），供學生選修 9 門課（27 學分），造成部分選修課程無法開課。

（三）建議事項

【共同部分】

1. 該系教育目標宜配合該校定位及該系課程目標修正。
2. 宜明列「電腦動畫領域」及「遊戲設計領域」之核心課程與建議修習課程，並為兩個領域分別製作職涯進路圖。

【學士班、四年制技術系部分】

1. 宜檢討學士班及四年制技術系併班上課之適切性，並集中資源以強化學士班之特色及辦學績效。

【碩士班部分】

1. 宜考量碩士班課程區分理論領域及創作領域之必要性。

二、教師教學與學習評量

（一）現況描述與特色

【共同部分】

該系目前計有專任教師 13 名，其中副教授 1 名（兼任行政副校長）、助理教授 10 名（其中 5 名為合聘教師）及講師 2 名。按該系課程設計區分，其中電腦動畫組有 8 名教師、遊戲設計組有 7 名教師，其中 2 名教師兼具 2 組專長，分工大致尚稱平均。該系近五年每年平均有 2.6 人離職，師資流動比率偏高，雖能立即替補師資員額，惟教學及研究之經驗較難獲得累積。該系專任教師以資訊管理及資訊工程專長占多數，較缺乏動畫或遊戲專長之師資；兼任教師方面，近年有大幅減少之情況。

該系教師共支援學士班、進修學士班、四年制技術系及碩士班課程，每學期共開設約 115 學分之專業課程，每名教師之教學負擔尚屬合理。

該系教師配合系發展方向及培育目標設計課程大綱，並利用多元評量方法規劃學生學習成效之評量方式。該系已於課程大綱中列出課程與核心能力之對照規劃，惟對學生整體核心能力達成程度之檢核機制仍待落實。

為提升教學經驗及實務能力，該系教師多有參加校內外專業研習，惟該系缺乏教師專業成長社群之機制運作，教師間之專業經驗仍待正式分享溝通平台建置。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 該系近年師資流動比率偏高，教師教學及研究經驗恐難累積。
2. 該系雖以培育理論與實務並重之動畫遊戲人才為目標，惟目前缺乏與業界師資協同開設課程之機制。
3. 該系未建立教師專業社群，對該系教師之研究及教學缺乏輔導機制。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 宜與該校共同建立獎勵或鼓勵教師教學及研究之機制，以維持教師留任穩定度，並提升該系教學及研究之品質。
2. 宜加強與業界師資共同授課之機制，以提升學生實務專業認知、技能及態度。
3. 該系宜建立教師專業社群機制，提供教師進行教學經驗分享之溝通平台，以精進教師教學能量。

三、學生輔導與學習資源

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系空間規劃完善，軟硬體設備充足，相關圖儀設備之經費支出充裕，於學習資源管理與維護上，大致能滿足學生學習需求。惟「機械儀器與設備」之經費支出，99 年度呈現大幅萎縮狀態，學習資源之穩定性略顯不足。

該系能利用系務會議、系課程委員會議、學生事務委員會議等管道，充分溝通該系定位與學生學習目標，並能於學習輔導上落實期中預警制度，運用學長姐機制，適時輔導學習落後之學生。另於就業學程計畫中開設校外實習課程，藉以提升學生之就業競爭力；惟未能具體呈現產業互動連結之平台，亦未明訂相關運作實施之辦法。

【學士班部分】

該系為鼓勵學生報考專業證照，將課程教學融入專業證照之輔導機制成效良好，對應課程之強化學習輔導，亦有其就業指標之成效。若能配合畢業門檻機制，或能使學生獲得更多專業培訓之機會。

於課業輔導管理方面，授課教師可利用 Moodle 數位學習平台系統及 Home Meeting 遠距教學系統，加強師生間之互動。導師並能藉由導師資訊平台之建置，隨時瞭解學生學習狀況，及早與學生家長取得聯繫；或透過自學輔導中心全面協助強化課業之輔導。惟學士班及四年制技術系學生學習背景差異甚大，課程規劃及課業輔導機制之配合，不容忽視。

於輔導學生課外學習活動方面，該系學生參加各式競賽屢獲佳績，惟仍多數侷限於校內活動競賽；如何透過校外之競賽與交流提升學生學習效能，並增進學生專業技能，值得重視。

於學生生活輔導方面，包含 office hours 教師時間之安排、師生座談、系學會活動、班級輔導、導師晤談、生涯諮商及就業講座等生

涯輔導項目，大致能呈現該系組織、教師（導師）及該校專業輔導人員三方面全方位之輔導成效。

【碩士班部分】

該系碩士班課程規劃及教學內容以培養具動畫/遊戲學術研究及實務設計能力之人才為主要目標，然在研究生學習輔導方面，對其面對未來就業與升學生涯規劃之困惑，較難具體呈現出理論與實作結合之研究成果。

（二）待改善事項

【共同部分】

1. 該系尚未落實專業實習制度，較難提升學生之實務整合經驗。

【學士班、四年制技術系部分】

1. 畢業門檻機制未能積極對應證照考取之就業指標。
2. 學士班及四年制技術系學生學習背景差異甚大，未針對相同課程設計及其輔導機制之配合進行規劃。

（三）建議事項

【共同部分】

1. 宜制訂及落實執行學生專業實習制度，以提升學生與業界之接軌程度。

【學士班、四年制技術系部分】

1. 宜將證照取得張數列為畢業門檻檢核機制之要項，以有效加強就業輔導之學習。
2. 宜考量生源背景之差異，調整基礎課程之規劃。

四、學術與專業表現

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系現有 13 名專任教師，具博士學位之教師有 10 名，其中 2 名教師之主聘單位為該校數位內容設計與管理學系，1 名教師之主聘單位為行動科技學系。

該系教師 99 至 101 年度研究表現部分，共計 10 篇期刊論文、11 篇研討會論文、3 本專書、3 場展演及 8 張證照，另有 11 件產學合作計畫、4 件研究計畫及 7 件其他計畫。該系雖訂有「KPI 績效指標」做為教師學術與專業服務之努力目標，惟整體而言，該系教師於學術與專業表現之質與量上，尚有改進空間。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 該系教師之研究計畫及論文發表之質與量均有待加強。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 宜確實運用所訂定之「KPI 績效指標」考核教師之學術與專業表現，並借重具豐富研究與產學經驗之資深教師，以帶領及指導該系教師申請國科會計畫或產學合作計畫。

五、畢業生表現與整體自我改善機制

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系設立於 92 年，至 100 學年度共有 6 屆畢業生，畢業生人數總計 438 名。該系於建立畢業生整體成效評估機制時，以學生自評、教師評估與社會評估做為整體機制運作之主軸，然目前仍較屬於規劃

性之學習成效評估，因此學生之畢業核心能力如何於畢業前具體落實，並進行學習成效評估，實宜更進一步思考。

該系能定時蒐集業界與畢業生各項回饋意見，並於相關會議中檢討及修正。系課程委員會議針對各項事務性或單一課程教學問題，能有效率進行問題解決，惟未能更進一步針對該系整體課程與學生學習問題進行規劃與思考，以致單一軟體購入或單一學習方式改變時，未能顧及整體課程地圖或學習架構之配合。尤其該系課程中有關畢業生動畫遊戲設計能力之整合培養，如何透過該系課程之能力指標分析，將全系教師不同課程設計內涵進行協同教學設計，以發揮整體教學效益，更須詳加構思與考量。

該系能積極針對畢業生流向蒐集相關資料，惟有效問卷數量似乎仍與實際畢業生人數有很大差異。因此宜思考如何系統化使畢業生能與該系辦公室或相關系學會及系友會有更機制化之互動，以更完整蒐集相關畢業生流向資料，俾做為該系課程修正參考。另，雖畢業生流向資料不盡完整，然於實地訪評畢業系友晤談中發現，畢業生對該系之向心力極高，且處處流露對母校之感謝與關懷，值得肯定。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 該系雖已嘗試建立學生學習成效評估機制，惟如何有效評估畢業生核心能力之達成仍有努力空間。
2. 該系能針對課程委員會議反映之意見進行相關課程修正，惟仍未有效系統化與系課程地圖或架構整合。
3. 該系能蒐集相關畢業生之回饋意見，惟整體樣本與回收樣本有所差距，資料廣度及深度仍有努力空間。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 宜針對學生自評、教師評估與社會評估規劃更具體之評估內容，以做為畢業生學習成效評估參考。
2. 針對該系課程委員會議所反映之意見，宜更具體落實於整體課程之架構與規劃。
3. 針對畢業生之意見調查，宜再思考如何結合該系力量與系友會機制，以強化相關調查資料之完整性。

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。