

一、目標、核心能力與課程

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該校於 94 年與「康寧醫護專科學校」合併，根據兩校合併計畫書，兩校為「現況合併」。該系為 98 學年度資訊科學與應用學系及資訊工程學系整併更名而成，學士班及碩士班在發展定位、教育目標與核心能力的規劃，在校方主導下做出相當程度的妥協，訂定的過程未盡理想。

該系學士班教育目標為「致力推動數位應用教育之相關活動，培養理論與實務兼備的數位應用人才」，碩士班教育目標為「培育數位內容產業人材，結合專業理論與實務經驗，投入數位科技開發與應用行列」。系務的規劃以教學為主、研究為輔，並對應校級、院級核心能力，訂定該系的五項核心能力：新知理解與創造能力、問題分析與規劃能力、團隊協調與合作能力、美學文化與涵養能力、外語溝通與運用能力。核心能力合理適當，大致符合產業發展趨勢與社會需求。

該系課程規劃注重跨領域數位技術的整合與應用，主要重點在培育學生數位生活及資訊應用等相關領域的理論與技術發展實力，專業課程涵蓋數位生活及資訊應用兩大主軸，數位生活課程內容以影音多媒體為主，並培養數位遊戲腳本企劃及基礎設計等相關人才；資訊應用以數位學習及網路應用為主，課程內容包含軟體程式開發及應用、資訊安全及網路遊戲程式開發等。課程的開設、授課大綱的訂定及課程的檢討尚能支持核心能力的達成。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 學士班與碩士班的教育目標雖不同，卻難以明確分辨兩者的差異；且在專業知識及職場發展等相關核心能力的呈現方式，並未能凸顯學士班與碩士班在層次上應有的差異。

2. 該系在訂定發展計畫等重大系務時，缺乏校外專家學者以系統化的諮詢方式參與。
3. 該系 105 年 1 月中長程發展計畫，所訂定預期成效的質/量化指標並不夠具體明確，後續追蹤考核恐不易落實。
4. 以該系現有之師資及學生人數，將系所發展方向分為四大類，有待斟酌。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 學士班與碩士班的專業知識及職場發展等相關核心能力宜在對應課程的層次上加以區隔，特別是目前較為薄弱的「美學文化與涵養能力」及「外語溝通與運用能力」兩項。
2. 宜以系統化方式借重校外專家學者的諮詢，以提升系務發展規劃的完整性及妥適性，並提升教學成效。
3. 該系宜重新檢視中長程發展計畫中的關鍵性質/量化指標，並力求具體明確，以利後續追蹤考核及未來的發展規劃。
4. 宜考慮將遊戲設計、數位學習、網路應用及多媒體影音四個發展方向之課程整合，發展較具有競爭力及可實踐之特色課程。

二、教師、教學與支持系統

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系專、兼任教師有明確聘用機制，組成尚稱合理。9 位專任教師之專業領域均與發展目標相關，學術專長尚能符合教育目標、核心能力及學生學習需求。授課教師於每學期授課前提供教學大綱，內容包括課程概述、課程目標、核心能力權重、期中考（期末考）雙向細目表、期中報告（期末報告）評量尺規等，並據此做為教師教學評估、

學生學習成效及該系課程規劃之參考。

教師依照系核心能力，配合 Moodle 教學與學習平台及該系軟硬體教學設備，進行多元化之教學設計，並安排企業參訪及業師授課，以加強與產業界的互動與連結，促進實務應用。學生學習評量則主要透過筆試，輔以書面或口頭報告、分組心得報告等方式進行。

此外，該系在教師教學與專業成長方面，訂有教學績優獎勵辦法、優質教材同儕審查辦法、教師社群作業要點、專任教師專業成長辦法、教學觀摩實施要點、協助教師提升專業知能實施要點等相關獎勵辦法與作業要點。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 目前教師專長偏重資訊軟硬體人才，較缺乏遊戲設計及數位學習相關專長之師資。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 宜鼓勵現有教師善用專業成長辦法，強化遊戲設計及數位學習專業能力，並鼓勵教師與業界加強產學合作。

三、學生、學習與支持系統

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系近三年學生人數分別為：學士班 77 人、78 人、82 人；碩士班 26 人、24 人、20 人，104 學年度學生數共有 104 人（含四技生延畢 2 人）。

該系積極透過高中職策略聯盟，前往高中職學校進行招生宣傳，並定期邀請附近高中職學生至該校參訪，入學前透過系主任、教師、研究生進行任務編組，聯絡拜訪新生及家長，積極提供入學輔導，並

定期舉辦新生家長座談會、新生入學講習活動等。

該系對學生學習輔導，透過導師一對一面談、每位教師每週至少 4 小時 office hours、家長協談及必要時轉介專業心理師諮商等方式，協助學生在課業及生活方面之輔導，並由該系助理協助學生瞭解學校行政體系運作。此外，該系透過期初、期中、期末之課業學習預警制度，提供學生學習問題即時之輔導。每學期至少舉辦 2 次導師會議討論該系學生學習及生活情況，學生在學習及生活輔導上有很高的滿意度，顯見該系對學生各方面輔導之投入及用心。

在學生學習資源上，該系提供專業證照輔導教室、數位創客實驗室、多媒體遊戲設計實驗室、資訊應用實驗室、數位學習與教材設計實驗室及雲端教室，投入之軟硬體設備尚稱充裕，並在入學時免費提供每位學生借用 1 部 iPad Mini，有助學生學習。

該系在學習、課外活動及生活上，舉辦各種專題演講、研習、海外生交流、工作坊，並同時鼓勵學生參加競賽，參賽人數雖少，但有部分學生在競賽中獲獎。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 該系訂有「獎勵學生參加校外專業技能競賽作業要點」，惟學生對參加校外競賽較缺乏信心，參賽人數偏低。
2. 該系已訂定學生實習辦法，惟學生實際赴企業實習人數偏低。
3. 該系雖訂有學生專業證照獎勵實施要點，惟實際考取證照之學生人次偏低。

【學士班部分】

1. 該系近幾年學士班入學新生嚴重不足，雖已提出若干改善策略，惟成效不彰。

【碩士班部分】

1. 該系碩士班學生大部分為國中小教師，學生來源過於侷限。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 宜考慮先舉辦系內或校內學生競賽，並進一步結合企業或他校共同舉辦，增加學生經驗及信心，再輔導獲勝隊伍參加全國或國際競賽。
2. 該系宜積極尋求學生校外實習機會，並鼓勵學生赴企業實習。
3. 該系宜配合專業證照相關之實務課程及實驗，鼓勵學生考取專業證照。

【學士班部分】

1. 該系宜持續研擬並落實有效的招生策略，以利改善近幾年招生人數不足的情形。

【碩士班部分】

1. 宜強化碩士班招生策略與課程特色，並積極尋求產業合作，以吸引不同背景之學生前來就讀。

四、研究、服務與支持系統

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系大部分教師 102 至 104 學年度兼任系所主任、副主任或校內行政等服務工作，在教學及校內服務之餘，部分教師仍能投入研究及論文發表，三年內共有 2 篇 EI 學術期刊論文、30 篇國內學術性期刊及國內舉辦之國際學術研討會論文（含與碩士班學生共同發表之論文）。此外，該系教師近三年有 1 人主持 4 件科技部研究計畫（其中 1 件跨年度），另有 1 人主持 1 件文化部計畫（跨年度）、1 件產學合作計畫，及 1 人主持 1 件文化部計畫。該系教師在各類校內外計畫案的爭取上（含主持與共同主持）共計有 9 件，平均每人每年 0.33 件，且計畫案主持人集中於 3 位教師。

該校教師研究及論文發表之獎勵辦法，包括「教師執行產學合作獎勵辦法」及「學術著作獎勵作業要點」等。該系有 1 位教師於 102 學年度同時獲得產學合作及學術著作獎勵。

該系碩士班學生畢業前均需有專題成果展示、參與至少 10 場研討會，並發表 1 篇研討會論文。102 至 104 學年度期間，碩士班學生共發表 30 篇國內研討會論文。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 該系教師在各項計畫爭取及計畫參與程度，皆有待提升。
2. 該系教師在技術型研發成果較少。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 該系教師宜組成團隊爭取各項計畫，或可尋求與他校教師共同研提各項計畫，以擴展教師研究能量。
2. 宜積極鼓勵教師投入技術型研發，以利教研相長。

五、自我分析、改善與發展

(一) 現況描述與特色

【共同部分】

該系目前已建立自我分析檢討機制，透過畢業生生涯發展的追蹤及建檔，建立畢業系友資料庫。為瞭解畢業生在升學及就業上的競爭力，該系透過內外部互動關係人、畢業校友及企業雇主之問卷調查，搜集各方意見。對企業雇主的問卷調查係由工讀生透過電訪、e-mail 等方式進行，或請畢業系友轉交雇主及協助回收，較缺乏企業雇主問卷調查相關的原始佐證資料。

該系除第一週期系所評鑑時評鑑委員所提的意見與改善建議外，已於 105 年 6 月 15 日辦理自我評鑑，以蒐集自我評鑑委員對該

系的意見與改善建議，並經系務會議討論回覆改善情形。

(二) 待改善事項

【共同部分】

1. 該系對於應屆畢業生、畢業系友及企業雇主蒐集問卷之調查分析，並回饋於該系教育目標、學生核心能力之修訂與課程規劃，仍有待加強及落實。
2. 該系對於第一週期系所評鑑及自我評鑑時，評鑑委員所提的意見與改善建議，仍有待加強及落實。

(三) 建議事項

【共同部分】

1. 宜持續加強應屆畢業生、畢業校友及企業雇主之問卷調查、分析，及回饋於該系教育目標、學生核心能力之修訂與課程規劃。
2. 對外部評鑑委員的意見與改善建議，宜有具體的對應改善策略及行動方案，並據以追蹤落實，以改善該系的行政運作及提升學生學習成效。

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。