

一、系所發展、經營及改善

(一) 現況描述與特色

1. 該學程自 101 年成立，每年招收 45 名學生，至今邁入第 13 屆，已有 9 屆畢業生。課程強調跨領域學習與專題製作，旨在培養軟體與數位創意應用專業所需之人才，能呼應當前國家政策對於文創數位內容產業發展，以及科技與人文設計整合之需求。
2. 該學程教育目標包含「專業知識傳授」、「技術訓練與思維創新」、「團隊合作」、「人文關懷」、「自我學習與表現精神」及「國際觀」，並透過教育目標檢討改進機制，持續透過學程會議、評鑑委員會議、學生代表、家長與系友代表及企業雇主之回饋意見，適時滾動修正。
3. 該學程依據教育目標與特色訂定八大核心能力，藉由規劃之課程，培養學生學術與專業能力，並結合畢業生表現分析，建立完善之自我檢討與改善機制，據以擬訂課程修正與優化方案，以實現教育目標與核心能力之養成，進而培育具備資訊科學知識、實作技能及職場核心能力之專業人才。整體而言，透過適時檢討與回饋機制，該學程運作與成效已展現良好成果。
4. 該學程藉由授課教師對於學生學習成效評估，以及制定 2 項畢業門檻，包含（一）程式實作能力檢定，以及（二）以專題製作參與校內、外軟體專題競賽，或參與「一項以上」之產學合作（包含科技部）計畫，以檢核學生核心能力之達成。
5. 該學程具有專業實習實驗教室 1 間，提供一般教學、實習上機教學以及學生自由練習使用。除設置 1 名負責管理實驗室之助教，並安排值班工讀生，負責實驗室設備安全與服務並

協助使用實驗室之人員。

(二) 待改善事項

1. 該學程資訊基礎專業包括「軟體工程與開發領域」、「智能機器人與互動設計領域」及「多媒體與行動軟體領域」，三大知識領域主要涵蓋「數位遊戲與創意」、「行動軟體應用」及「多媒體互動應用」三大發展重點。雖已建置課程地圖，然必修與選修課程之課程地圖係獨立呈現，且未考量三大領域學生職涯進程與就業市場，不易學生了解學習專業與就業領域之一致性。
2. 該學程對於專業實習實驗教室之設備維護（尤其是對電腦主機之更新），仍有提升空間。
3. 該學程部分課程開設名稱與實際授課內容有落差，如作業系統概論之課綱與一般資訊工程課綱不符。

(三) 建議事項

1. 該學程課程地圖宜針對三大領域建構完整之課程流程圖，並概括性標示課程與學生未來職涯發展之產業（如軟體服務業、系統整合服務業、網際網路相關業和週邊設備製造業等）之對應。
2. 宜逐年增加專業實習實驗教室之經費編列，以利設備汰舊換新。
3. 該學程課程名稱宜與課程教學內容相對應，宜考量更改課程名稱（如作業系統概論調整為基礎作業系統）或調整上課內容，以反映實質教學內容。

(四) 針對未來發展之參考建議

1. 可考量加入如「計算機結構」等硬體相關課程，強化學生硬體知能。
2. 因應全世界人工智慧快速發展，可適當購置設備及配合開設

相關課程，以利學程長期發展。

3. 目前「數位遊戲與創意」、「行動軟體應用」及「多媒體互動應用」為該學程三大培育重點，除目前之實驗教室，每一重點培育可設置專屬實驗教室，以供師生能有實驗場域進行實作實驗或專業研究發展。

二、教師與教學

(一) 現況描述與特色

1. 該學程 109 至 113 學年度授課教師（含學程主聘與其他系所主聘）共 27 位，含教授 9 位、副教授 9 位、助理教授 7 位以及講師 2 位。師資專長分為資訊（17 位）、設計（5 位）及其他（5 位）三類，能支援該學程培育重點之發展。
2. 該校提供 TronClass 數位教學平台，有助教師上傳上課教材、進行討論、作業繳交、線上測驗，以及課程公告等活動，協助教師教學與學生學習互動。每位教師須於「第二代課程大綱查詢系統」填寫授課課目之基本素養與核心能力，以供學生查詢。
3. 該學程近年教師教學評量成績整體平均為 4.3，優於全校平均 4.25，顯示教師教學認真，且與學生互動良好。
4. 「輔仁大學教授副教授休假研究辦法」訂有副教授以上服務滿 7 年得申請休假研究 1 年，屬國內較積極之鼓勵措施。該校亦有新進教師服務辦法，學術研究計畫補助辦法、研究績效獎補助辦法、執行科技部補助大專校院研究獎勵作業要點、發表指標性學術期刊論文獎勵辦法、專書著作獎勵辦法，以及提升教師學術研究減低基本授課時數辦法等相關制度，持續鼓勵教師專業成長精進。
5. 該學程 109 至 112 學年度專任支援教師校外研究（含產學合

作)計畫之執行經費每年皆超過壹仟貳佰萬，112 學年度高達貳仟萬餘元，且其 109 至 113 學年度論文發表篇數共計 226 篇，研究成果良好。

(二) 待改善事項

1. 該學程 111 學年度、112 學年度上學期以及 113 學年度上學期主聘教師僅 1 人，與教育部「專科以上學校總量發展規模與資源條件標準」中提及：「學位學程專任師資應達二人以上」之規定不符；另主聘教師職級多以講師為主，對於學程經營、教學精進及學術研究發展之人力資源有待強化。
2. 該學程主聘專任教師須擔任授課與行政工作，109 至 112 年度主聘專任教師學術研究計畫 112 年度僅 1 件，且「參與國際學術研討會發表論文」與「投稿學術期刊數量」皆為 0，主聘專任教師學術研究量能較不足。

(三) 建議事項

1. 宜向校方積極爭取師資員額，並提升為具有博士學位之助理教授級以上(含)師資，以利學程經營與業務推動、教學精進及學術研究發展。
2. 宜與專任支援教師組織共同研究團隊，透過資深熱心之支援教師帶領，合作提研究計畫與產學計畫、共同指導學生或共同研究發表論文。

(四) 針對未來發展之參考建議

1. 該學程專任教師投入心力於高額教學時數負擔，可適度降低其授課鐘點上限，以提升教師研究產出與學生輔導品質。

三、學生與學習

(一) 現況描述與特色

1. 該學程 108 學年度起配合創客中心活動，提供高中生能提早

體驗大學課程內容，109 至 113 學年度之新生註冊率雖於 111 與 112 學年度降至 56.67%、60%，然 113 學年度已大幅提升至 93.33%。

2. 該學程設有導師 1 位，四年一貫均由同位教師擔任，除輔導學生選課外，每學期亦安排與學生進行晤談。另針對學習成效不佳之學生，經授課教師於學期中提出成績預警後，續由導師與授課教師強化輔導。
3. 該學程「程式實作能力檢定」為畢業門檻之一，為四年級上學期必修 1 學分課程，並於每月進行 1 次上機實作檢定，一學期舉辦 4 至 5 次，109 至 113 學年度及格率介於 73%至 93%，並自 107 學年度開始與實踐大學進行聯合畢業專題競賽暨展出，修習學程畢業專題課程之學生均須參加，藉培養並厚植學生團隊專業與應用能力。
4. 該學程每學期約 9 至 12 門課程具有教學助理，除協助教師推廣數位學習平臺之使用，並擔任教學小老師，協助學習困難之學生。而對於高年級仍未畢業之學生，由學程主任與指導教授定期透過開會討論，以協助其順利畢業。
5. 該學程鼓勵學生運用空閒時間積極參與競賽，透過設計線上或短期集訓之挑戰性競賽，增加學生在繁忙工作與學習間參與競賽之意願。有效協助學生在短時間內發揮所學，結合理論與實務，提升其專業能力與職場競爭力。

(二) 待改善事項

1. 該學程各學年度之休、退學學生數比例仍偏高，未見明顯改善趨勢。
2. 依據「輔仁大學軟體工程與數位創意學士學位學程修業規則」第三條規範，學生須於四年級學年結束前以「專題三」之畢業專題製作參與校內、外競賽為畢業要件，惟該學程

110 至 112 學年度部分學生卻以程式能力檢定之競賽，視為符合畢業專題製作參加「校內、外軟體創作相關競賽」之畢業條件，未能確切落實自訂之修業規則。

3. 該學程設定程式檢定與畢業專題發表等二項門檻，確保學生學習成效，然 109 至 112 學年度畢業生就業行業別，資訊科技類平均占 45%，資訊科技類加上藝文與影音傳播類合計平均約 55%，顯示畢業生能學以致用、發揮所長者之比例仍有改善空間。
4. 依據 109 至 112 年度各年度調查畢業一年後對校園資源滿意度統計顯示，畢業生對於「產學見習」一項不滿意度為 52%、45%、28%及 71%。該學程仍未推動與實施相關產學實習制度，學生缺乏與產業界接觸機會。

(三) 建議事項

1. 宜針對學生休、退學原因與影響因子，啟動 PDCA 改善措施，調整入學支持與輔導機制，以逐步改善學生休、退學之比例。
2. 宜確切落實自訂之修業規則，以供學生在校學習過程有公平公正之學習方向與目標。
3. 宜思考並評估培育學生走向學以致用之教學內容，以及專業能力之扶植。
4. 該學程為夜間班制，宜評估採選修課程方式，實施產學實習制度，並融入學生在校之學習地圖，透過逐步推動高年級且有意願之學生於日間至產業界實習，以深化產業實務。

(四) 針對未來發展之參考建議

1. 該學程推動三大重要培育領域，培育重心亦強調實作能力培養，教師可多加鼓勵與指導學生參加校內、外競賽活動，以增加學生實作系統能力。

2. 扣除校內書卷獎固定核發給各班級學期成績前 3 名外，該學程學生獲得校內、外獎助學金之鼓勵與補助偏低，該校各類獎助學金為數眾多，可考量學習槓桿之平衡，為夜間班制學生成立專屬獎助學金。
3. 該學程實際運作數據如與校庫填報數據因定義問題而有數據呈現之差異，可於自我評鑑報告清楚陳述，確保數據一致性，提升內、外部品保效能。

註：本報告係經訪評小組及學門認可審議委員會審議修正後定稿。

