

財團法人高等教育評鑑中心基金會

101 年度下半年大學校院通識教育暨第二週期系所評鑑

實地訪評報告書初稿申復意見回覆說明

申復單位：國立臺北教育大學數位科技設計學系

財團法人高等教育評鑑中心基金會

101 年度下半年大學校院通識教育暨第二週期系所評鑑實地訪評報告書初稿申復意見回覆說明

申復單位：國立臺北教育大學數位科技設計學系

評鑑項目	申復屬性	評鑑過程或實地訪評報告書 初稿內容	申復意見說明	申復意見回覆說明
目標、核心能力與課程設計	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	<p>【共同部分】 該系教育目標與核心能力雖經會議通過，然而討論過程僅以電子郵件聯繫。(第 1 頁第 11 行，現況描述與特色)</p>	<p>感謝評鑑委員對本系的肯定與建議，以下針對委員所提意見進行補充說明。</p> <p>本系成員對評鑑相關事宜，皆採謹慎態度面對，相關討論過程說明如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 本系於 99 年 4 月 27 日 98 學年度第 2 學期第 3 次系所自我評鑑小組會議決議第 4 點及第 6 點中，修訂本系教育目標以及進行本系基本能力訂定。並將本系基本能力之議題放入與 98 學年度自我評鑑報告書指標項目一共同討論。 2. 除電子郵件外，系上老師亦以口頭及書面相互討論(如附件 	<p>維持部分訪評意見。</p> <p>理由：該系教育目標與核心能力訂定過程未有完整紀錄，於實地訪評時亦未呈現完整之歷程檔案。</p> <p>修改實地訪評報告書：該系教育目標與核心能力雖經會議通過，然而討論過程未有完整紀錄。</p>

評鑑項目	申復屬性	評鑑過程或實地訪評報告書 初稿內容	申復意見說明	申復意見回覆說明
			<p>1-1-2)。並在 99 年 5 月 11 日及 99 年 5 月 26 日 98 學年度第 4 次及第 5 次自我評鑑小組會議中討論草案。</p> <p>3. 於 99 年 6 月 18 日 98 學年度第 2 學期第 6 次自我評鑑小組會議中討論定稿。</p> <p>以上資料，祈請委員參考。</p>	
目標、核心能力與課程設計	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	<p>【玩具與遊戲設計碩士班部分】</p> <p>但在開課實際上未均衡地提供各組課程，設計或玩具取向學生，在選課上的彈性較低。(第 1 頁第 21 行，現況描述與特色)</p>	<p>本系碩士班分組僅為選考科目不同的<u>招生分組</u>，而非報部核准之<u>學籍分組</u>。進入碩士班之學習課程並未分組，畢業生頒發之畢業證書為同一名稱，無組別之分。以上補充說明，祈請委員參考。</p>	<p>維持原訪評意見。</p> <p>理由：實地訪評委員之原意係指該系雖有「玩具與遊戲設計領域」，然開課未能充分滿足學生之選課需求。</p>
目標、核心能力與課程設計	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	<p>【玩具與遊戲設計碩士班部分】</p> <p>該班入學的學生涵蓋設計、玩具與遊戲等三個領域，然而在其課程規劃上，尚未能依照學生背景與興趣之差異，規劃出</p>	<p>本系碩士班分組僅為選考科目不同的<u>招生分組</u>，而非報部核准之<u>學籍分組</u>。進入碩士班之學習課程並未分組，畢業生頒發之畢業證書為同一名稱，無組別之分。以上補充說明，祈請委員參考。</p>	<p>維持原訪評意見。</p> <p>理由：實地訪評委員之原意係指該系雖有「玩具與遊戲設計領域」，然開課未能充分滿足學生之選課需求。</p>

評鑑項目	申復屬性	評鑑過程或實地訪評報告書 初稿內容	申復意見說明	申復意見回覆說明
		足夠的課程滿足不同學生的需求。(第 2 頁第 19 行, 待改善事項第 1 點)		
目標、核心能力與課程設計	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	【玩具與遊戲設計碩士班部分】 該班開課實際偏重學理探討, 未能提供不同組別學生充份的修課選擇或實務操作機會。(第 2 頁第 22 行, 待改善事項第 2 點)	本系碩士班分組僅為選考科目不同的 <u>招生分組</u> , 而非報部核准之 <u>學籍分組</u> 。進入碩士班之學習課程並未分組, 畢業生頒發之畢業證書為同一名稱, 無組別之分。以上補充說明, 祈請委員參考。	維持原訪評意見。 理由: 實地訪評委員之原意係指該系雖有「玩具與遊戲設計領域」, 然開課未能充分滿足學生之選課需求。
目標、核心能力與課程設計	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	【玩具與遊戲設計碩士學位在职進修專班部分】 玩具與遊戲設計碩士學位在职進修專班課程未能依照學生背景與特色進行規劃。(第 2 頁第 25 行, 待改善事項第 1 點)	本系碩士學位在职進修專班分組僅為選考科目不同的 <u>招生分組</u> , 而非報部核准之 <u>學籍分組</u> 。進入碩士班之學習課程並未分組, 畢業生頒發之畢業證書為同一名稱, 無組別之分。以上補充說明, 祈請委員參考。	維持原訪評意見。 理由: 實地訪評委員之原意係指該系雖有「玩具與遊戲設計領域」, 然開課未能充分滿足學生之選課需求。

評鑑項目	申復屬性	評鑑過程或實地訪評報告書 初稿內容	申復意見說明	申復意見回覆說明
目標、核心能力與課程設計	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	【玩具與遊戲設計碩士學位 在職進修專班部分】 且開課實際偏重特定組別。(第 2 頁第 3 行，現況描述與特色)	本系碩士學位 ^{在職進修專班} 分組僅 為選考科目不同的 招生分組 ，而非報 部核准之 學籍分組 。進入碩士班之學 習課程並未分組，畢業生頒發之畢業 證書為同一名稱，無組別之分。以上 補充說明，祈請委員參考。	維持原訪評意見。 理由：實地訪評委員之原意係指該系 雖有「玩具與遊戲設計領域」，然開 課未能充分滿足學生之選課需求。
目標、核心能力與課程設計	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	【玩具與遊戲設計碩士學位 在職進修專班部分】 該班分三組招生，但在指導教 授選擇或開課實際上，並未有 相關的區隔。(第 3 頁第 1 行， 待改善事項第 2 點)	本系碩士學位 ^{在職進修專班} 分組僅 為選考科目不同的 招生分組 ，而非報 部核准之 學籍分組 。進入碩士班之學 習課程並未分組，畢業生頒發之畢業 證書為同一名稱，無組別之分。以上 補充說明，祈請委員參考。	維持原訪評意見。 理由：實地訪評委員之原意係指該系 雖有「玩具與遊戲設計領域」，然開 課未能充分滿足學生之選課需求。
教師教學與學習評量	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	【玩具與遊戲設計碩士學位 在職進修專班部分】 由於該班之學生集中在週末假 日上課，因此增加原有系所專 任教師之授課負擔。(第 5 頁第 11 行，待改善事項第 1 點)	本系碩士學位 ^{在職進修專班} 之招生 班別為「週末假日班」，上課時間「以 週末假日上課為原則，視需要得於夜 間開課」。因考量大部分在職生工作 繁忙，無法於平日夜間修課，且為響 應教育部鼓勵全民終身學習政策，本 系特於週末假日開設在職進修專班。 以上補充資料，祈請委員參考。	維持原訪評意見。 理由：實地訪評委員之原意係指該系 有多個班制，部分教師負擔較重，建 議系上能考量各教師之教學負擔，增 聘具有產業經驗之兼任教師協助教 學工作。

評鑑項目	申復屬性	評鑑過程或實地訪評報告書 初稿內容	申復意見說明	申復意見回覆說明
畢業生表現與 整體自我改善 機制	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	【共同部分】 玩具與遊戲設計研究所則於第一週期系所評鑑時與造形設計學系共同評鑑，惟未針對第一週期系所評鑑的改善建議事項進行改善。(第10頁第13行，現況描述與特色)	本系說明如下： 本系於自我評鑑報告書第73頁效標5-6提出針對第一週期系所評鑑之改善建議，進行品質改善之情形以及101年10月28日自我評鑑報告書面審查待釐清問題及回應中第23頁編號5-5之待釐清問題回應第一週期系所評鑑改善建議事項執行情形。以上資料補充，祈請委員參考。	維持部分訪評意見。 理由：實地訪評委員之原意係指該系並未針對「項目五畢業生表現與整體自我改善機制」進行第一週期系所評鑑之改善建議事項，提出完整改善計畫及後設評鑑。 修正實地訪評報告書：玩具與遊戲設計研究所則於第一週期系所評鑑時與造形設計學系共同評鑑，惟未針對第一週期系所評鑑改善建議事項提出完整改善計畫。
畢業生表現與 整體自我改善 機制	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	【玩具與遊戲設計碩士班部分】 未針對玩具與遊戲設計研究所第一週期系所評鑑改善建議，進行改善及後設評鑑。 (第11頁第2行，待改善事項第2點)	本系說明如下： 本系於自我評鑑報告書第73頁效標5-6提出針對第一週期系所評鑑之改善建議，進行品質改善之情形以及101年10月28日自我評鑑報告書面審查待釐清問題及回應中第23頁編號5-5之待釐清問題回應第一週期系所評鑑改善建議事項執行情形。以上資料補充，祈請委員參考。	維持部分訪評意見。 理由：實地訪評委員之原意係指該系並未針對「項目五畢業生表現與整體自我改善機制」進行第一週期系所評鑑之改善建議事項，提出完整改善計畫及後設評鑑。 修正實地訪評報告書：未針對玩具與遊戲設計研究所第一週期系所評鑑改善建議，提出完整改善計畫及後設

評鑑項目	申復屬性	評鑑過程或實地訪評報告書 初稿內容	申復意見說明	申復意見回覆說明
				評鑑。
畢業生表現與 整體自我改善 機制	<input type="checkbox"/> 違反程序 <input type="checkbox"/> 不符事實 <input checked="" type="checkbox"/> 要求修正事項	【共同部分】 學士班畢業生計有 70 人，選擇升學有 30 位，占畢業人數 42.86%。就業人數 15，占畢業人數 21.43%。97 至 100 學年度碩士班畢業生 74 人，就業人數約 46 人，占畢業人數 62.17%，畢業生升學就業率仍有相當大的改善空間。(第 10 頁第 18 行，待改善事項第 1 點)	部分資料更正如下： 1. 本系大學部 99 年始有第一屆畢業生，調查本系 99 年及 100 年度大學部畢業生共計 70 人，完成資料調查人數 68 人，其中有就業人數 17 人，升學人數 31 人，服役 8 人，待業及其他為 12 人。(評鑑報告第 69 頁表 5-5-3-1 大學部畢業流向統計表之修正) 2. 本系碩士班 98 至 100 年度畢業生共計 74 人，完成資料調查人數為 58 人，其中就業人數 47 人，升學人數 3 人，服役 3 人，待業及其他 5 人。(評鑑報告第 69 頁表 5-5-3-2 日間碩士班畢業流向統計表之修正) 以上資料補充，祈請委員參考。	維持原訪評意見。 理由：實地訪評委員所述之數據係引用自我評鑑報告書之摘要部分第 XI 至 XII 頁之第一欄內容。

註：評鑑委員接受申復之修正意見，本會已直接在實地訪評報告書中進行文字修正。