

弘光科技大學

110 年度系所專業自我評鑑追蹤評鑑

多媒體遊戲發展與應用系

(原資訊管理系)

追蹤評鑑報告書



中華民國 110 年 11 月 26 日

弘光科技大學

110 年度系所專業自我評鑑追蹤評鑑

多媒體遊戲發展與應用系 (原資訊管理系) 追蹤評鑑報告書

校長	黃月桂	簽章	
主管	黃建基	簽章	
聯絡人資訊			
姓名	黃建基	職級	副教授兼 系主任
電話			
傳真			
手機			
E-mail			
日期	中華民國 110 年 11 月 26 日		

目錄

壹、受認證系所基本資料.....	1
貳、認證內容.....	3
【日間部】.....	3
認證規範 1：教育目標	3
1.1 須具備公開且明確的教育目標，展現學程的功能與特色，且符合時代潮流與社會需求。	4
表 1-1 96-110 學年度學程教育目標	6
圖 1-1 教育目標適切性問卷設計(發展過程).....	7
圖 1-2 教育目標重要性問卷結果(校友).....	7
圖 1-3 教育目標達成度問卷結果(校友).....	7
圖 1-4 教育目標重要性問卷結果(雇主).....	7
圖 1-5 教育目標達成度問卷結果(雇主).....	7
圖 1-6 系教育目標與學院教育目標適切性檢核表	8
圖 1-7 系教育目標與學院教育目標適切性檢核表統計結果	8
1.2 須說明教育目標與學校願景/教育目標的關聯性及形成的流程。	9
圖 1-8 校、院、系教育目標關聯圖(前資管系).....	9
圖 1-9 校、院、系教育目標關聯圖(現今).....	9
表 1-2 本系核心能力與其驗證方式對應表(更改系名前).....	10
表 1-3 本系核心能力與其驗證方式對應表(現今).....	10
圖 1-10 核心能力適切性問卷設計(左邊為前資管系，右邊為多遊系).....	11
圖 1-11 核心能力適切性問卷結果(前資管系).....	11
圖 1-12 核心能力適切性問卷結果(多遊系).....	11
1.3 須說明課程設計如何達成教育目標。	12
圖 1-13 教學活動規劃持續改善機制	13
圖 1-14 教育目標及核心能力訂定程序	13
1.4 須具備有效的評估方式以確保教育目標的達成。	14
1.5 總結	14
1.6 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆.....	15

認證規範 2：學生	16
2.1 須訂有配合達成教育目標合理可行的規章。	17
表 2-1 課程規劃介紹與經驗分享統計表	17
2.2 須訂有鼓勵學生交流與學習的措施及辦法。	18
表 2-2 多遊系學生使用諮商輔導之資源	19
表 2-3 102-109 學年度學期多遊系學生申請補助情形	19
表 2-4 學生證照考試發出之補助與獎勵金額統計表	21
表 2-5 102-109 學年度多媒體遊戲發展與應用系學生技能競賽獎助金統計表	21
表 2-6 科技部大專生專題研究計畫	21
表 2-7 102-109 學年度學生志工服務表現	23
2.3 須確切說明如何能持續並有效執行學生的指導與評量。	24
2.4 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆.....	25
認證規範 3：教學成效及評量	26
3.1 畢業生核心能力能涵蓋 IEET 規範 3 核心能力。	27
表 3-1 本系核心能力與其驗證方式對應表	27
表 3-2 學生核心能力與 IEET 認證規範 3 核心能力關聯表	27
3.2 畢業生核心能力與教育目標的關聯性。	28
圖 3-1 職涯與課程學習地圖關係對應	28
表 3-3 課程與學生核心能力關聯統計表	29
表 3-4 數位媒體規劃與管理之專業能力與科目對照表	30
表 3-5 弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系專案管理課程綱要(A10)範例	30
表 3-6 課程諮詢會議建議及改善表	31
3.3 透過 Capstone 課程及畢業生問卷調查評量畢業生核心能力之結果。	32
圖 3-2 Capstone 課程（專題製作）實施過程.....	33
表 3-7 學生總整(Capstonee)課程學習成效評分參考尺規	33
表 3-8 業界協助指導專題方向與職涯諮詢成效	35
表 3-9 109 學年度實習核心能力達成度問卷調查.....	36
表 3-10 本系 109 學年度畢業生核心能力問卷調查.....	37
3.4 結論	37
3.5 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆.....	37

認證規範 4：課程組成.....	38
4.1 學程課程設計與內容須與教育目標一致，且能透過畢業生成績單分析，佐證畢業生修習的課程應至少包含專業課程及通識課程等二大要素，其中：.....	39
4.1.1 專業課程須占最低畢業學分八分之三以上，其中須包括展現整合資訊設計能力的專題實作。.....	39
4.1.2 通識課程須與專業領域均衡，並與學程教育目標一致。.....	39
表 4-1 102-109 學年度專業必修及選修占畢業 128 學分比例	39
圖 4-1 畢業生成績分析單	40
4.2 課程規劃與教學須符合產業需求，並能培養學生將所學應用在專業實務的能力	41
表 4-2 系本位課程各階段文件	43
圖 4-2 課程發展流程與機制	43
表 4-3 資管系代表性工作之能力與核心能力對應表	44
圖 4-3 系本位課程發展各階段工作	45
4.3 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆.....	46
認證規範 5：教師	47
5.1 學程應有足夠的專任教師人數	48
表 5-1 110 學年度教師專業分析表.....	48
表 5-2 109 學年度教師工作量統計.....	50
5.2 教師須參與學程目標的制定與執行	50
表 5-3 本位課程、課程委員會召開執行情況統計表	50
5.3 教師的專長應能涵蓋其相關領域所需的專業知識	51
表 5-4 本系 102-109 學年度度產學合作成果融入教學與實習之成效	51
5.4 教師與學生間的互動與輔導學生的成效	53
圖 5-1 本校導師資源系統圖	53
圖 5-2 多元導師制	54
圖 5-3 學生課業輔導機制	55
5.5 教師與業界交流的執行成效	56
表 5-5 102-109 學年度全體專任教師計畫案件數及經費統計	57
表 5-6 教師專業期刊論文與研討會論文	58
5.6 教師專業持續成長的管道與鼓勵措施	58

表 5-7 本系提升專任教師實務專長之相關策略	58
表 5-8 102-109 學年度「實務性」舉辦實務性學術活動詳細資料	58
表 5-9 產業界合作夥伴詳細資料	59
表 5-10 專任教師參與學生專題	61
表 5-11 教師 102-108 學年度教學評量平均成績	61
5.7 教師參與相關學術及專業組織以及其活動	62
5.8 結論	63
 認證規範 6：設備及空間	64
6.1 須能促成良性的師生互動	65
6.2 須能營造一個有利於學生發展專業能力的環境	65
6.3 須能提供學生使用相關專業設備與工具的學習環境	65
表 6-1 多遊系教學空間面積	65
圖 6-1 多遊系地下 1 樓空間平面配置圖 (MB1)	66
圖 6-2 多遊系地下 2 樓空間平面配置圖 (MB2)	67
6.4 須能提供足夠的資訊設備供師生進行與教育目標相符的教學活動	67
表 6-2 電腦教室(一) (MB208) 之空間配置、功能及使用課程	67
表 6-3 電腦教室(二) (MB209) 之空間配置、功能及使用課程	69
表 6-4 管理資訊共同教室 (MB211) 之空間配置、功能及使用課程	71
表 6-5 遊戲發展實驗室 (MB107) 之空間配置、功能及使用課程	72
表 6-6 自媒體創作實驗室 (MB204) 之空間配置、功能及使用課程	74
表 6-7 ACG 互動科技實驗室 (MB101) 之空間配置、功能及使用課程	75
表 6-8 物聯網實驗室 (MB212) 之空間配置、功能及使用課程	77
表 6-9 虛擬實境與商業服務實驗室 (MB205) 之空間配置、功能及使用課程	78
表 6-10 電競暨多媒體遊戲發展實驗室 (EB101) 之空間配置、功能及使用課程	79
表 6-11 電競館 (EB101) 之空間配置、功能及使用課程	80
表 6-12 電競選手訓練中心 (G601) 之空間配置、功能及使用課程	84
6.5 須能提供安全的學習空間、設備維護及管理制度	86
 認證規範 7：行政支援與經費	87
7.1 須提供足以確保學程品質及繼續發展的行政支援及經費，並具備有效的領導及管理制度	88

圖 7-1 多遊系組織架構	88
表 7-1 各委員會重要工作紀要	88
7.2 須提供足以支援教師專業成長的經費	93
表 7-2 102-109 學年度系經費總表(單位：元)	93
表 7-3 教師獲得學校論文獎勵金的統計表	93
表 7-4 補助教師參與學術活動經費	94
7.3 須提供足夠的行政支援與技術人力	94
表 7-5 102-109 年度學程行政及技術人力	94
表 7-6 歷學年教學助理實施人次與時數	95
7.4 須提供足夠的經費支應教學、實驗及實習設備的取得、保養與運轉	95
表 7-7 102-109 學年度經費預算表	96
7.5 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆	97
認證規範 8：領域認證規範	98
8.1 本系現況	99
8.2 詳細說明	99
表 8-1 102-109 學年度多媒體遊戲發展與應用系各學年之模組人數統計	99
8.3.1 醫療資訊模組	100
8.3.2 資訊科技應用模組	100
8.3.3 動漫製作模組	101
8.3.4 遊戲發展模組	101
8.3.5 電競產業模組	102
8.4 總結	102
認證規範 9：持續改善成效	103
9.1 須持續確保學生在畢業時具備核心能力	104
圖 9-1 PDCA 改善機制	105
9.2 課程與教學須持續符合產業需求及培養學生資訊實務能力	105
圖 9-2 課程檢核流程	105
9.3 其他持續改善之機制與成果	106
表 9-1 102-109 學年度學程檢討課程規劃流程暨歷程紀錄表	107
9.4 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆	126

【進修部】	127
認證規範 1：教育目標	127
1.1 須具備公開且明確的教育目標，展現學程的功能與特色，且符合時代潮流與社會需求。	127
1.2 須說明教育目標與學校願景/教育目標的關聯性及形成的流程。	129
1.3 須說明課程設計如何達成教育目標。	129
1.4 須具備有效的評估方式以確保教育目標的達成。	130
1.5 總結	130
1.6 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆	130
認證規範 2：學生	131
2.1 須訂有配合達成教育目標合理可行的規章。	131
2.2 須訂有鼓勵學生交流與學習的措施及辦法。	132
2.3 須確切說明如何能持續並有效執行學生的指導與評量。	132
2.4 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆	133
認證規範 3：教學成效及評量	134
3.1 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆	135
認證規範 4：課程組成	136
4.1 學程課程設計與內容須與教育目標一致，且能透過畢業生成績單分析，佐證畢業生修習的課程應至少包含數學、專業課程及通識課程等三大要素，其中：	137
4.1.1 專業課程須占最低畢業學分八分之三以上，其中須包括展現整合資訊設計能力的專題實作。	137
4.1.2 通識課程須與專業領域均衡，並與學程教育目標一致	137
4.2 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆	137
認證規範 5：教師	138
5.1 學程應有足夠的專任教師人數。	139
認證規範 6：設備及空間	140
6.1 須能促成良性的師生互動。	140
6.2 須能營造一個有利於學生發展專業能力的環境。	140
6.3 須能提供學生使用相關專業設備與工具的學習環境。	141

6.4 須能提供足夠的資訊設備供師生進行與教育目標相符的教學活動。	141
6.5 須能提供安全的學習空間、設備維護及管理制度。	141
認證規範 7：行政支援與經費	142
7.1 須提供足以確保學程品質及赓續發展的行政支援及經費，並具備有效的領導及管理制度.....	142
7.2 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆.....	143
認證規範 8：領域認證規範	144
各學程的課程與師資須與資訊科技名實相符，若該學程屬整合性領域，則須分別滿足各相關領域的認證規範。	144
8.1 本系現況.....	144
認證規範 9：持續改善成效	145
9.1 須持續確保學生在畢業時具備核心能力。	145
9.2 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆	146

壹、受認證系所基本資料

請據實填寫，如表格不敷使用，請自行增加欄位，若無該項資料，請於該欄位填寫「無」。

學校 資訊	學校成立於民國 <u>56</u> 年，成立名稱為 <u>私立弘光護理專科學校</u> ，現在名稱為 <u>弘光科技大學</u> 。		
	學校 願 景	成為培育具關懷生命特質與國際化專業人才之卓越科技大學	
學院 資訊	隸屬學院名稱 <u>民生創新學院</u> 。		
	院 教 育 目 標	(1)人文關懷：深化通識教育，培育學生通識博雅的涵養，以達專業教育與通識教育均衡並行的全人教育。 (2)科技實務：做為技職教育一環，需充份掌握科技教育發展趨勢，積極推動國際學術合作，並因應世界潮流及社會需要，成立特色領域之研究發展中心，推動應用產業的相關研究，促進產業技術升級，發展為國內一流科技大學。 (3)終身學習：推動產業技術服務及人員在職訓練，提供產學各界進修及研究機會，發揮科技大學服務及推廣功能。 (4)積極創新：大學是新知識、新技術的來源，而知識經濟的基本要件就是積極創新。面對未來科技、市場等典範移轉的新時代，創新與否將成為競爭力強弱的關鍵因素，發揮積極創新精神才是長期發展之道。 (5)國際視野：加強國際化的交流與發展，教學方針、研究趨勢與世界接軌，使畢業生能具有地球公民的競爭力。	
	系所名稱 <u>多媒體遊戲發展與應用系</u> 。		
	大學部	成立於民國 <u>90</u> 年，授予學位名稱 <u>資訊學學士</u> ，民國 <u>92</u> 年起有畢業生，修業年限 <u>2-4</u> 年，最低畢業學分 <u>72-128</u> 。	
	碩士班	成立於民國 <u> </u> 年，授予學位名稱 <u> </u> ，民國 <u> </u> 年起有畢業生，修業年限 <u> </u> 年，最低畢業學分 <u> </u> 。	
	博士班	成立於民國 <u> </u> 年，授予學位名稱 <u> </u> ，民國 <u> </u> 年起有畢業生，修業年限 <u> </u> 年，最低畢業學分 <u> </u> 。	
在職 專班	成立於民國 <u> </u> 年，授予學位名稱 <u> </u> ，民國 <u> </u> 年起有畢業生，修業年限 <u> </u> 年，最低畢業學分 <u> </u> 。		
系所	專任教師人數	教授 <u>3</u> 人；副教授 <u>5</u> 人；助理教授 <u>4</u> 人；講師 <u> </u> 人；其他 <u> </u> 人。	

成員	兼任教師人數	教授 <u> </u> 人；副教授 <u> </u> 人；助理教授 <u>5</u> 人；講師 <u>11</u> 人；其他 <u> </u> 人。
	職員人數	學程主管 <u>1</u> 人；助教 <u> </u> 人；助理 <u>5</u> 人；技士/技佐 <u> </u> 人；其他 <u> </u> 人。
	學生人數	大學部 <u>519</u> 人；碩士班 <u> </u> 人；博士班 <u> </u> 人；在職專班 <u> </u> 人；其他 <u> </u> 人。
	畢業生人數 (請填 107 學年度 之人數)	大學部 <u>90</u> 人；碩士班 <u> </u> 人；博士班 <u> </u> 人；在職專班 <u> </u> 人；其他 <u> </u> 人。
系所 聯絡 資訊	系所主管： <u>黃建基</u> 職稱： <u>副教授</u> E-mail： <u>gigo@hk.edu.tw</u> 電話： <u>04-26318652#5400</u> 傳真： <u>04-26521921</u> 地址： <u>臺中市沙鹿區臺灣大道六段 1018 號</u> 系所網址： <u>https://mgda.hk.edu.tw/</u>	

貳、認證內容

【日間部】

認證規範 1：教育目標

請說明受認證學程滿足認證規範 1.1~1.4 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容		報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
1.1	須具備公開且明確的教育目標，展現學程的功能與特色，且符合時代潮流與社會需求。	學程對外宣導教育目標的方式。	<ol style="list-style-type: none">1) 宣導教育目標的宣傳品、資料或文件等。2) 制定教育目標的過程/會議紀錄（含諮詢委員會組成辦法）。3) 評估達成教育目標的相關文件，如校友、雇主等問卷、訪談紀錄等。4) 檢討教育目標執行成效與課程規劃的相關會議紀錄。
1.2	須說明教育目標與學校願景/教育目標的關聯性及形成的流程。	<ol style="list-style-type: none">1) 教師及諮詢委員會參與教育目標的制定、檢討及執行成效的評估。2) 校、院、學程教育目標的關聯性。	
1.3	須說明課程設計如何達成教育目標。	課程設計與達成教育目標的關聯性。	
1.4	須具備有效的評估方式以確保教育目標的達成。	<ol style="list-style-type: none">1) 學程定期運用校友及雇主問卷調查方式評估教育目標達成度。2) 學程檢討教育目標的紀錄。	

1.1 須具備公開且明確的教育目標，展現學程的功能與特色，且符合時代潮流與社會需求。

一、弘光科技大學願景

本校秉持著「以人為本、關懷生命」的辦學理念，強調專業技能與人文素養並重，啟發學生對生命的省思，進而尊重生命、關懷社會，以「成為培育具關懷生命特質與國際化專業人才之卓越科技大學」為願景，並以「培育具健康與民生知能的優秀人才、善盡服務利他的社會責任」為本校使命。

二、弘光科技大學使命與教育目標

1. 培育具健康與民生知能的優秀人才。
2. 提供務實致用的專業課程。
3. 落實服務利他的社會責任

三、學院發展願景

1. 醫療健康學院發展願景(108-1學期前)

醫療健康學院以「醫療保健」為發展核心，以強化「醫療保健人才培育、產學研發及深耕生技醫療健康福祉產業」為發展目標。本院教師研究與學術專長橫跨醫療、健康、生技、營養、動保、資訊與老照等領域之照顧專業，整合語言聽力治療、物理治療、健康事業管理、生物科技、營養醫學、動物保健、資訊管理和老人福利與長期照顧等專業系所，共構本院最堅實的樂活健康專業師資團隊。

- (1) 醫療健康為本校發展利基，本學院之各系所均與醫療健康產業有關，其中物理治療、營養系及語言治療與聽力學系具培養國考醫事人員考照資格。近年來物理治療師及營養師之國考錄取率皆高於該年度全國平均錄取率。物治系獲得教育部經費補助建置全國首屈一指之「科技輔具實習室」。
- (2) 本院所屬各系所師資及教學設備優良，配合社會與產業需求規劃課程，並皆能落實學生專業校外實習，足以培育職業需求之專業優質人才，辦學績效獲社會大眾、家長及學生肯定。
- (3) 本院開設有全國唯一之智慧健康照顧課程，促進社區健康活化與長者身心靈健康。
- (4) 本院在地深耕有成，與夥伴社區互動良好，可有效促進長者社會參與和社區活絡。
- (5) 本院物聯網技術自動產生服務紀錄及巨量數據分析技術傑出，已培育出新一代優質照顧專家。
- (6) 本院具備跨域整合優勢，結合健康資訊管理、生技營養物治語聽及動物照護投入社區健康幸福加值。
- (7) 本院所屬各科系所長期與中部醫療體系相關業者關係密切，具充足的臨床資源，不僅與本校附設老人醫院，光田醫療體系有充分的資源整合，亦與中部地區醫療體系建立合作關係。

本學院之教育目標為：

- (1) 強化學生人文素養與健康關懷。

- (2) 奠定學生醫療健康照顧科技知能之根基。
- (3) 培育理論與實務兼具之醫療健康應用專業人才。

2. 民生創新學院(108-2學期後)

本校於 2003 年正式改名為弘光科技大學，為推動校務發展，成立民生學群，於 2004 年 8 月 1 日正式改名為民生學院，持續掌握社會脈動，於 2017 年 7 月改名為民生創新學院，本院包括食品科技系(所)、幼兒保育系、化妝品應用系(所)、美髮造型設計系、餐旅管理系、國際溝通英語系、文化創意產業系、運動休閒系與多媒體遊戲發展與應用系等九個系。各系皆聘請符合專長之師資，目前全院專任教師有 116 位，其中教授 19 位(講座教授 3 位、特聘教授 6 位)，副教授 35 位，助理教授 54 位，講師 8 位；助理教授以上佔總師資 93%。教師深具專業素養，基於技職教育特色，鼓勵教師開創實作專業，此外教師也積極投入研究教學工作並參與產學計畫及委託實務工作與服務。依各系之屬性訂定發展特色，設置跨領域多元學程，以提升學生學習實務及就業率，本院亦整合科技與人文領域，以拓展學生知識層面，培育創新人才與產業發展，期能使學生學以致用進而服務相關產業。除培訓本校學生外，亦開設回流教育供社會人士進修，藉以培養符合民生產業需求人才，落實在職進修專業技能，以符合業界所用。

- (1) 本院以服務人群，關懷社會，提高國人生活品質及生命保健為宗旨，充實學生身心靈整體健康，培訓具有美感涵養、團隊合作、熱忱服務、樂觀進取及具知識經濟，國際宏觀及前瞻性等素養之實務專業人才。
- (2) 落實技職教育理念，成立專業諮詢中心及專業技能檢定場，並配合「學、訓、考、用」四合一政策，達到學生「文憑與證照兼俱」的目標。
- (3) 配合本院的課程規劃、實務機構、證照考場及產學資源，成立標準化服務知能的育成中心。
- (4) 強化民生產業應用研究，提升產學及政府部門計畫，擴充食品、餐飲與化妝品品質檢驗與分析中心之檢驗認證，以及嬰幼兒照顧與教育，休閒服務，語言教育等民生產業品質提昇，建立研發與業界服務特色，培訓專業人才，服務社會。
- (5) 因應時尚創新產業之需求，本院另方面亦全力發展化妝品、美髮、文創及休閒等產業之產品研發及應用人才之培育並與業界簽訂產學計畫，參與學校策略聯盟研究，並積極參與、舉辦國際化活動，成為國內外民生創新領域之知名學府。

本學院之教育目標為：

- (1) 人文關懷：深化通識教育，培育學生通識博雅的涵養，以達專業教育與通識教育均衡並行的全人教育。
- (2) 科技實務：做為技職教育一環，需充份掌握科技教育發展趨勢，積極推動國際學術合作，並因應世界潮流及社會需要，成立特色領域之研究發展中心，推動應用產業的相關研究，促進產業技術升級，發展為國內一流科技大學。
- (3) 終身學習：推動產業技術服務及人員在職訓練，提供產學各界進修及研究機會，發揮科技大學服務及推廣功能。

- (4) 積極創新：大學是新知識、新技術的來源，而知識經濟的基本要件就是積極創新。面對未來科技、市場等典範移轉的新時代，創新與否將成為競爭力強弱的關鍵因素，發揮積極創新精神才是長期發展之道。
- (5) 國際視野：加強國際化的交流與發展，教學方針、研究趨勢與世界接軌，使畢業生能具有地球公民的競爭力。

四、多媒體遊戲發展與應用系教育目標

本系教育目標逐年改善精進(表 1-1)，並融入人文素養與社會關懷之精神，培養具宏觀視野、創新及應變能力之跨領域遊戲、動漫與電競產業規劃之人才。

- (1) 培育多媒體應用與遊戲發展之人才。
- (2) 培育電競產業規劃與經營之人才。
- (3) 培育人文素養與社會關懷之人才。

表1-1 96-110學年度學程教育目標

學年度	學程教育目標
110	1. 培育多媒體應用與遊戲發展之人才。 2. 培育電競產業規劃與經營之人才。 3. 培育人文素養與社會關懷之人才。
107-109	1. 培育具人文素養與社會關懷之人才。 2. 培育具醫療健康資訊知能之人才。 3. 培育具創新思維與醫療健康實務之人才。
102~106	1. 培養符合產業所需多元化資訊技術與科學管理整合應用之人才。 2. 塑造具通達人生觀、團隊合作、資訊倫理與社會責任之人才。 3. 培養具創新思維、國際觀、終身學習能兼顧資訊實務之人才。
99~102	1. 培育多元化資訊技術與科學管理整合應用，並符合產業需求之人才。 2. 塑造具通達人生觀、團隊合作、資訊倫理與社會責任之人才。 3. 培養具創新思維、國際觀、終身學習能兼顧資訊實務之人才。
96~98	1. 塑造具通達人生觀、關懷情操、職業倫理與持續學習之人才。 2. 培育多元化資訊應用與科學管理整合應用之基礎能力。 3. 培養符合在地產業及區域發展需求之人才。

圖 1-1 與圖 1-2 至圖 1-5 描述本系決定教育目標的過程，發展過程一開始針對本系的三個教育目標如何進行專家意見調查，開始著手設計問卷，待問卷發展完成後，便開始問卷調查，最後確定本系三個教育目標。

學年 資管系 系教育目標與系核心能力 適切性 檢核表

審查者: 任課教師 學界專家 產業專家 家長

系教育目標 適切性 檢核表 (D1)

系教育目標	適切性 (請勾選)
1. 培育具人文素養與社會關懷之人才。	<input checked="" type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____
2. 培育具醫療健康資訊知能之人才。	<input checked="" type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____
3. 培育具創新思維與醫療健康實務之人才。	<input checked="" type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____

圖1-1 教育目標適切性問卷設計(發展過程)

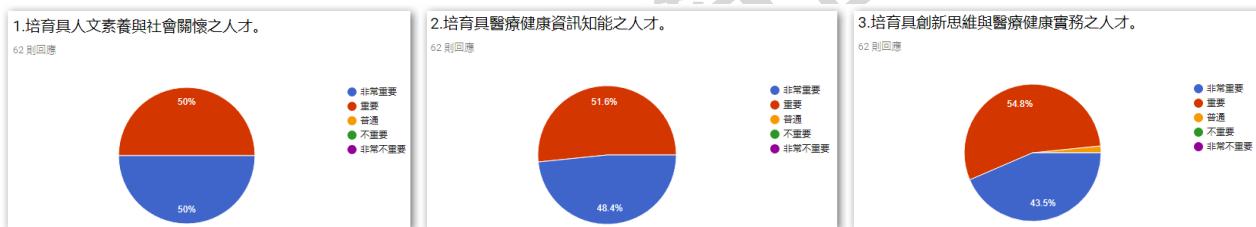


圖1-2 教育目標重要性問卷結果(校友)

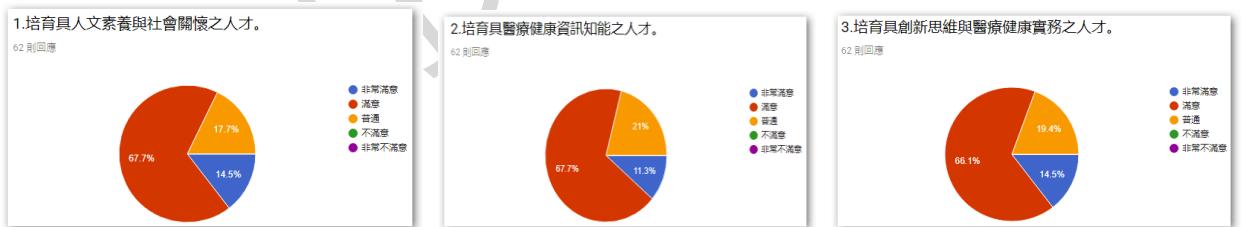


圖1-3 教育目標達成度問卷結果(校友)

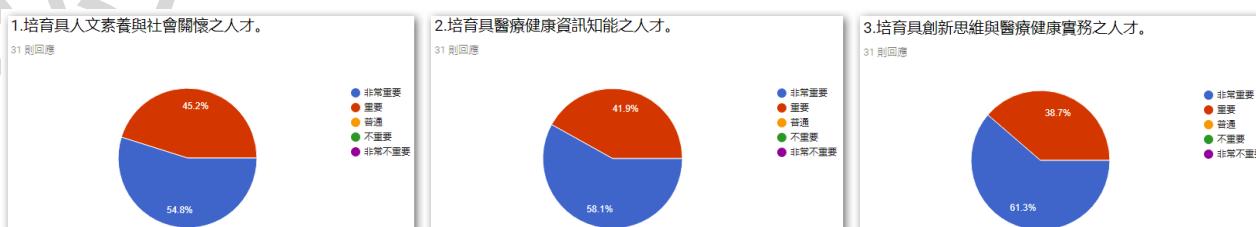


圖1-4 教育目標重要性問卷結果(雇主)

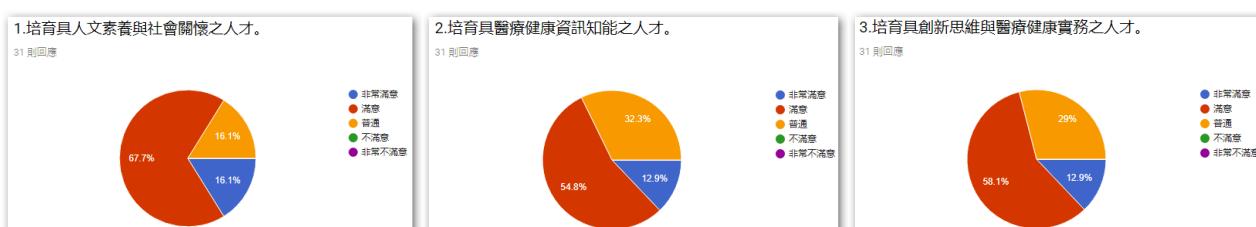


圖1-5 教育目標達成度問卷結果(雇主)

五、多媒體遊戲發展與應用系 110 學年度教育目標

本系在 108-1(IEET 評鑑當時)歸屬於『醫療健康學院』，但 108-2 由於規劃 110 年系更名故轉移到『民生創新學院』，並經由外部諮詢委員的建議及內部相關會議討論後修訂新的教育目標與核心能力以回應委員意見及符合院的教育目標。於 110 年 03 月 04 日系務會議討論後制定「系教育目標與學院教育目標適切性檢核表」(圖 1-6)給業界及學界填寫，結果如圖 1-7 所示。

110 學年 多遊系 系教育目標與系核心能力 適切性 檢核表	
審查者: <input type="checkbox"/> 任課教師 <input type="checkbox"/> 學界專家 <input type="checkbox"/> 產業專家	
系教育目標 適切性 檢核表 (D1)	
學院教育目標(參閱)	
1. 人文關懷：深化通識教育，培育學生通識博雅的涵養，以達專業教育與通識教育均衡並行的全人教育。	
2. 科技實務：做為技職教育一環，需充份掌握科技教育發展趨勢，積極推動國際學術合作，並因應世界潮流及社會需要，成立特色領域之研究發展中心，推動應用產業的相關研究，促進產業技術升級，發展為國內一流科技大學。	
3. 終身學習：推動產業技術服務及人員在職訓練，提供產學各界進修及研究機會，發揮科技大學服務及推廣功能。	
4. 積極創新：大學是新知識、新技術的來源，而知識經濟的基本要件就是積極創新。面對未來科技、市場等典範移轉的新時代，創新與否將成為競爭力強弱的關鍵因素，發揮積極創新精神才是長期發展之道。	
5. 國際視野：加強國際化的交流與發展，教學方針、研究趨勢與世界接軌，使畢業生能具有地球公民的競爭力。	
系教育目標	
適切性 (請勾選)	
1. 培育多媒體應用與遊戲發展之人才	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下：
2. 培育電競產業規劃與經營之人才	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下：
3. 培育人文素養與社會關懷之人才	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下：

圖 1-6 系教育目標與學院教育目標適切性檢核表

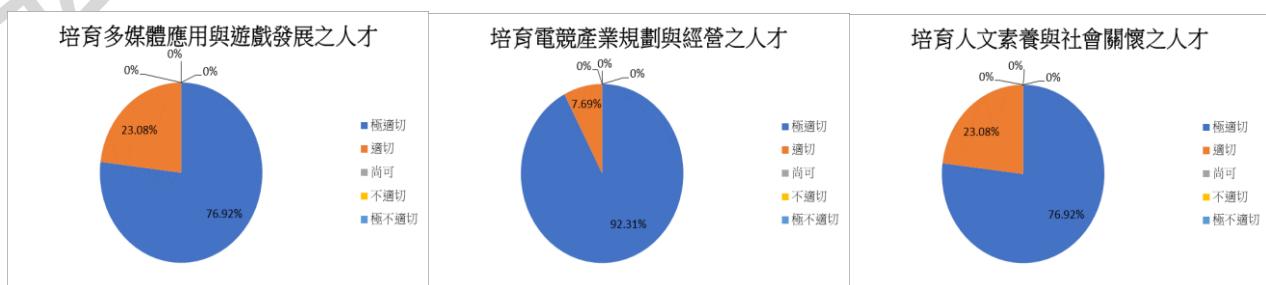


圖 1-7 系教育目標與學院教育目標適切性檢核表統計結果

1.2 須說明教育目標與學校願景/教育目標的關聯性及形成的流程。

本系強調人文關懷與終身學習，將專業知識、技能學習與通識教育均視為同等重要，重視每位學生學習過程與成果。尤在理論與實務應用緊密結合於教學過程之中，伴隨實際操作演練與實習課程，使學生具有專業整合規劃與實際應用之能力，本系將持續精進學生在跨領域之整合能量，輔導學生取得國內外的專業證照，增加學生就業機會與競爭優勢，並養成社會生活與職場工作所需的人格特質。本系教育目標與本校及本院教育目標如圖 1-6 所示。

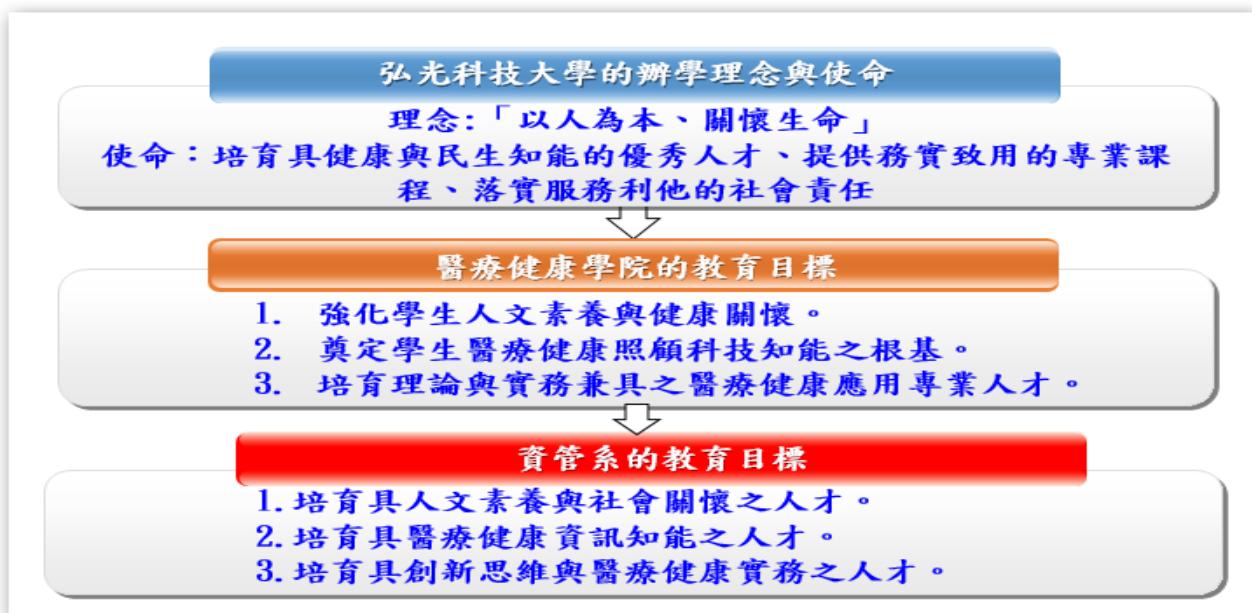


圖 1-8 校、院、系教育目標關聯圖(前資管系)

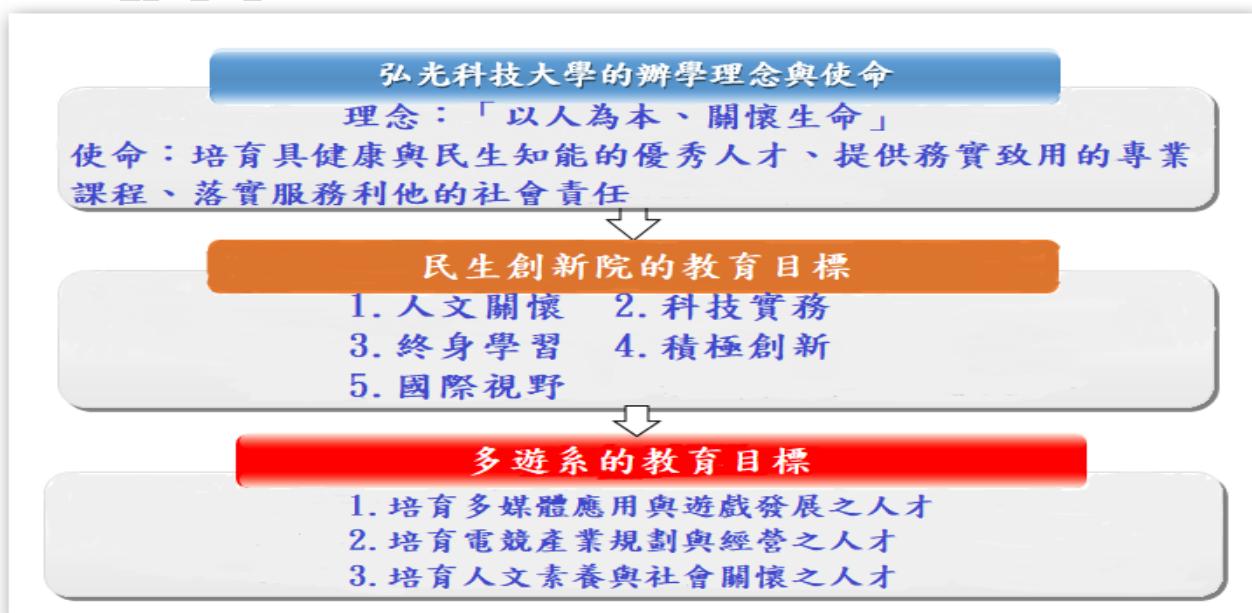


圖 1-9 校、院、系教育目標關聯圖(現今)

1. 教育目標與核心能力

為了解本系課程發展、畢業生能力、就業雇主需求相關情形，本系經由產官學諮詢會議、畢業系友回饋意見、雇主滿意度以及教學研討會等方式，並於系本位課程會議與系務會議中充分討論，配合每學年定期進行雇主對畢業生的評價與滿意度調查結果，檢視學生的專業能力。本系為了確保學生之基本能力，在每學期開學前都會召開系課程會議，針對學分計畫表上每一科目，都由本系教師編寫課程標準授課綱要，也就是本位課程 A10 表（課程綱要表），在要求課授課教師依此編撰授課計畫大綱，以落實學生需具有之基本能力。依上述之教育目標，配合規劃之一系列課程設計與規劃，以培育學生具備下列(表 1-2 及表 1-3)之一般與專業核心能力。

表1-2 本系核心能力與其驗證方式對應表(更改系名前)

區分	多遊系核心能力	驗證方式
一般能力	A. 有效溝通與團隊合作之能力 B. 有效實現資訊倫理及服務社會之能力 C. 基礎外語應用與表達之能力	1. 參與系上專題競賽 2. 服務學習畢業門檻 3. 英文能力畢業門檻 4. 教師、雇主、學生、家長、業界專家問卷
專業能力	D. 應用資訊管理所需技術及工具之能力 E. 資訊技術與管理知識能有效整合之能力 F. 建置與維護基礎資訊系統之能力 G. 具備現今企業組織運作與資訊知識之能 H. 分析問題及創新發展之能力	1. 資訊專業能力畢業門檻 2. 跨院系學程、本系專長知識領域 3. 資訊管理能力檢測 4. 教師、雇主、學生、家長、業界專家問卷

表1-3 本系核心能力與其驗證方式對應表(現今)

區分	多遊系核心能力	驗證方式
一般能力	D. 具有服務社會與團隊合作之能力 E. 具備國際視野與外語溝通之能力	1. 參與系上專題競賽 2. 服務學習畢業門檻 3. 英文能力畢業門檻 4. 教師、雇主、學生、家長、業界專家問卷
專業能力	A. 具備設計多媒體與實作遊戲之能力 B. 具備動漫製作與遊戲整合之能力 C. 具備執行與管理電競賽事之能力 F. 具備美學賞析與創新發展之能力	1. 參與系上專題競賽 2. 多媒體專業能力畢業門檻 3. 跨院系學程、本系專長知識領域 4. 多媒體能力檢測 5. 教師、雇主、學生、家長、業界

		專家問卷
--	--	------

同上述教育目標發展過程，一開始先設計核心能力適切性問卷(如圖 1-10)，彙集專家意見後發展完成問卷。然後以此問卷向任課教師、學界專家、產業專家開始蒐集意見(如圖 1-11 及圖 1-12)，最後將本系 8 個核心能力確定下來。

<p style="text-align: center;">系核心能力 適切性 檢核表 (D2):</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">核心能力</th> <th style="width: 80%;">適切性 (請勾選)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A. 有效溝通與團隊合作之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>B. 有效資訊管理與社會服務之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>C. 基礎外語應用與表達之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>D. 應用資訊管理所屬技術與工具之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>E. 資訊技術與管理知識有效整合之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>F. 建置與維護資訊系統之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>G. 具備現今企業組織運作與資訊知識之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>H. 分析問題及創新發展之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> </tbody> </table>	核心能力	適切性 (請勾選)	A. 有效溝通與團隊合作之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	B. 有效資訊管理與社會服務之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	C. 基礎外語應用與表達之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	D. 應用資訊管理所屬技術與工具之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	E. 資訊技術與管理知識有效整合之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	F. 建置與維護資訊系統之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	G. 具備現今企業組織運作與資訊知識之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	H. 分析問題及創新發展之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	<p style="text-align: center;">110 學年 多遊系 系教育目標與系核心能力 適切性 檢核表:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="width: 20%;">審查者: <input type="checkbox"/>任課教師 <input type="checkbox"/>學界專家 <input type="checkbox"/>產業專家</th> <th style="width: 80%;">適切性 (請勾選)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2"></td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">A. 具備設計多媒體與實作遊戲之能力</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">B. 具備動漫製作與遊戲整合之能力</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">C. 具備執行與管理電競賽事之能力</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">D. 具有服務社會與團隊合作之能力</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">E. 具備國際視野與外語溝通之能力</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td colspan="2">F. 具備美學賞析與創意發展之能力</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> </tbody> </table>	審查者: <input type="checkbox"/> 任課教師 <input type="checkbox"/> 學界專家 <input type="checkbox"/> 產業專家		適切性 (請勾選)			<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	A. 具備設計多媒體與實作遊戲之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	B. 具備動漫製作與遊戲整合之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	C. 具備執行與管理電競賽事之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	D. 具有服務社會與團隊合作之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	E. 具備國際視野與外語溝通之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	F. 具備美學賞析與創意發展之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____
核心能力	適切性 (請勾選)																																										
A. 有效溝通與團隊合作之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																										
B. 有效資訊管理與社會服務之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																										
C. 基礎外語應用與表達之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																										
D. 應用資訊管理所屬技術與工具之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																										
E. 資訊技術與管理知識有效整合之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																										
F. 建置與維護資訊系統之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																										
G. 具備現今企業組織運作與資訊知識之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																										
H. 分析問題及創新發展之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																										
審查者: <input type="checkbox"/> 任課教師 <input type="checkbox"/> 學界專家 <input type="checkbox"/> 產業專家		適切性 (請勾選)																																									
		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																									
A. 具備設計多媒體與實作遊戲之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																									
B. 具備動漫製作與遊戲整合之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																									
C. 具備執行與管理電競賽事之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																									
D. 具有服務社會與團隊合作之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																									
E. 具備國際視野與外語溝通之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																									
F. 具備美學賞析與創意發展之能力		<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																																									

圖 1-10 核心能力適切性問卷設計(左邊為前資管系，右邊為多遊系)

<p style="text-align: center;">系核心能力 適切性 檢核表 (D2):</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">核心能力</th> <th style="width: 80%;">適切性 (請勾選)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>A. 有效溝通與團隊合作之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>B. 有效資訊管理與社會服務之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>C. 基礎外語應用與表達之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>D. 應用資訊管理所屬技術與工具之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>E. 資訊技術與管理知識有效整合之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>F. 建置與維護資訊系統之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>G. 具備現今企業組織運作與資訊知識之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> <tr> <td>H. 分析問題及創新發展之能力。</td> <td><input type="checkbox"/>極適切 <input type="checkbox"/>適切 <input type="checkbox"/>尚可 <input type="checkbox"/>不適切 <input type="checkbox"/>極不適切 建議修正如下: _____</td> </tr> </tbody> </table>	核心能力	適切性 (請勾選)	A. 有效溝通與團隊合作之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	B. 有效資訊管理與社會服務之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	C. 基礎外語應用與表達之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	D. 應用資訊管理所屬技術與工具之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	E. 資訊技術與管理知識有效整合之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	F. 建置與維護資訊系統之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	G. 具備現今企業組織運作與資訊知識之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	H. 分析問題及創新發展之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____	<p style="text-align: center;">D2 系核心能力適切性</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="width: 20%;">A. 有效溝通與團隊合作之能力。</th> <th style="width: 80%;"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">0.0%</td> <td style="text-align: center;">0.0%</td> <td style="text-align: center;">6.7% 極不適切</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">13.3% 不適切</td> <td style="text-align: center;">尚可</td> <td style="text-align: center;">80.0% 極適切</td> </tr> </tbody> </table>	A. 有效溝通與團隊合作之能力。			0.0%	0.0%	6.7% 極不適切	13.3% 不適切	尚可	80.0% 極適切
核心能力	適切性 (請勾選)																											
A. 有效溝通與團隊合作之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																											
B. 有效資訊管理與社會服務之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																											
C. 基礎外語應用與表達之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																											
D. 應用資訊管理所屬技術與工具之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																											
E. 資訊技術與管理知識有效整合之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																											
F. 建置與維護資訊系統之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																											
G. 具備現今企業組織運作與資訊知識之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																											
H. 分析問題及創新發展之能力。	<input type="checkbox"/> 極適切 <input type="checkbox"/> 適切 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不適切 <input type="checkbox"/> 極不適切 建議修正如下: _____																											
A. 有效溝通與團隊合作之能力。																												
0.0%	0.0%	6.7% 極不適切																										
13.3% 不適切	尚可	80.0% 極適切																										

圖 1-11 核心能力適切性問卷結果(前資管系)

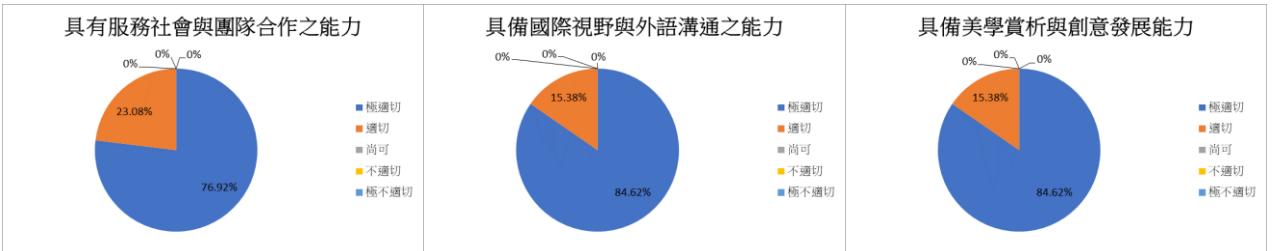
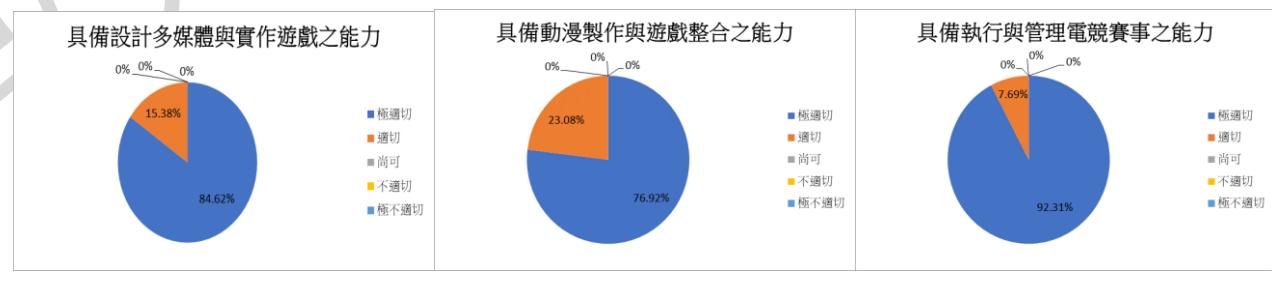


圖 1-12 核心能力適切性問卷結果(多遊系)

2. 辦學特色

近年來本系調整課程架構及科目、敦聘優質師資、精進教學品質、深耕與國內外產業聯結、充實教學設備及圖書期刊、參與國內外專題競賽、國際學術交流合作與落實自我改善機制等方面，均積極著力，亦具成效。在整體系務發展方面不斷地檢討既往，確立定位，由當本校允為當時中部六大縣市之首，發展空間既大，投入心力亦深，時至今日，歷經持續成長，已然建立特色基礎；今後鋪陳發展方向，持續研訂中程發展計畫，期可提增各項系務發展相關效益。另外本系於系務發展同時，擇選實質要項事務進行改進，蒐集內外部關係人意見。依據業界、畢業系友及自辦科技大學評鑑之各方意見，訂有自我改善機制，亦配合學校進行內部稽核考評機制，落實持續改善之精神於各項系務之推動。綜觀上述的論述，本系有以下特色：

- (1) 發展資訊特色專長領域：現今資訊領域的面向極為廣泛，本系承襲學校醫護背景，結合校、院之教育目標，參照產業現況與學生自身條件，發展「醫療資訊管理」與「資訊科技應用」等模組課程，且師資聘任、課程設計到設備建置，皆依此原則來做規劃，以培育學生之資訊專業技術，符合企業所需人才。
- (2) 深化技職教育本質將實習列為必修：技職教育重視實務課程，本系為深化學生資訊管理與技術能力，強調重視理論與實務兼具。於 107 學年度入學之學生，將「專業實習」課程列為全學期必修課程，利用四年級下學期，輔導學生去體驗職場實務環境，以期早日完成進入職場之準備工作。
- (3) 持續充實設備精進教學方式：本系積極持續增添圖書儀器，更新實驗室設備，營造優質學習環境。電腦教學設施完備，除了積極更新電腦外，也更新如電子講桌與更換節能燈具等設備，並設有行政院勞委會所核定合格的檢定場所。每學年度的預算可稱充裕。此外為充實本系設備，學校每學年度均可另撥專案預算支應。在教學方面，本系考量學生特性，其理論課程皆配合軟體實作來設計，有效地增加學生之學習成效。
- (4) 善盡社會責任強化志工服務工作：本系延續學校之辦學理念，培養學生人文與服務之情懷，規劃一系列品格教育與倫理課程，積極鼓勵自發性參與各項專業與非專業的志工活動，藉此提升本系學生人文素養，善盡社會責任，建構資訊人的行為準則，內化資訊倫理之正確價值觀於學生心中。

特針對多遊系學生需求、社區需要及產業發展，融入辦學理念中發展系課程，以求本系教育目標及辦學特色的實現。

1.3 須說明課程設計如何達成教育目標。

本校為以醫護起家之科技大學，長期與中部地區的醫療院所有著密切的交流與合作，例如光田醫療社團法人光田綜合醫院、台中榮民總醫院、澄清醫院和財團法人仁愛綜合醫院等。本系長期以來也與中部產業合作互動密切，並也簽訂產學合作，例如慶銘資訊、綠捷能智控、今國光學等。為使培養出來的學生能符合並達成教育目標，我們分別透過內部迴圈與外部迴圈進行教育目標的檢核與實施成效的驗證(圖1-13及圖1-14)。在外部迴圈的部分，我

們透過產官學專家、僱主與畢業生的會議討論和諮詢，進行教育目標的訂定與修定，並也經由評鑑來落實。內部迴圈則依照既定的教育目標進行課程設計與規劃，每門課程也都要求將課程大綱明確說明並上網公告，課程大綱並也以同儕交互檢核的方式確保每位授課教師的課程大綱能滿足至少70%與系訂課程大綱相符。在教學活動實施後，並以校訂之教學評量進行檢核。

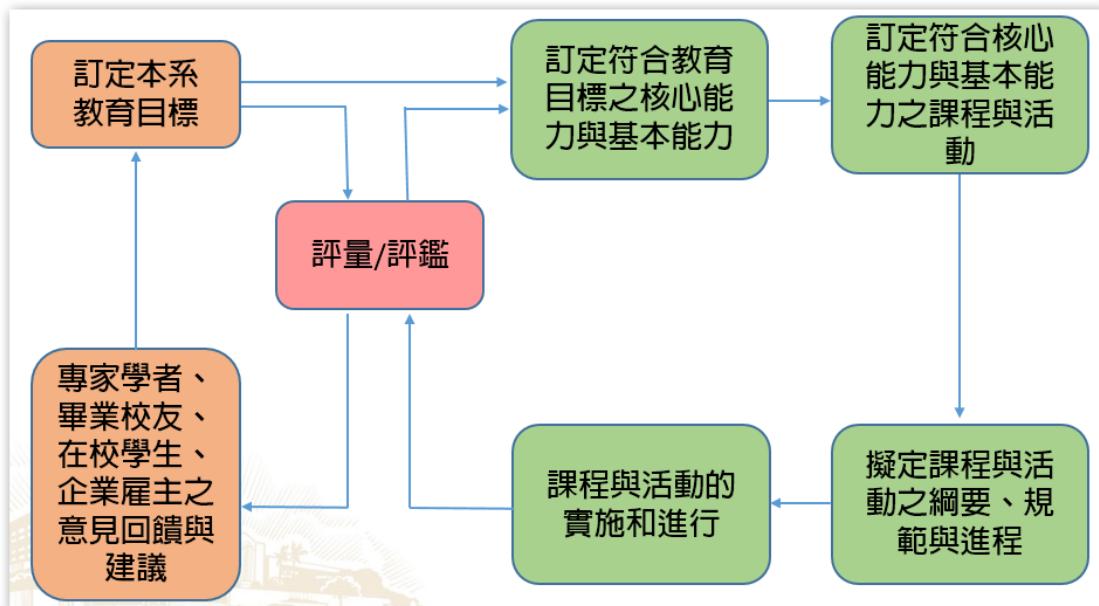


圖1-13 教學活動規劃持續改善機制

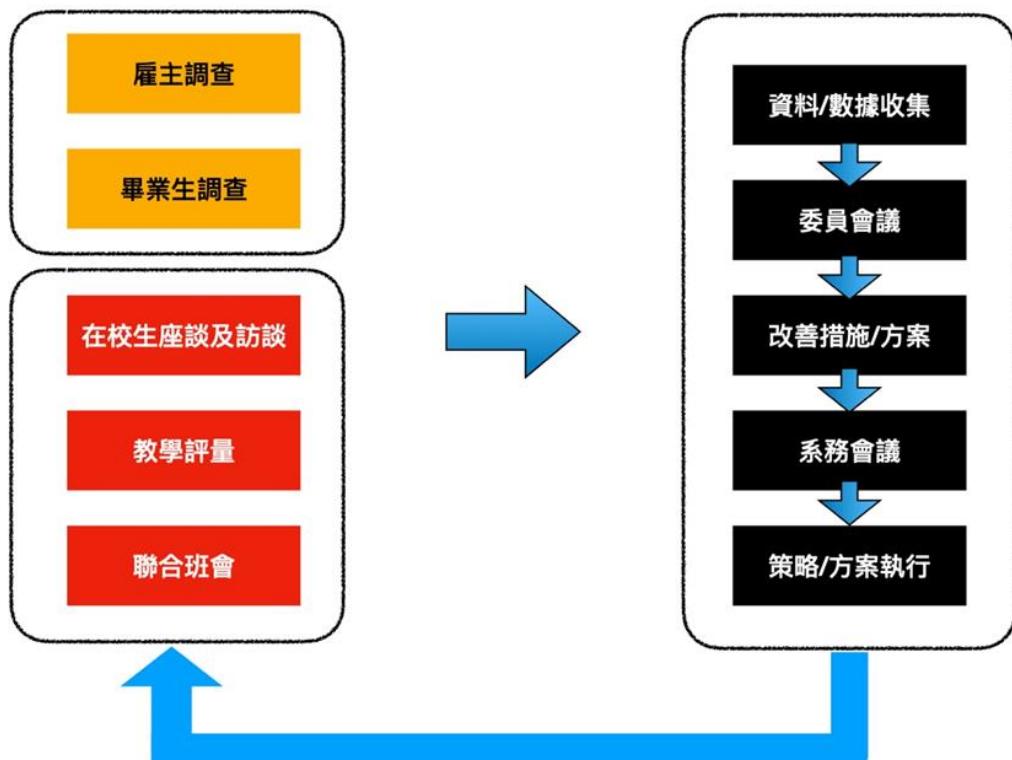


圖1-14 教育目標及核心能力訂定程序

1.4 須具備有效的評估方式以確保教育目標的達成。

為了解本系課程發展與學生專業能力、應用情形以及競爭力間的相關情形，本系經由產官學諮詢會議、畢業系友回饋意見、雇主滿意度、在校生座談以及教學研討會等方式，並於系本位課程會議與系務會議中充分討論，配合每學年定期進行雇主對畢業生的評價與滿意度調查結果，檢視學生的專業能力(圖1-14)。本系為了確保學生之基本能力，在每學期開學前都會召開系課程會議，針對學分計畫表上每一科目，都由本系教師編寫課程標準授課綱要，在要求課授課教師編撰授課計畫大綱，以落實學生需具有之基本能力。另在核心能力之下，針對學生基本能力及專業能力所訂定之指標，並上傳至網站，供學生選擇修習課程之參考，且每學期開始實施教學評量，了解學生對老師上課方式及教學之滿意度，以改進教學品質。

為有效提昇學生素質，強化學生資訊技能，本系同時訂定資訊專業能力之畢業門檻，另配合學校與學院規劃，訂定跨院系學程、英文能力、體育能力與服務學習畢業門檻，並自98學年度入學新生開始實施，期能強化學生的競爭力，凡本系學生必須通過下列能力指標基本門檻方可畢業。

1. 資訊專業能力畢業門檻(109學年(含)前入學)
2. 多媒體專業能力畢業門檻(110學年(含)後入學)
3. 跨院系學程
4. 英文能力畢業門檻
5. 服務學習畢業門檻
6. 資訊管理能力基本檢定(109學年(含)前入學)
7. 多媒體能力基本檢定(110學年(含)後入學)

對於教育目標是否有達成，本系對內部關係人(在校生)與外部關係人(雇主、畢業生)進行資料與數據的收集，並將收集到的資料與數據提交給相關委員會進行討論(例如：課程委員會、教學委員會及實習建教委員會等)，由委員會針對相關建議或問題充份討論後，提出改善策略與方案，再提交系務會議通過後進行相應策略或方案的執行，同時也將改善措施和狀況回饋到下一次的資料和數據收集，以驗證成效。

1.5 總結

本系以校、院教育目標為鵠的，訂定本系之教育願景與目標，以由上而下之目標管理架構下，配合地區產業發展的需求，建立本系專業發展的特性，且教師專長符合本系發展目標。近年以來，大專院校專業系務發展所面臨之環境條件，物換星移變動迅速，尤其是產業發展趨勢及校際相關系所之競爭態勢，均在在促使系務發展策略及措施調整之迫切，同時對各項持續不斷改善之績效亦需及時檢討。但大專院校發展無法脫出國家教育政策、社會文化發展及家庭教育認知之關連及影響，即使無從順遂如願，教育體系組織成員，亦應視之為職志，勉力而為。所幸本系同仁均能同心協助，各盡其力，誠乃發展至今，勉可告慰之處。

1.6 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
對應規範：1.2/1.3/1.4 宜設置外部諮詢委員會並每年至少開會一次，以提供課程及教學相關事項的改善建議。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.1-p.2)
對應規範：1.2/1.4 學程教育目標與學院教育目標關聯性及形成的流程之說明較為不足，宜再強化其實質關聯性與評估方式。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.2-p.4)

認證規範 2：學生

請說明受認證學程滿足認證規範 2.1~2.3 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容		報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
2.1	須訂有配合達成教育目標合理可行的規章。	1) 學校/學程具有輔導學生入學、畢業及就業的適當規定或辦法。 2) 學校/學程追蹤學生升學、畢業及就業的執行成果。	1) 大學部入學招生及授予學位辦法。 2) 學生休退學辦法、預警機制與執行紀錄。 3) 轉入生的輔導辦法與執行紀錄。 4) 學生畢業、升學及就業輔導辦法與執行紀錄。 5) 學生參與社團活動、國內外學術研討會、交換學生、國內外實習等的輔導辦法與執行紀錄。
2.2	須訂有鼓勵學生交流與學習的措施及辦法。	1) 學校/學程鼓勵學生交流、成長與學習的執行成效。 2) 學生於校內外或國際競賽得獎紀錄及成果。	6) 獎助績優學生辦法與清寒學生補助與輔導辦法及其執行紀錄。 7) 學生在學期間輔導紀錄。 8) 學生畢業規定相關辦法。
2.3	須確切說明如何能持續並有效執行學生的指導與評量。	1) 學校/學程具有學生在學期間相關輔導辦法（如課業輔導時間 Office Hour、導生時間、預警制度等）。 2) 學校/學程輔導學生的執行成效。	

2.1 須訂有配合達成教育目標合理可行的規章。

本系改名前招生主要可以分成三類，分別是商管群、電子電機群資電類與設計群，其百分比約略為：商管類佔約 55%，電子電機類佔約 40%，一般設計群佔約 5%。為使不同背景之學生能達成本系的教育目標，本校在新生入學前即開辦有第 0 哩課程，除了對不同類群的學生加強專業科目或基礎科目的授課外，同時也對未來四年的系科專業發展有不同的入門課程規劃。107 學年新生第 0 哩入門課程，本系的課程規劃介紹與經驗分享如表 2-1 所示。

表 2-1 課程規劃介紹與經驗分享統計表

系科	課程名稱/時數	教師姓名	課程介紹
資訊管理系	資管人的大學生活	李宗霖老師 (畢業系友)	從懵懵懂懂的大一新生到駕輕就熟的大四老鳥。以過來人的身份介紹大學四年如何規劃和培養自己的專業技能。
資訊管理系	專業實習與專題製作	蔡欣蓓老師 (畢業系友)	專題製作是進入實習前的重要整合課程，而實習更是正式進入職場前的重要體驗，過來人來告訴大家如何安排和進行這二門重要的整合和實務課程。
資訊管理系	資管生涯進路	陳智賢老師 (本系專任教師)	資管人的出路在哪裡？跟企管、資管又有什麼不一樣？讓我們在生涯進路裡告訴大家。
資訊管理系	資訊管理生(職)涯進路	洪國禎老師 (本系專任教師)	大學生 5 項必做！「人事時地物」增競爭力
資訊管理系	職涯輔導講座	葉亭伶	求職面試技巧
資訊管理系	校友傳承座談會	陳彥廷老師 (畢業系友)	職涯規劃
資訊管理系	職涯輔導講座	賴建宏老師 (畢業系友)	職涯規劃
資訊管理系	就業講座	賴建宏老師 (畢業系友)	健康醫療產業資訊安全的重要

為使同學入學後的修業有所依循，除了校訂的相關規章外，本系也針對學生修業的畢業資格、證照、模組、學程章程等均訂有相對應的辦法或要點做為實施依據。同時為了能讓同學能充份瞭解相關的規定，並也將相關資訊放置在系網頁上，同時也透過班導師的班會、系的聯合班會以及師生座談會上加強宣導、說明和溝通，以期能確實落實相關辦法的執行並獲得成效。本系訂定與學生修業相關之規章辦法如下：

1. 多媒體遊戲發展與應用系輔系辦法。
2. 多媒體遊戲發展與應用系補助在校生通過英文能力測驗獎勵辦法。
3. 學生申請轉入多媒體遊戲發展與應用系審查標準。
4. 多媒體遊戲發展與應用系專業證照認證辦法。
5. 多媒體遊戲發展與應用系學生校外實習實施準則。

6. 多媒體遊戲發展與應用系學生教學評量結果處理與改善機制。
7. 醫療資訊管理學程學生選讀辦法。
8. 多媒體遊戲發展與應用系大學部抵免學分辦法。
9. 多媒體遊戲發展與應用系「資訊管理實務專題」實施辦法。
10. 多媒體遊戲發展與應用系學生專題海報競賽辦法。
11. 多媒體遊戲發展與應用系資管名人錄暨傑出畢業生遴選辦法。

2.2 須訂有鼓勵學生交流與學習的措施及辦法。

一、學生交流

為使學生能廣泛交流與學習，本校鼓勵學生參與社團活動，也鼓勵老師帶領同學申請成立並運作社團。另外在課程活動設計上，儘可能安排企業參訪活動，並也廣邀畢業系友回校進行經驗分享與交流。

1. 社團活動：本系除了多媒體遊戲發展與應用系學會由系主任帶領外，另外也有由本系教師帶領同學申請創立的社團，並也能結合相關課程知識讓學生之間能有更多的互動和交流，同時也能讓課堂所學知識有更深入的認識與瞭解。同學們除了參與社團活動外，本系亦承辦教育部縮短城鄉資訊落差營隊活動，透過類似的營隊活動除了協助偏鄉地區的學生外，學生之間產生了更多的互動，更也落實了做中學的技職教育精神。
2. 產學活動交流：本系課程活動安排均儘可能在每一門課中邀請業師進行協同教學，同時也善用本校高等教育深耕計畫經費、中彰投就服處和勞動部職訓局補助費用帶領學生進行校外企業參訪或校外教學活動。
3. 系友經驗分享：本系積極邀請畢業校友返校與學生進行互動、經驗交流和分享。在升學的部分，畢業後繼續升學的校友返校對如何準備推甄或筆試，以及進入研究所後的求學狀況進行經驗分享和互動；在就業的部分，已經進入職場的校友在本系的聯合班會上進行專題講演；在校活動的部分，校友針對實習、專題和其他特定議題進行心得分享和交流。透過畢業系友的現身說法，除了更具說服力外，更也讓前、後期畢業的校友間的關係可以更緊密的建立連結。本系更也訂定「弘光科技大學資管名人錄與傑出畢業生遴選辦法」以確實落實該項策略的執行。

二、學生學習

1. 學生之學習與自我傷害三級預防輔導

- (1) 配合諮商輔導中心辦理新生高關懷群學生的篩檢與後續追蹤輔導工作。
- (2) 配合諮商輔導中心辦理以「憂鬱、自我傷害、高關懷學生輔導」為主題之教師輔導知能研習、導師傳承研習、工作坊等各類型相關活動，以提升教師辨識與輔導高關懷群學生之能力。
- (3) 配合諮商輔導中心辦理以「以人為本、關懷生命」為主題之學生專題演講、座談、班級團體輔導、主題輔導、成長團體、推廣手冊發放等各類型推廣性活動。

(4) 協助轉介緊急、危機或高關懷學生至諮商輔導中心進行評估與處置。

(5) 本系使用諮商輔導中心之人數統計表如表 2-2。

表 2-2 多遊系學生使用諮商輔導之資源

來談主題 學期	自我探索與 自我成長	人際 關係	愛情 關係	學習 問題	生涯探索 與規劃	家人 關係	身心 健康	心理 測驗	其他
1021	1	0	0	1	23	0	1	0	4
1022	9	1	0	1	14	1	1	2	2
1031	13	1	1	1	34	0	1	4	0
1032	2	1	0	0	9	0	0	0	0
1041	12	10	0	1	34	4	7	0	0
1042	15	25	2	2	16	7	7	0	0
1051	1	15	0	0	20	3	10	0	0
1052	5	4	0	0	17	4	2	0	0
1061	1	13	4	0	27	5	5	0	0
1062	7	10	0	2	26	3	1	3	0
1071	4	3	0	0	36	0	0	0	3
1072	2	1	0	1	7	5	1	0	0
1081	2	0	0	0	25	3	1	0	0
1082	5	3	1	2	10	0	1	1	1
1091	9	9	0	0	26	6	2	0	11

三、各項就學補助之輔導

就學補助輔導包括經濟弱勢關懷、學生緊急紓困助學金、安定就學措施等。為救助本校陷於急難之學生，特設置學生急難救助金。凡本校具學籍之學生家庭突遭變故，父母雙亡或其中之一亡故者；學生本人因傷、病住院醫療，無力負擔費用者；因其他急難事件或需緊急紓困而有必要救助者，得申請急難救助金。本校為考量學生經濟上之困難與問題，設有多項急難救助措施，包括申請急難救助金、緊急紓困金、產學基金急難慰問金、以及申請就學貸款、申請減免學雜費、校外獎學金等，以減輕學生經濟上的負擔。有關本系學生申請補助情形如表 2-3 所示。

表 2-3 102-109 學年度學期多遊系學生申請補助情形

類別	102 學年度		103 學年度		104 學年度		105 學年度	
	人數	金額	人數	金額	人數	金額	人數	金額
校外獎學金	22	208,000	22	208000	26	290,800	23	193,734

類別	102 學年度		103 學年度		104 學年度		105 學年度	
	人數	金額	人數	金額	人數	金額	人數	金額
教育部學產基金急難慰問金	0	0	0	0	1	20,000	0	0
學生申請減免學雜費人次	132	3,934,677	132	3,846,540	158	4,644,551	155	4,522,497
就學貸款學生	353	16,154,916	310	13,981,903	337	14,887,782	309	13,817,196
弱勢助學金	88	2,723,500	83	2,650,000	63	1,963,000	51	1,511,500
合計	595	23,021,093	547	20,686,443	585	21,806,133	538	20,044,927

類別	106 學年度		107 學年度		108 學年度		109 學年度		總計	
	人數	金額	人數	金額	人數	金額	人數	金額	人數	金額
校外獎學金	16	136,800	8	27,400	9	47,400	7	31,600	133	1,143,734
教育部學產基金急難慰問金	2	40,000	3	70,000	4	75,000	4	80,000	14	285,000
學生申請減免學雜費人次	129	3,825,985	106	3,014,940	122	3,468,181	93	2,829,496	1027	30,086,867
就學貸款學生	298	13,553,251	297	13,078,927	274	12,006,029	271	12,150,356	2449	109,630,360
弱勢助學金	40	1,260,000	32	942,000	29	830,000	27	816,200	413	12,696,200
合計	485	18,816,036	446	17,133,267	438	16,426,610	402	15,907,652	4036	153,842,161

- 補助學生考照與專題製作經費：**學生在校期間取得證照補助考照與獎學金之費用，另本校執行教育部高等教育深耕計畫每年補助優秀學生專題經費，本系每年接獲補助，有效提升專題製作品質，所獲獎勵金之統計表如表 2-4。

表 2-4 學生證照考試發出之補助與獎勵金額統計表

年度	104	105	106	107	108	109
件數/金額 (元)	8 件/ 280,000	5 件/ 149,000	9 件/ 650,000	17 件/ 393,750	2 件/ 55,000	11 件/ 30,800

2. 學生校內外專題競賽：本系學生於校內外專題製作競賽中獲得良好成績，102-109 學年度校內得獎作品分別有 16 件、18 件、15 件、17 件、17 件、14 件、17 件、17 件，共計 131 件，獲獎情形如附錄（附表-1），另本系鼓勵學生參與校外各項競賽及學生學術發表，102-109 學年度本系學生獲獎名單如附錄（附表-2）。本校訂有鼓勵學生參與校外競賽之獎勵措施，本系學生各年度申請與獲得獎勵人次與金額如下表 2-5 所示。

表2-5 102-109學年度多媒體遊戲發展與應用系學生技能競賽獎助金統計表

學年度	102	103	104	105	106	107	108	109
得獎人 數/金額 (元)	10/4,800	10/4,800	3/6,000	2/2,134	-	3/1,260	4/90,000	7/98,000

3. 科技部大專生與本校高等教育深耕專題研究計畫：本系教師所屬研究計畫中，鼓勵學生積極參與研究，藉以帶領及培育學生從研究中學習精神及繼續升學的能力，本系學生 102-109 學年度參與科技部大專生專題研究計畫共 40 件（如表 2-6），其中 103、104、105 年度 7 件、106 年度 8 件、107、108 年度 3 件、109 年度 2 件，連續四年為全國公私立科大多遊系通過件數第一名；107 年度 3 件為全國公私立科大資管系通過件數第三名；並曾獲得 4 件大專學生研究創作獎。另本校執行教育部之高等教育深耕計畫，每年補助優秀學生專題 1 至 3 萬不等之經費，本系每年皆獲得學校補助，有效提升學生製作專題之品質，相關統計如表 2-6 所示。

表2-6 科技部大專生專題研究計畫

學年度	學生姓名	指導老師	專題研究計畫名稱
102	陳秀惠	王健亞	102-2815-C-241-005-H 利用專利檢索預測未來產業趨勢-以我國 LED 產業為例
	林巧盈	陳智賢	102-2815-C-241-006-H 視覺障礙者的悅趣式無障礙學習系統
	林于維	洪國禎	102-2815-C-241-032-H 應用六標準差方法提升軍校學生體適能之研究
103	龍冠霖	陳富國	103-2815-C-241-015-H 智能障礙者悅趣式運動學習輔助系統
	陳嘉勝	楊國隆	103-2815-C-241-011-H 履約績效評估研究：以軍機策略性商維為例

學年度	學生姓名	指導老師	專題研究計畫名稱
103	謝育庭	王健亞	103-2815-C-241-009-H 一個利用二維條碼節省排隊時間的方法
	許郁正	戴文雄	103-2815-C-241-027-E 運用行動載具建構主動式接待系統
	翁孟君	林俊榮	103-2815-C-241-026-E 應用在智慧手機平台之門診候診時間計算系統
	林漳茹	陳富國	103-2815-C-241-016-E 點滴全自動化控制與監測系統
	張普通	陳智賢	103-2815-C-241-012-H 融合體感偵測之 3D 遊戲學習系統
104	黃仁謙	涂聖忠	104-2815-C-241-027-E 運用響應式網頁設計建構汽車資訊網
	陳宥任	王健亞	104-2815-C-241-022-H 樂高積木專利分析
	陳豫柔	洪國禎	104-2815-C-241-019-H 智慧型模糊預測技術於大型醫院血液庫存量最適化探討
	鄭彤	林俊榮	104-2815-C-241-026-E 以智慧型代理人為基礎的嬰兒照護資訊系統
	謝宛庭	陳富國	104-2815-C-241-020-H 銀髮族樂活體感創意遊戲系統
	林信華	陳智賢	104-2815-C-241-021-H 行動裝置 APP 結合 NFC 應用於點餐服務流程之研究
	呂孝國	戴文雄	104-2815-C-241-013-E 運用穿戴式行動裝置建構銀髮族身心監控系統
105	顏順利	王健亞	105-2815-C-241-035-H 3D 列印技術專利分析
	陳獻恒	陳智賢	105-2815-C-241-033-E 無人機應用於商業物流之專利分析
	陳逸珊	洪國禎	105-2815-C-241-034-H 混合動態模式與直觀模糊數於血液庫存量季節性預測研究
	郭金景塘	陳富國	105-2815-C-241-054-U 守護銀髮族穿戴式智慧手環及其照顧系統
	林憶汶	游原龍	105-2815-C-241-044-E 無障礙物品搜尋與行程管理 APP 系統開發之研究
	林家佑	陳富國	105-2815-C-241-036-H 行動智慧監測與流速控制點滴系統
106	吳義萬	林俊榮	105-2815-C-241-040-E 建置以大數據為基礎的專家推薦系統知識庫
	陳仕龍	洪國禎	106-2813-C-241-014-H 大專院校生源數量預測與策略導入模擬分析：運用系統動態與直觀模糊之整合技術
	陳逸珊	洪國禎	106-2813-C-241-027-H 醫院醫療裝備採購時間最佳化效益分析：運用動態柔性計算與需求預測之混合技術
	鍾郁婷	陳智賢	106-2813-C-241-018-H 整合多軸飛行器之校園停車位偵測指引系統
	鍾季叡	段翰文	106-2813-C-241-035-B 應用虛擬實境趣味性之設計於復

學年度	學生姓名	指導老師	專題研究計畫名稱
	郭鐸塘	陳富國	健訓練－以人工髓關節為例 106-2813-C-241-015-H 穿戴式貼心用藥照護系統
	詹鈞翔	林俊榮	106-2813-C-241-031-E 運用體感技術建構恢復室術後病患動態監測系統
	蔡東裕	陳富國	106-2813-C-241-016-H 點滴照護物聯網發展與建置
	洪宗輔	楊國隆	106-2813-C-241-017-H 整合 AR 與 VR 於房屋仲介物件導覽
	劉彥妮	王健亞	107-2813-C-241-012-H 水污染監測技術之專利分析
107	徐文棟	涂聖忠	107-2813-C-241-013-H 大學生網路創業之研究－以網路直播為例
	章家源	段翰文	107-2813-C-241-040-B 髓關節置換智慧型醫療照護預警系統
	林鈺晟	王健亞	108-2813-C-241-010-H 電競產業科技發展趨勢分析
108	蔡鳳吟	陳智賢	108-2813-C-241-011-H 融合多樣身分辨識機制之報到系統
	鍾沛芹	陳智賢	108-2813-C-241-006-E 智慧校園之來賓停車位指引系統建置研究
	劉亦珊	王健亞	109-2813-C-241-025-H 鏡頭產業趨勢
109	林祐任	陳富國	109-2813-C-241-014-E 具即時通訊機制之點滴照護物聯網設計與建置

4. 近年學生志工服務表現：本系自 93 學年度參與教育部資訊志工團隊計畫開始，又陸續參與縮短中小學城鄉數位落差計畫，以及本校 94 學年度開始實施之品格教育計畫之公益服務學習活動計畫。95 學年度起，資訊志工服務團隊曾榮獲傑出團隊獎及優秀團隊獎，許多志工服務同學榮獲優秀個人服務獎，100 年九月獲聯合報相關報導肯定本系表現。本系推展志工活動目的是讓學生學習關懷與服務的人文精神，以體驗與實踐的方式融入社會人群，並結合群體的力量發揮善的影響，去服務與協助社會所共同生活的環境、社區與弱勢團體。本系結合師生主動投入參與社會公益服務學習活動，營造溫馨和諧氣氛，使學生能回饋深耕社區並善盡社會責任如表 2-7 所示。

表2-7 102-109學年度學生志工服務表現

學年度	指導老師	志工活動計畫名稱
102	林俊榮	漢寶濕地淨灘
	楊國隆	芳苑淨灘
	陳溪泉	103 年縮短中小學城鄉數位落差電腦資訊營暑期營隊-旭光國民小學
103	楊國隆 陳富國	苑裡國中聯合淨灘

學年度	指導老師	志工活動計畫名稱
	段翰文	慈濟清水環保站
	陳溪泉	104 城鄉數位落差電腦研習營-中原國民小學
104	陳溪泉	縮短城鄉差距資訊研習營-台中市-協成國小
	楊國隆	惠明視障者教養院
	段翰文	創世基金會募發票活動
105	陳溪泉	縮短城鄉差距暑期育樂研習營-文苑國小
	林俊榮	華山基金會-生命關懷。
	陳溪泉	創世基金會-社會實踐
106	洪國禎	彰化線西肉粽角淨灘
	陳溪泉	卡卡的通資通資-卓蘭國小
107	楊國隆	惠明視障者教養院
	張簡琳玲	彰化漢寶濕地淨灘行動
	陳溪泉	縮短中小學城鄉數位落差-苗栗縣卓蘭國小
108	楊國隆	彰化縣養殖協會-淨灘活動
	林合懋	臺灣動物保護協進會-街募發票
109	陳溪泉	大肚山淨山
	陳溪泉	資想與你探索卡通世界暑期營隊

2.3 須確切說明如何能持續並有效執行學生的指導與評量。

一、實習輔導：實習輔導乃教師至學生校外實習機構對實習學生實施之各項輔導，其內容包括提升學習技能與校外訪視學生職場工作環境等。本系為強化實習品質，訂有實習輔導辦法，該辦法規範本系每學年皆須邀請實習機構代表、學者專家及畢業校友參與實習課程規劃或檢討會議，以作為下一學年度實習輔導後續實施與修訂之參考。本系並請專任教師對進行校外實習的學生務必在實習期間進行至少二次的訪視，以確實觀察和瞭解學生的實習狀況和表現。

二、學生選課輔導：學生選課輔導旨在引導學生瞭解未來的生涯發展與「選修課程」（或「選修模組」）之間的關連，並輔導學生從事生涯發展與選課規劃以期達成生涯發展目標。本系每學年皆針對新生辦理課程規劃說明會，且於每學期學生上網選課之前辦理選課說明會。

配合諮商輔導中心辦理以「有效學習」為主題之學生專題演講、座談、班級團體輔導、主題輔導、成長團體、推廣手冊發放等各類型推廣性活動（詳見附錄（附表-3））。依照本系「補救教學機制實施與改善計畫」，透過此補救教學機制的建立，將針對學習成效不佳的學生進行補救教學，以達到將每一位學生帶起來的教學理念。

另外本系「教學助理制度實施辦法」亦規範操作課程教學助理與學習輔導教學助理，由優秀之高年級學長姐申請，經嚴格的資格遴選，再經過適當的培訓，最後才真正解答學弟妹的困惑。由於學生之間溝通容易，這些高年級的教學助理通常可

以與學弟妹互動良好，可以分擔任課老師不少補救教學的相關工作。配合諮商輔導中心與教務處，本系整合全校修課導航系統建置工作，以有效輔導學生選課。

2.4 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
對應規範：2.2 學生校外獎學金、弱勢助學金逐年減少，宜再檢視分析原因並提出改善措施。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p. 5-p. 6)
對應規範：2.3 近三年學生休退學人數偏高，宜再檢視分析原因並提出改善措施。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p. 6-p. 9)

認證規範 3：教學成效及評量

請說明受認證學程滿足認證規範 3.1~3.7 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容		報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
3.1	創新與應用資訊科技及數學知識的能力。	1) 學程訂定的畢業生核心能力能涵蓋 CAC 核心能力的要求。	1) 制定/修訂畢業生核心能力的過程/會議紀錄。
3.2	執行資訊科技實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力。	2) 學程訂定的畢業生核心能力與教育目標的關聯性。	2) 所有資訊專業課程，包括整合資訊設計能力的專題實作課程評量分析。
3.3	設計及評估電腦化的系統、程序、元件或程式的能力。	3) 透過整合資訊設計能力的專題實作 (Capstone) 展現及評量畢業生核心能力。	3) 畢業生問卷。
3.4	專案管理 (含成本分析)、有效溝通、領域整合與團隊合作的能力。	4) 透過畢業生問卷調查評量畢業生核心能力。	
3.5	發掘、分析、應用研究成果及因應複雜且具整合性資訊問題的能力。		
3.6	認識時事議題，瞭解資訊科技對環境、社會及全球的影響，並培養持續學習的習慣與能力。		
3.7	理解及遵守專業倫理，認知社會責任及尊重多元觀點。		

3.1 畢業生核心能力能涵蓋 IEET 規範 3 核心能力。

為了解本系課程發展與學生專業能力、應用情形以及競爭力間的相關情形，本系經由產官學諮詢會議、畢業系友回饋意見、雇主滿意度以及教學研討會等方式，並於系本位課程會議與系務會議中充分討論，配合每學年定期進行雇主對畢業生的評價與滿意度調查結果，檢視學生的專業能力。本系為了確保學生之基本能力，在每學期開學前都會召開系課程會議，針對學分計畫表上每一科目，都由本系教師編寫課程標準授課綱要，在要求課授課教師編撰授課計畫大綱，以落實學生需具有之基本能力。

另在核心能力之下，針對學生基本能力及專業能力所訂定之指標，並上傳至網站，供學生選擇修習課程之參考，且每學期開始實施教學評量，了解學生對老師上課方式及教學之滿意度，以改進教學品質。在學生基本能力指標部分，依據本系之教育目標希望培育學生具備之核心能力，包括一般能力和專業能力，核心能力指標與驗證方式如表 3-1，其與 IEET 規範核心能力關係圖表 3-2 所示：

表3-1 本系核心能力與其驗證方式對應表

區分	核心能力	驗證方式
一般能力	A.有效溝通與團隊合作之能力 B.有效實現資訊倫理及服務社會之能力 C.基礎外語應用與表達之能力	A.參與系上專題競賽 B.服務學習畢業門檻 C.英文能力畢業門檻
專業能力	D.應用資訊管理所需技術及工具之能力 E.資訊技術與管理知識能有效整合之能力 F.建置與維護基礎資訊系統之能力 G.具備現今企業組織運作與資訊知識之能力 H.分析問題及創新發展之能力	1.資訊專業能力畢業門檻 2.跨院系學程、本系專長知識領域 3.資訊管理能力檢測 4.專題製作成果展示與競賽

表3-2 學生核心能力與IEET認證規範3核心能力關聯表

學生核心能力	IEET 認證規範 3 核心能力						
	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7
有效溝通與團隊合作之能力	0	0	0	1	0	0	0
有效實現資訊倫理及服務社會之能力	0	0	0	0	0	0	1
基礎外語應用與表達之能力	0	0	0	0	0	1	0
應用資訊管理所需技術及工具之能力	1	1	1	0	0	0	0
資訊技術與管理知識能有效整合之能力	1	1	1	0	0	0	0
建置與維護基礎資訊系統之能力	1	1	1	0	0	0	0

學生核心能力	IEET 認證規範 3 核心能力						
	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7
具備現今企業組織運作與資訊知識之能力	1	1	1	0	0	1	0
分析問題及創新發展之能力	1	0	0	0	1	1	0

註：1. 矩陣中請填入關聯性：1 表示相關，0 表示無相關。

本系教育目標與核心能力的連結皆已完成，為了讓學生了解如何修讀課程以便達成教育目標與核心能力，表 3-3 為本系課程與學生核心能力關聯統計。

3.2 畢業生核心能力與教育目標的關聯性。

本系教育目標與畢業生核心能力的關聯發展機制如圖 1-10、教學活動規劃持續改善機制所述本系經系務會議訂定符合教育目標之核心能力與一般能力。

本系課程設計乃依據核心能力逐步向下展開，首先透過本系所欲培養之代表性工作發展其專業能力，最後課程規劃來支持專業能力之達成，相關核心能力與課程之對應，以數位網路規劃與管理專業能力為例，其示意圖如圖 3-1 及科目對照表如表 3-4 所示。

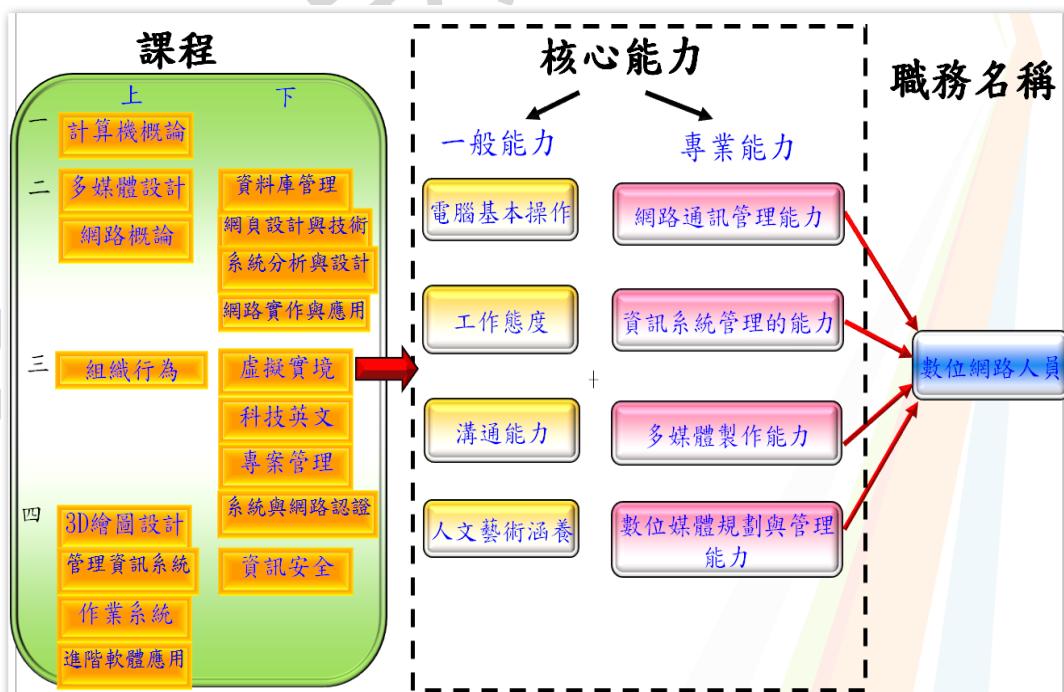


圖 3-1 職涯與課程學習地圖關係對應

表3-3 課程與學生核心能力關聯統計表

區分	資管系核心能力	對應課程
一般能力	A.有效溝通與團隊合作之能力 (通識與基本能力)	企業經營與管理、行銷學、創意概論、系統分析與設計、專題製作、伊諾維新、管理資訊系統、專業實習、管理資訊系統、醫療資訊管理、知識管理、軟體工程、醫療資料探勘、組織行為、發明與專利、健康照護資訊系統、健康資訊標準、電子商務、顧客關係管理、專案管理、供應鏈管理、經濟學原理及應用、人文精神、軟體品質與系統測試
	B.有效實現資訊倫理及服務社會之能力 (通識與基本能力)	組織行為、資訊倫理與法律、資料庫管理、發明與專利、健康照護資訊系統、健康資訊標準、管理資訊系統、行銷學、醫療資訊管理、電子商務、顧客關係管理、專案管理、人文精神、服務學習
	C.基礎外語應用與表達之能力 (通識與基本能力)	英文、科技英文、管理專業英文
專業能力	D.應用資訊管理所需技術及工具之能力 (資訊與資訊管理技術)	系統分析與設計、知識管理、軟體工程、醫療資料庫實務、3D 繪圖設計、多媒體設計、虛擬實境、資料探勘概論、會計學、決策支援系統、作業系統、計算機概論、資料庫管理、發明與專利、健康照護資訊系統、行銷學、醫療資訊管理、電子商務、顧客關係管理、網際網路行銷、企業資源規劃、Web 應用系統開發、商用程式語言、物件導向程式設計、資訊安全、專案管理、統計學及應用、供應鏈管理、經濟學原理及應用、專題製作、專業實習
	E.資訊技術與管理知識能有效整合之能力 (其它資訊管理技術)	軟體工程、醫療資料庫實務、3D 繪圖設計、多媒體設計、虛擬實境、醫療資料探勘、醫療決策支援系統、組織行為、消費者行為、作業系統、計算機概論、資料庫管理、健康照護資訊系統、健康資訊標準、資訊管理概論、管理資訊系統、電子商務、企業經營與管理、網際網路行銷、人力資源管理、企業資源規劃、程式設計(一)、程式設計(二)、Web 應用系統開發、商用程式語言、物件導向程式設計、資訊安全、供應鏈管理、專題製作、專業實習
	F.建置與維護基礎資訊系統之能力 (資訊技術-學程)	醫療資料庫實務、3D 繪圖設計、多媒體設計、虛擬實境、醫療資料探勘、醫療決策支援系統、作業系統、計算機概論、資料庫管理、發明與專利、企業資源規劃、程式設計(一)、程式設計(二)、Web 應用系統開發、商用程式語言、物件導向程式設計、資訊安全、專題製作、專業實習
	G.具備現今企業組織運作與資訊知識之能力 (管理)	知識管理、軟體工程、會計學、醫療決策支援系統、組織行為、消費者行為、作業系統、計算機概論、資訊倫理與法律、科技英文、資料庫管理、發明與專利、健康照護資訊系統、健康資訊標準、管理資訊系統、行銷學、醫療資訊管理、電子商務、顧客關係管理、企業經營與管理、網際網路行銷、人力資源管理、企業資源規劃、Web 應用系統開發、商用程式語言、物件導向程式設計、資訊安全、專案管理、統計學及應用、供應鏈管理、經濟學原理及應用、專題製作、專業實習
	H.發現分析問題及創新發展之能力 (管理)	知識管理、軟體工程、多媒體設計、虛擬實境、資料探勘概論、發明與專利、健康照護資訊系統、健康資訊標準、資訊管理概論、管理資訊系統、行銷學、醫療資訊管理、電子商務概論、顧客關係管理、企業經營與管理、網際網路行銷、人力資源管理、企業資源規劃、程式設計(一)、程式設計(二)、Web 應用系統開發、商用程式語言、物件導向程式設計、專案管理、經濟學原理及應用、專題製作、專業實習

表3-4 數位媒體規劃與管理之專業能力與科目對照表

職責	任務	專業技術及基礎知識	專業科目
P-3-4 數位 媒體 規劃 與管 理	P-3-4-1 數位 媒體教材之製 作設計	1. 數位學習教學設計概論 2. 數位課程設計與發展 3. 人機介面設計 4. 互動數位教材之訊息設計 5. 數位教材製作 6. 數位學習媒體設計實作	多媒體設計
	P-3-4-2 管理 數位媒體人員	1. 人力資源規劃 2. 人員招募 3. 團隊建設 4. 團隊管理	組織行為、人力 資源管理
	P-3-4-3 管理 及達成集體之 共識	1. 溝通網絡建構之能力 2. 系統認知與維持的能力 3. 解決問題的行動能力	組織行為、人力 資源管理
	P-3-4-4 撰寫 專案企畫書之 能力	1. 會制定專案實施準則 2. 能適當管理專案成員 3. 能對專案成本與風險進行管控 4. 能對專案時程與進度進行控管	系統分析與設計 專案管理 人力資源管理 進階軟體應用 科技英文
	P-3-4-5 交付 專案與提供服 務	1. 可以定義專案所需交付的服務範圍 2. 可以管理專案的時間、成本、品質 3. 可以有效地安排人力以應付兩個以上的專案 4. 利用合適的溝通方式，達成上司與下屬間有 效的溝通 5. 有效控管承包商，使專案如期完工	資料庫管理 系統分析與設計 專案管理

(一)課程綱要與核心能力之對應

遵循課程發展機制，經過以上課程發展歷程，其課程綱要須說明教育目標與評量方式(如表 3-5)，以確保學生基本能力之達成，並註明與系核心能力之對應關係，使將系課程、代表性工作、核心能力、系教育目標與中程發展計畫能脈絡一貫，確保本系所培養之專業能力能具體有效之達成。

表3-5 弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系專案管理課程綱要(A10)範例

一、科目名稱：專案管理 (Project management)	
二、學分數	3 學分
三、先修科目或先備能力：無	
四、參考書目：熊培霖等，專案管理:基礎知識與應用實務(三版)，博鴻。 台灣專案管理學會，國際專案管理知識體系，台灣專案管理學會。	
五、教學目標：	對應系核心能力
1. 了解何謂專案管理。	D,G
2. 熟悉專案組織。	A,H,D,G
3. 懂得專案生命週期。	H,D,G
4. 學習專案管理知識領域。	H,D,G

六、課程綱要：		
主題	內容綱要	對應系核心能力
知識領域	(一)介紹專案管理概論	D,G
規劃	(二)專案組織 (三)專案起始 (四)範疇規劃 (五)時程規劃 (六)成本規劃	A,G A, H, D H,D,G H,D,G H,D,G
檢核	(七)專案控制	H,D,G
改善	(八)專案結束	H,D,G

七、英文專有名詞		
1.workpackage (工作包), 2.quality (品質), 3.critical path method (要徑法), 4.PERT (計畫評核術), 6.kick-off meeting (啟動會議), 7.benchmarking (標竿學習), 8.activity (活動), 9.trade off (取捨) 10.WBS(work breakdown structure,工作分解結構)		
八、相關證照		
1.TPMA C 級專案管理師	電腦教室教學	<input type="checkbox"/> 建議使用 <input type="checkbox"/> 不建議使用
2.PMA 專案助理師		<input checked="" type="checkbox"/> 依授課教教師教學方法認定
十、其他：(說明與其他相關課程授課內容之區分)		
十一、評量方式：(說明檢視核心能力達成評核機制)		
1. 專案管理製作與報告		A, H, D, G
2. 考試		D,G

註：本系之八大核心能力(A)~(H)請見表 1-2

(二)教學品質管控與提昇

為確實達成教育目標，本系於每學期邀集授課之專兼任教師召開教學研討會，針對彼此所撰寫之教學大綱加以檢核與調整，以避免授課內容重複或無法銜接，此舉目的是使教學目標、教學內容、教材選擇、教學方式與學習評量可更趨連貫，所以本系每學期邀請校內外專家學者參與審查會議，或進行書面審查並提供建議。另課程評鑑改善旨在檢核本系所規劃的教育目標所安排的各類課程，以及各類課程的實施情形和成效。此項檢核，皆邀請產、官、學專家及畢業校友參與，以提供相關建議以作為本系課程修訂、設備增購、教師教學、畢業學生升學與就業等之參考。過去三學年承蒙校外產學專家逐一審查各項課程發展相關辦法、教育目標、學生核心能力、課程架構地圖、以及課程計畫大綱，提出許多寶貴意見，下表將列出最重要的建議以及改善情形如表 3-6。

表3-6 課程諮詢會議建議及改善表

學年度	改革事項	改革內容
102	訂定模組課程 修課地圖	訂定醫療資訊模組、資訊科技應用模組課程架構
103	修訂學程開設 課程	配合文創系課程調整，修訂數位文化典藏加值應用學程、多媒體設計學程開設課程
104	新增食品烘焙 製造業 4.0 學 程	配合食科系協辦食品烘焙製造業 4.0 學程

學年度	改革事項	改革內容
105	實務課程新增資訊應用系統開發	提出「總整問題實作導向課程」計畫申請書，實務課程新增資訊應用系統開發
106	修訂專業實習	107 學度入學日間部學生，專業實習課程由四上改為四下，實習期間由原三升四暑假調整為四下整學期
107	訂定模組課程修課地圖	訂定醫療資訊模組、資訊科技應用模組課程架構
108	修訂綱要	修訂 109 學年度專業類課程綱要
109	110.1 學期課程修訂	給予課名修正建議

3.3 透過 Capstone 課程及畢業生問卷調查評量畢業生核心能力之結果。

(一) 專題分組之報告與執行

對於總整(Capstone)課程，學生與老師都知道所需要花的時間心力遠超過規劃的 4 學分 6 小時，本系將專題製作改成大二下至大四上兩年，分別是在大二下(1 學分 1 小時)就選定指導老師，且在旁聆聽及觀摩學長姐專題製作與討論，並開始選擇規劃自己的題目，進行系統需求分析，三上(1 學分 1 小時)繼續進行系統分析設計及準備建置系統發展環境，並可將其研究方法和系統架構提出來申請科技部大專生專題計畫，三下(1 學分 2 小時)依據其專題系統分析與設計進行系統建置，並在全系聯合班會公開報告，四上(1 學分 2 小時)對專題做最後的統整並參加專題競賽，本系將延聘校外業界專家給予評分指導，根據校外業界專家意見撰寫結案報告，並鼓勵參與研究所推甄。經由本系專任老師們對於學生的面對面輔導，本系已經四年全國公私立大學資管系獲得科技部大專生計畫件數第一名了，本系 12 名專任老師，有此佳績應感謝老師平時辛苦指導學生，引出學生興趣認同總整課程應該動手實作，亦有優秀同學大二大三連續獲得科技部大專生計畫，在此除學生個人努力外，老師亦有從旁輔導之功。專題實作課程隸屬本系教學委員會之職掌，並訂有實務專題實施辦法，對於流程、系則、報告格式與成果管理等均制訂相關規範，在專題評分方面，訂有評分辦法與年度競賽計畫等，依據經驗累積逐年修訂相關辦法，其運作規劃相當完備，其過程如圖 3-2 所示。

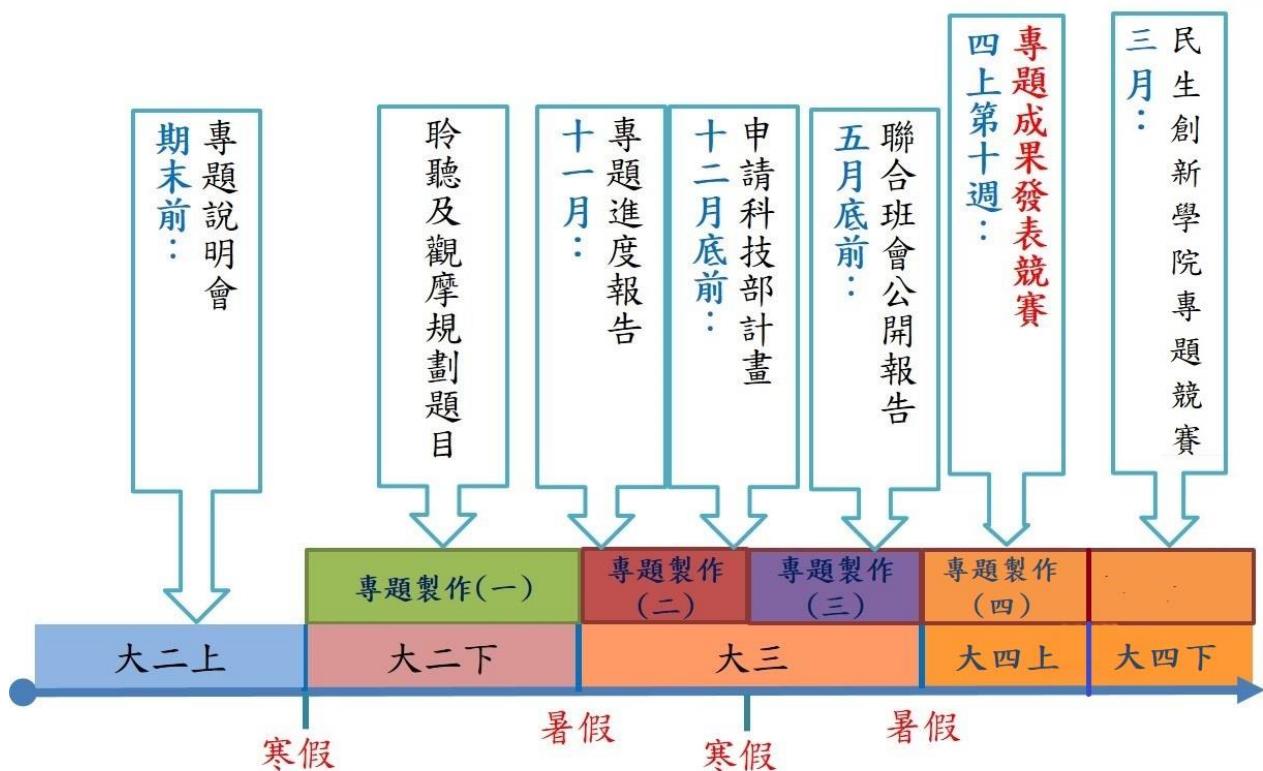


圖 3-2 Capstone 課程（專題製作）實施過程

1. 專題評分方式：考量學生專題評分之公正性，鼓勵學生專題成效能有效的展現，並促進學生提升製作專題品質，本系除了邀請業界專家對學生製作專題評分之外(評分尺度規如表 3-7)。

表3-7 學生總整(Capstone)課程學習成效評分參考尺規

等第 向度	100-90	89-80	79-70	69-60	59-0	權重
有效溝通與團隊合作之能力	熟練有協助其他成員且認真聆聽他人發言	具有協助其他成員且可以聆聽他人發言	可以協助其他成員且有時無法專心聆聽他人發言	配合協助其他成員但很少聆聽他人發言	無法協助其他成員且完全無法聆聽他人發言	15%
有效實現資訊倫理及服務社會之能力	能有效遵守專業倫理規範並有效運用服務於社會人群	具備遵守專業倫理規範之特質並能運用服務於社會人群	能呼應專業倫理之規範並尚可運用服務於社會人群	對專業倫理規範有些錯誤認知，並無法有效運用服務於社會人群	無法理解專業倫理規範並不會運用服務於社會人群	5%
基礎外語應用與表達之能力	在研究討論時，能聽懂簡報、討論、外語資訊	能研究討論時大致聽懂一般的演講，能閱讀	在日常生活中能聽懂社交談話與能閱讀書信	僅能應答非常簡單的話題，發音、語調大致正確	表達能力受限，溝通困難。發音、語調錯誤甚	5%

等第 向度	100-90	89-80	79-70	69-60	59-0	權重
	訊技術介紹及操作說明	一般文件		確	多	
應用資訊管理所需技術及工具之能力	具備資訊管理需技術，正確的理解所擬解決的問題	保有資訊管理需技術，可以的理解所擬解決的問題	明瞭資訊管理需技術，有些細節尚缺理解所擬解決的問題	略懂資訊管理需技術，錯誤的理解所擬解決的問題	缺乏資訊管理需技術，無法理解所擬解決的問題	15%
資訊技術與管理知識能有效整合之能力	擁有執行資訊標準作業程序，能整合管理知識提升專業實務	能有執行資訊標準作業程序，運用管理知識提升專業實務	明瞭執行資訊標準作業程序，使用部分管理知識提升專業實務	略知執行資訊標準作業程序，使用少部分管理知識提升專業實務	無法執行資訊標準作業程序，無法使用管理知識提升專業實務	15%
建置與維護基礎資訊系統之能力	熟稔建置與維護程序，主動有效率執行完成交付工作	可以使用建置與維護程序，可以完成交付工作	能知曉建置與維護程序，尚能執行完成工作	能查詢得知建置與維護程序，部分無法完成工作	不具備建置與維護程序，無法執行完成工作	15%
具備現今企業組織運作與資訊知識之能力	熟悉專業性探究組織運作與資訊處理流程，充分解決當前問題	明瞭專業性探究組織運作與資訊處理流程，尚足以解決當前問題	能配合專業性探究組織運作與資訊處理流程，尚足以解決當前問題	尚有專業性探究組織運作與資訊處理流程，能少部分解決當前問題	無法有專業性探究組織運作與資訊處理流程，無法解決當前問題	15%
分析問題及創新發展之能力	能主動發掘問題與成果具原創性，且分析工具都能有效運用與理解，	透過引導能發掘問題與成果原創性尚可，且分析工具都尚能運用與理解	能被動發掘問題與成果略有部分原創性，且分析工具都可以運用與理解	無發掘全部問題與成果原創性不足，且分析工具僅能部分運用與理解	不知道問題成因與成果具原創性，且分析工具都無法運用與理解	15%

2. 業界協助指導專題方向與職涯諮詢：透過業界諮詢專家，協助學生在專題製作所面臨之問題，提供從業界的角度與想法，釐清學生心中之疑問，解答學術與實務上差異，使得專題製作能更符合產業上之需求，另對學生履歷診斷及面試技巧提供建言，使得學生在面對職場前完成準備工作，相關成效如表 3-8。

表3-8 業界協助指導專題方向與職涯諮詢成效

學年度	指導日期	專家姓名	專家職稱	學生人數
102	102. 09. 26	陳世洋	綠捷能智控股份有限公司技術長	29
	102. 09. 26	江柏樟	迪爾科技股份有限公司總經理	22
	102. 10. 03	陳世洋	綠捷能智控股份有限公司技術長	7
	102. 10. 17	江柏樟	迪爾科技股份有限公司總經理	9
	102. 11. 21	陳世洋	綠捷能智控股份有限公司技術長	30
	102. 11. 04	江柏樟	迪爾科技股份有限公司總經理	35
	103. 05. 23	陳世洋	綠捷能智控股份有限公司技術長	14
	103. 05. 30	陳世洋	綠捷能智控股份有限公司技術長	10
	103. 06. 11	江柏樟	迪爾科技股份有限公司總經理	17
103	104. 05. 21	鄭又腆	水漾科技公司網路營銷部執行長	12
	104. 5. 27	賴俊良	鼎發企管顧問公司資深顧問師	10
	104. 06. 04	李宜芳	勉覺創新管理有限公司資深講師	43
	104. 06. 24	陳世洋	綠捷能智控股份有限公司技術長	11
	104. 07. 20	賴俊良	鼎發企管顧問公司資深顧問師	11
104	104. 10. 28	鄭又腆	水漾科技公司網路營銷部執行長	20
	104. 10. 29	廖淑瑩	台灣知識庫專案經理	22
	105. 05. 19	江柏樟	迪爾科技股份有限公司總經理	31
	105. 06. 16	江柏樟	迪爾科技股份有限公司總經理	30
105	105. 09. 23	洪建國	廣達電腦專案資深經理	33
	105. 11. 03	陳佩芸	鼎新電腦股份有限公司	16
	106. 04. 27	江柏樟	迪爾科技股份有限公司總經理	5
	106. 05. 04	江柏樟	迪爾科技股份有限公司總經理	7
106	107. 05. 24	林怡伶	凱柏精密機械股份有限公司資深程式設計師	18
	107. 05. 24	陳慧娟	梵希美學設計 UI、UX 視覺設計師	58
107	107. 10. 11	汪允文	河合資訊有限公司負責人	12
	107. 10. 17	江柏樟	迪爾科技股份有限公司總經理	19
	108. 05. 24	汪允文	河合資訊有限公司負責人	4
	108. 05. 24	張晶晶	火紅國際精品有限公司總經理	6
108	109. 05. 12	葉亭伶	國光學人資科課長	9

學年度	指導日期	專家姓名	專家職稱	學生人數
109	109. 10. 13	賴明宗	品科技股份有限公司執行長/	57
	109. 10. 21	徐檉麟	永悅生化科技股份有限公司總裁	25
	109. 10. 26	鄭又腆	全群科技集團行銷總監	33
	109. 11. 06	陳彥廷	順科技股份有限公司董事長特助	10
	109. 11. 12	賴建宏	財團法人國際產業與公益發展協會理事長	16
	110. 03. 26	賴建宏	財團法人國際產業與公益發展協會理事長	34

(二) 檢視本系核心能力

本系三年級同學於暑假期間實施專業實習課程，針對每位參與實習學生之實習單位，在期末對學生評分時，填寫學生核心能力達成度調查問卷，驗證學生在系上所學能否具備應有之核心能力，表 3-9 為 106 學年度入學學生在 109 年度暑假實習調查之結果。

表3-9 109學年度實習核心能力達成度問卷調查

內容	滿意度
1. 本校的實習學生具有效溝通與團隊合作之能力	83.80%
2. 本校的實習學生具有效實現資訊倫理及服務社會之能力	84.76%
3. 本校的實習學生具基礎外語應用與表達之能力	77.14%
4. 本校的實習學生具應用資訊管理所需技術及工具之能力	80.95%
5. 本校的實習學生具資訊技術與管理知識能有效整合之能力	80.00%
6. 本校的實習學生具建置與維護基礎資訊之能力	79.04%

各實習單位對於實習生的具有本系所欲培養之核心能力，在普通(含)以上都有 85%的實習單位認為具有相關核心能力。另本系 109 年暑假針對 106 學年度畢生進行核心能力問卷調查，共成功回收了 57 份問卷，對於本系所預培養之核心能力，其指標調查結果含普通、同意與非常同意佔 85%以上，可見大都數之畢業生都已具備本系規劃之核心能力，相關統計結果如表 3-10。

表3-10 本系109學年度畢業生核心能力問卷調查

您對多媒體遊戲發展與應用系目前的是具有以下能力	非常同意	同意	尚可	不太同意	非常不同意
在公司內具有效溝通與團隊合作之能力	44%	37%	19%	0%	0%
在公司內具實現資訊倫理及服務之能力	45%	42%	13%	0%	0%
在公司內具基礎外語應用與表達能力	37%	34%	27%	2%	0%
在公司內具有應用資訊管理所需技術之能力	41%	39%	20%	0%	0%
在公司具資訊技術與管理知識能有效整合之能力	39%	43%	18%	0%	0%
在公司具有建置與維護基礎資訊系統之能力	38%	45%	17%	0%	0%
在公司內具有被現今企業組織運作與資訊知識之能力	42%	40%	18%	0%	0%
在公司具有分析問題及創新發展之能力	41%	42%	17%	0%	0%

另外就本系與全校性雇主滿意度調查結果顯示，對本系畢業生英文能力存在不滿意現象，結果於 109 年 12 月 18 日系務會議提出討論，為使增強學生外語能力，本系已開設管理英文、科技英文及電競模組中的電競外文，未來再增加多媒體英文、多媒體日文...等課程，並於聯合班會宣傳使用英文教學 APP，另要求學生下載，並培養每日 30 分鐘學習英文的習慣，以增強基礎外語應用與表達之能力。

3.4 結論

本系教育目標明確並落實於教學品保與課程規劃、產學合作及專業發展與學生輔導與推廣服務等層面；進而確立培育學生應具備之八大核心能力。課程設計符合產業發展需求，能掌握未來趨勢，善用知識發展，促成技術進步。為培養學生專業能力，本系皆邀請產、官、學專家及畢業校友參與，規劃多遊系必修一般課程、專業選修課程、期望學生學習資訊管理相關知識外，又能於開闊其他領域眼界，使本系課程能符合企業需求與學生興趣。

3.5 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
對應規範：3.1/3.2 3.3/3.4 3.5/3.6 3.7 畢業生核心能力問卷調查回收率偏低，宜每年針對每位應屆畢業生實施問卷調查，並據以分析檢視核心能力之達成度及後續教學配合措施。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.10-p.12)
對應規範：3.1/3.2 3.3/3.4 3.5/3.6 3.7 Capstone 課程學習評量規則(Rubrics)易因評量老師不同而有差異，宜制定明確之 Capstone 課程學習評量規則。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.12-p.14)

認證規範 4：課程組成

請說明受認證學程滿足認證規範 4.1~4.2 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容	報告書佐證內容	實地訪評陳列文件	
4.1	<p>學程課程設計與內容須與教育目標一致，且能透過畢業生成績單分析，佐證畢業生修習的課程應至少包含數學、專業課程及通識課程等三大要素，其中：</p> <p>4.1.1 專業課程須占最低畢業學分八分之三以上，其中須包括展現整合資訊設計能力的專題實作。</p> <p>4.1.2 通識課程須與專業領域均衡，並與學程教育目標一致。</p>	<p>1) 學程課程規劃/課程地圖（含課程擋修規定）。</p> <p>2) 學程每年實際開課清單及課程與畢業生核心能力關聯。</p> <p>3) 學程的課程（包括專題實作）能培育所要求的畢業生核心能力，且每項畢業生核心能力至少有 2~3 門課程培育。</p> <p>4) 透過畢業生成績單分析（依每屆畢業生高、中、低排名抽樣各 2 份）佐證學程滿足規範 4.1.1-4.1.2 所要求的課程規劃與組成百分比。</p> <p>* 最低畢業學分係指教育部規定的最低畢業學分。</p>	<p>1) 學程的課程規劃/課程地圖。</p> <p>2) 學程各門專業必修課程資料夾，包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 課程大綱（須顯示對應之學程畢業生核心能力）。 ■ 教師製作之講義。 ■ 期中考、期末考考卷及答案卷依成績低、中、高各取樣本 2 份。 ■ 作業依成績低、中、高各取樣本 2 份。 ■ 課程分析及反思表（表 4-3）。 <p>3) 畢業生成績單。</p> <p>4) 整合工程設計能力的專題實作（Capstone）之課程大綱、課程內容及學生成果（如實物作品、書面報告）。</p> <p>5) 每屆畢業生成績排名表。</p>
	<p>課程規劃與教學須符合產業需求，並能培養學生將所學應用在專業實務的能力。</p>	<p>1) 課程規劃與教學能滿足產業發展的需求（包括反映諮詢委員會或建教合作單位提供的回饋意見、課程委員會開會成果等）。</p> <p>2) 學程如何透過外界人士的演講、校外觀摩、實習、競賽及業界參與等，讓學生體驗產業界的情況與其執行成果。</p>	<p>1) 學生實習單位資料及實習紀錄。</p> <p>2) 學生體驗產業界情況的相關紀錄。</p>

4.1 學程課程設計與內容須與教育目標一致，且能透過畢業生成績單分析，佐證畢業生修習的課程應至少包含專業課程及通識課程等二大要素，其中：

4.1.1 專業課程須占最低畢業學分八分之三以上，其中須包括展現整合資訊設計能力的專題實作。

4.1.2 通識課程須與專業領域均衡，並與學程教育目標一致。

關於 4.1.1 專業課程方面，亦請參考附錄各年度之開課清單（附表-5），各年度專業必修、專業選修，各占畢業 128 學分比例如表 4-1 所示，都遠超過 37.5% (=3/8)。

表4-1 102-109學年度專業必修及選修占畢業128學分比例

學年度	專業必修	專業選修	總計	占畢業 128 學分比例
102 學年度	60	30	90	70.3%
103 學年度	60	30	90	70.3%
104 學年度	60	29	89	69.5%
105 學年度	60	29	89	69.5%
106 學年度	69	29	98	76.5%
107 學年度	67	31	98	76.5%
108 學年度	66	32	98	76.5%
109 學年度	63	37	100	78.1%

關於 4.1. 通識課程，在 109 學年度為 28 學分，亦有 0 學分的服務學習課程，旨在培養本系學生符合系院教育目標，例如如目標 D. 具有服務社會與團隊合作之能力，並與其他必選修課程共同支持與達成本系學生之系院核心能力。

透過畢業生成績分析單（圖 4-1）也可見本系之課程規劃完全符合認證規範。

弘光科技大學資訊管理系 IEET CAC 畢業生成績單分析

學號：U1025102

年級	課程名稱	必/選修	學分數					
			數學	基礎 科學	專業 課程	通識 課程		
一上	英文(一)	必				2		
一上	人文精神(一)	必				2		
一上	美學	必				2		
一上	計算機概論	必		3				
一上	程式設計(一)	必			3			
一上	微積分	必	3					
一上	體育	必				0		
一上	國文(一)	必				2		
一下	媒體與社會：公民批判與行動	必				2		
一下	企業經營與管理	必			3			
一下	程式設計(二)	必			3			
一下	會計學	必		3				
一下	統計學及應用	必	3					
一下	國文(二)	必				2		
一下	體育	必				0		
二上	英文(三)	必				1		
二上	人文精神(二)	必				2		
二上	行銷學	必		3				
二上	創意概論	必		2				
二上	資料結構	必			3			
二上	網路概論	必		3				
二上	網際網路行銷	選			3			
二上	體育	必				0		
二下	英文(四)	必				1		
二下	資材管理	選			2			
二下	醫療與生活	必				2		
二下	網頁設計與技術	選			3			
二下	系統分析與設計	必			3			
二下	法學緒論	必		2				
二下	物件導向程式設計	必			3			
二下	資料庫管理	必			3			
二下	體育	必				0		
二下	保險申報	選				2		
三上	醫療資訊管理	必			3			
三上	世界文明史	必				2		
三上	專題製作(一)	必			1			
三上	經濟學原理及應用	必			2			
三上	網路管理	選			3			
三上	資訊應用系統開發	必			3			
三上	創意3D列印實務	選			3			
三上	地球科學與天然災害	必				2		
三下	醫學英文及術語	選				2		
三下	英文(二)	必				2		
三下	人力資源管理	選			3			
三下	科技英文	必				3		
三下	專案管理	選			3			
三下	專題製作(二)	必			1			
三下	醫療資料庫實務	選			3			
三下	管理數學	必	3					
三下	現代藝術欣賞	必				2		
四上	健康資訊標準	選			3			
四上	專業實習	必			3			
四上	管理資訊系統	必			3			
四上	專題製作(三)	必			2			
四上	醫療資料探勘	選			3			
四下	資訊安全	必			3			
四下	專題製作(四)	必			2			
四下	醫療決策支援系統	選			3			
修課總學分數	134		小計	9	16	76		
			總計	25		33		
IEET認證規範4課程學分數之要求			數學9學分		48學分			
學程最低畢業學分數			128					

圖 4-1 畢業生成績分析單

4.2 課程規劃與教學須符合產業需求，並能培養學生將所學應用在專業實務的能力

本系歷經多年的本位課程發展與演進，並詳實規劃 A1 表(本位課程考慮因素檢核表)、A2 表(畢業生之工作檢核表)、A3 表(畢業生之代表性工作職稱摘要表)、A4 表(代表性工作職稱分析表)、A5 表(代表性工作職稱能力統整表)、A6 表(一般知能分析表)、A7 表(專業相關知能分析表)、A8-1 表(一般能力與其同科目對照表)、A8-2 表(專業能力與科目對照表)、A9 表(系課程學分及時數對照表)、A10 表(課程綱要表)、A11 表(本位課程發展審查檢核表)、A12 表(課程綱要審查意見表)，現在的教育目標、核心能力、課程設計之間有完整的對應。

本系推動系本位課程，並發展出系本位課程所需各項檢核表(如表 4-1)。發展過程中，首先訂出本系教育目標與學生核心能力，並考量本系學生特質與職場代表性工作定位與需求，透過教師不斷研討，以循序漸進、由淺入深並結合產業需求。為能清楚說明本系課程規劃之流程與架構，依據圖 4-2 所示循序發展，分別為教育目標、核心能力、課程內容、課程組織架構、科目開設順序、課程簡介、教學大綱、教學品質管控與提昇、實習輔導、學生選課輔導及課程評鑑等。本系課程發展機制已列入本校 ISO 規範，不斷循環檢討改善，其目的是希望藉由此機制一連串的計畫、執行、審核、反饋步驟，來不斷改善本系的課程，務使學生具備應有的核心能力。

依據表 4-1 本位課程進行流程，本系擬定教育目標與核心能力之後，再來決定未來畢業生之代表性職稱(表 4-2)，然後發展課程內容，調整開課順序，繪製課程地圖，撰寫本系課程綱要範本，再由專兼任老師撰寫個人教學大綱、進行教學品質管控與提昇、還有實習媒合輔導、選課輔導、學生選課輔導，以及進行課程評鑑改善，以下詳列各步驟之作法：

1. 教育目標：系教育目標乃本系辦學方針與課程規劃之依據。其訂定須考量本校與本系所屬學院之辦學理念與中程發展計畫、國家法規與政策發展、業界需求與社會發展趨勢，以及學生背景與經驗等因素，制定本系教育目標。
2. 核心能力：核心能力乃本系畢業學生應具備的主要能力。本系核心能力的訂定，乃是依據先前完成的系教育目標，經過課程發展的步驟，逐一轉化為具體的核心能力，其目的是將系核心能力作為課程內容設計的依據。
3. 代表性工作：透過中華民國職業分類、參考報章雜誌與人力求才網站，找出本系所預培養之代表性工作，經過整理分析本系代表性工作區分企業管理 e 化專業人員、醫療資訊管理專業人員、數位網路專業人員與應用資訊系統專業人員等四類，並考量四類專業人員有應具備之能力，結合本系核心能力逐項向下展開。
4. 課程內容：本系課程內容的設計，在滿足本系教育目標與所預培養之代表性工作，並以協助學生培養專業能力，進而達成本系教育目標為主要考量。本系的課程內容可概分成以下四類：「學科課程」、「非學科課程」(指演講、校外志工服務、品格教育等非正式課程)、「跨領域學程」、「最後一哩課程」。系本位課程各階段工作如圖 4-3 所示。
5. 課程組織架構地圖：本系課程組織架構地圖係指必、選修課程之間的組織邏輯與結構，旨在做為安排各科目開設順序之依循。本系在完成必、選修課程之規劃與發展

後，再依學習原理將各課程組織成符合邏輯的課程架構。此項課程架構，須包含通識教育課程與專業必、選修課程等「學科課程」，且另輔以「非學科課程」、「跨領域學程」及「最後一哩課程」，希望可使課程內容與架構更為完善。

6. 科目開設順序：科目開設順序乃指各必、選修課程的開設順序。本系在完成「學科課程」的組織架構後，據以將各必、選修課程之開設安排於適當的學年和學期中，使學生每學期的學習負荷與學習成效可以達到平衡。
7. 課程綱要簡介範本：系訂課程綱要範本為本系事先準備各必選修課程之簡要說明，做為教師撰寫個人教學大綱之依據。本系決定擬開設專業必、選修科目後，由課程委員會編制課程綱要範本，然後送校外產學專家審議，審議時將著重於課程內容是否包含該科目欲培養之核心能力，與其他相關課目的連貫與區隔性，並檢視系核心能力與教學目標的對應程度與核心能力達成方式，以及所採用教學方式是否適當，希望達到與就業市場聯結。
8. 教學大綱：教學大綱由各科目授課教師依據本系該科課程綱要簡介範本所自行編寫，各授課教師在安排教學大綱時，須參考規定綱要範本，其內容需涵蓋教學目標、教學內容與教材、教學方式、以及教學評量等教學要素，最後教師個人所提教學大綱，可依教師專長、學生能力之不同，大綱內容可與系定範本可有 30% 彈性調整空間，但必需經課程委員會審議認可後實施。
9. 教學品質管控與提昇：為確實達成教育目標，本系於每學期邀集授課之專兼任教師召開教學研討會，針對彼此所撰寫之教學大綱加以檢核與調整，以避免授課內容重複或無法銜接，此舉目的是使教學目標、教學內容、教材選擇、教學方式與學習評量可更趨連貫，所以本系每學期邀請校內外專家學者參與審查會議，或進行書面審查並提供建議。
10. 實習輔導：實習輔導乃教師至學生校外實習機構對實習學生實施之各項輔導，其內容包括提升學習技能與校外訪視學生職場工作環境等。本系為強化實習品質，訂有實習輔導辦法，該辦法規範本系每學年皆須邀請實習機構代表、學者專家及畢業校友參與實習課程規劃或檢討會議，以作為下一學年度實習輔導後續實施與修訂之參考。
11. 學生選課輔導：學生選課輔導旨在引導學生瞭解未來的生涯發展與「選修課程」(或「選修學程」)之間的關連，並輔導學生從事生涯發展與選課規劃以期達成生涯發展目標。本系每學年皆針對新生辦理課程規劃說明會，且於每學期學生上網選課前辦理選課說明會。
12. 課程評鑑改善：課程評鑑改善旨在檢核本系所規劃的教育目標所安排的各類課程，以及各類課程的實施情形和成效。此項檢核，皆邀請產、官、學專家及畢業校友參與，以提供相關建議以作為本系課程修訂、設備增購、教師教學、畢業學生升學與就業等之參考。

表 4-2 系本位課程各階段文件

流程順序	使用表單名稱
確立系教育目標及規劃理念	多媒體遊戲發展與應用系本位課程考慮因素檢核表 多媒體遊戲發展與應用系畢業生之工作檢核表 多媒體遊戲發展與應用系畢業生之代表性工作職稱摘要表
依產業定位進行工作能力分析	代表性工作職稱分析表 代表性工作職稱能力統整表 一般知能分析表 專業相關知能分析表
依畢業生應具備之能力設計系課程及修課模組	一般能力與其同科目對照表 專業能力與科目對照表 系課程學分及時數對照表
課程學習順序性、邏輯性、連貫性及完整性等，訂定教學目標、課程簡介與教學大綱	弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系課程綱要表
系課程執行階段	多媒體遊戲發展與應用系本位課程發展審查檢核表
進行課程評鑑及檢討	多媒體遊戲發展與應用系課程綱要審查意見表

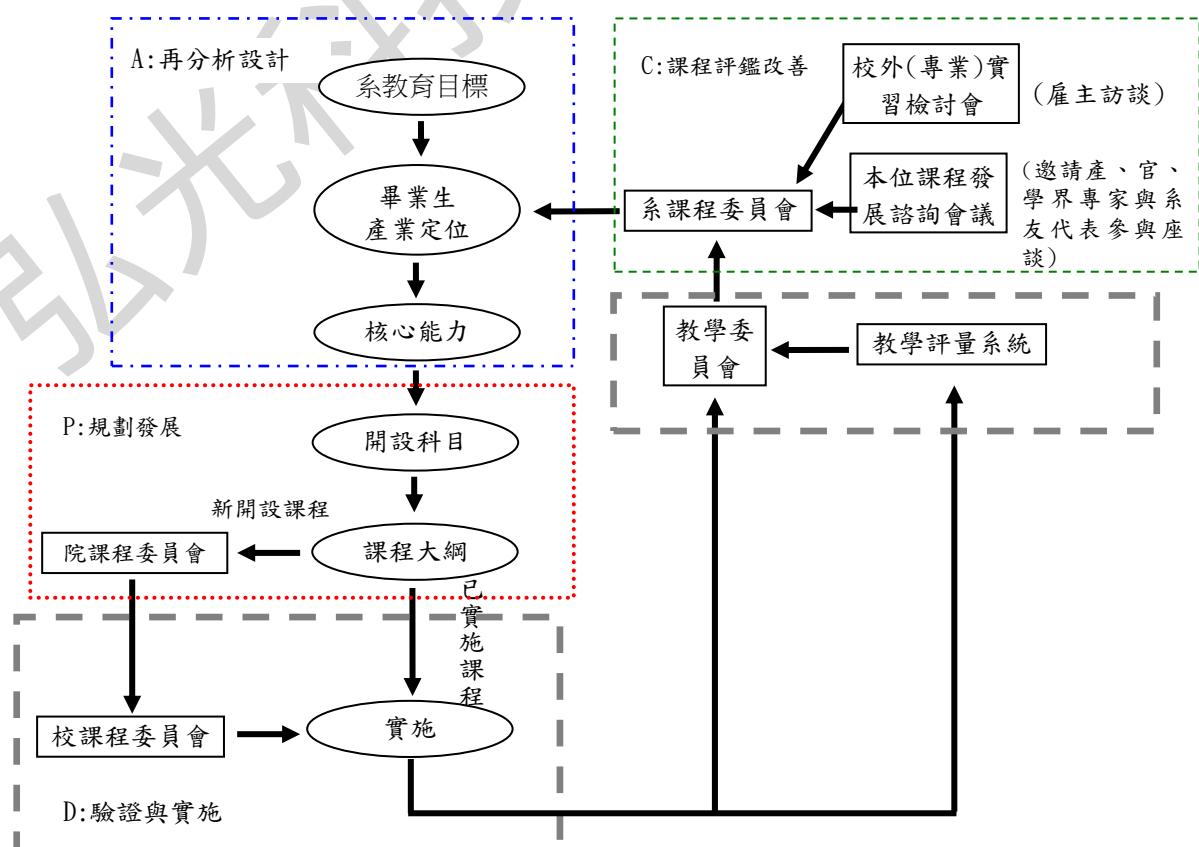


圖 4-2 課程發展流程與機制

表4-3 資管系代表性工作之能力與核心能力對應表

職務名稱	一般能力	專業能力
數位網路人員	工作態度(B) 溝通能力(AC) 人文藝術涵養(B)	網路通訊管理能力(DEFH) 資訊系統管理能力(DEFH) 多媒體製作能力(DEH) 數位媒體規劃與管理能力(DEH)
醫療資訊管理人員	工作態度(B) 溝通能力(AC) 人文藝術涵養(B)	醫療基礎知識能力(DEFGH) 瞭解醫學倫理與法律的能力(BGH) 瞭解健康資訊標準的能力(EFG) 具有醫院行政的能力(EGFH)
應用資訊系統人員	工作態度(B) 溝通能力(AC) 人文藝術涵養(B)	資料庫管理能力(DFF) 程式設計的能力(DEF) 系統分析的能力(DEFGH) 企業資訊管理的能力(DEFGH)
企業 e 化人員	工作態度(B) 溝通能力(AC) 人文藝術涵養(B)	系統開發與建置的能力(DEFGH) 網際網路與行銷的能力(DG) 網站建置與網頁設計能力(DGH) 資料分析的能力(DGH) 企業經營與商業模式概念(GH)

備註：本系核心能力

- A.有效溝通與團隊合作之能力
- B.有效實現資訊倫理及服務社會之能力
- C.基礎外語應用與表達之能力
- D.應用資訊管理所需技術及工具之能力
- E.資訊技術與管理知識能有效整合之能力
- F.建置與維護基礎資訊系統之能力
- G.具備現今企業組織運作與資訊知識之能力
- H.分析問題及創新發展之能力

階段	步驟	主要工作
準備階段	1、依據校院教育目標 2、本系中程計畫 3、確認系培育目標 4、蒐集資料	1、依據校院教育目標與本系中程計畫 2、確認本系教育目標 3、蒐集資料包括：法規、學生背景資料與學生來源分析表、師資與教學資源設備、職場需求分析、產官學及畢業校友之意見、社會發展與產業需求、學生對現行課程反應意見
策略發展階段	1、訂定本系學生基本能力 2、訂定一般科目與專業科目比例 3、訂定本系學生畢業條件 4、分析產業市場人才現況 5、擬定通識人文涵養 6、制定潛在課程	1、定位本系所欲培養之人才 2、訂定學生核心能力 3、建立通識教育之基本能力 4、訂定學生最低畢業門檻 5、決定課程科目之比重
課程發展階段	1、發展本系專業科目 2、發展學程必、選修科目 3、擬定跨領域學程 4、考量與就業連結性 5、確立課程目標與開課順序	1、確立課程架構與流程圖 2、制定學程辦法 3、訂定專業科目內涵 4、訂定學程與必修、選修科目 5、規劃最後一哩課程
教學規劃階段	1、撰寫課程簡介(綱要) 2、撰寫教師授課計劃 3、發展教材、教具 4、規劃教學設備 5、擬定相關配合措施	1、撰寫課程綱要便利學生選課 2、教師授課計劃、建立授課標準 3、選擇教材、發展教具 4、規劃教學設備 5、實驗室調整計劃、設備購置計劃
實施階段	1、依課程架構進行教學	1、開設的課程得以因應需求予以微調 2、學生選課輔導
評鑑階段	1、檢討課程規劃與目標達成度 2、學習成就評鑑 3、教學評鑑 4、相關配合措施評鑑	1、依教學品保要求進行教學評鑑 2、視教學品保結果進行改正行動 3、持續進行教學評鑑與各項追蹤輔導(含補救教學) 4、學生學習成效問卷
回饋修正	1、檢討修正	1、依檢討結果建議後續處理事項，並將資料回饋至原課程規劃系統，並實施改正

圖 4-3 系本位課程發展各階段工作

本系有關於課程委員會廣納各方意見，設有學生代表 1 人，102 學年開會 9 次，103 學年開會 10 次，104 學年開會 9 次，105 學年開會 11 次，106 學年開會 7 次，107 學年度開會 8 次，108 學年開會 5 次，109 學年開會 10 次。其中多次改變中將專題製作改成大二下至大四上共計 4 學期 2 年完整長期訓練，教學績效反應於自 103 年來科技部大專生科技部計畫，均為公私立院校多媒體遊戲發展與應用系通過件數第一名。

本系有關於實習委員會廣納各方意見，設有業界專家1人、學生代表1人，102學年開會5次，103學年開會6次，104學年開會5次，105學年開會6次，106學年開會5次，107學年度開會3次，108學年開會3次，109學年開會8次。其中多次改變中將專業實習自108學年入學之學生改成大三暑假實習，其他每次實習委員會建議反饋課程請見實習委員會議紀錄。

4.3 108年11月05日IEET離校意見及回覆

委員意見	回覆
對應規範：4.1.1/4.1.2 4.1.3 有部分課程之核心能力分析，與學程訂定之課程及核心能力關聯表並不一致，宜重新檢視其關聯之適切性及一致性。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.15-p.16)
對應規範：4.1.1/4.1.2 4.1.3/4.2 因應產業發展趨勢，宜思考將人工智慧與物聯網技術以及工具平台使用融入於相關課程。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.16-p.19)

認證規範 5：教師

請說明受認證學程滿足認證規範 5.1~5.7 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容		報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
5.1	學程應有足夠的專任教師人數。	1) 教師專長與人數足以開授該領域的專業科目。 2) 教師每週工作量的統計表。	1) 教師授課鐘點名冊。 2) 學程教評會會議紀錄。 3) 教師聘任、升等審查作業辦法與執行紀錄。 4) 教師參與學程目標制定與執行的紀錄。 5) 教師履歷 (CV，須含基本資料、過去五年重要著作、該領域相關證照或業界實務經驗等)。 6) 教師課業輔導時間表及相關紀錄 (含導生會議紀錄)。 7) 教師參與建教合作或產學合作的紀錄資料。 8) 鼓勵教師參與研習、進修、研究的措施。 9) 鼓勵教師參與國內外學術及專業組織及其活動等辦法。
5.2	教師須參與學程目標的制定與執行。	教師參與學程目標制定與執行的紀錄與成果。	
5.3	教師的專長應能涵蓋其相關領域所需的專業知識。	1) 教師如何將研究融入教學。 2) 教師展現適當領域專長或具有該領域的相關證照。	
5.4	教師與學生間的互動與輔導學生的成效。	具備有效的師生交流，例如導生制度、課業輔導時間、及其他回應學生需要的即時回饋機制與執行成果。	
5.5	教師與業界交流的執行成效。	教師與業界的交流，包括擔任顧問、合作計畫、諮詢委員會、及教育訓練等的成果展現。	
5.6	教師專業持續成長的管道與鼓勵措施。	1) 學程如何協助教師營造積極的合作學習情境。 2) 學程如何協助教師提升其教學、課程設計及評量的能力。 3) 學程如何協助教師維持教學與研究的均衡發展。 4) 學程鼓勵教師專業持續成長的成果。	
5.7	教師參與相關學術及專業組織以及其活動。	教師參與相關學術及專業組織活動的紀錄與成果。	

5.1 學程應有足夠的專任教師人數

本系目前有 3 位教授、5 位副教授、4 位助理教授，共計 12 位教師。專任教師學教師專業分析表，請見表 5-1，專任教師持有專業證照情形與持有證照狀況。依據本系教育目標之設計，本系之專業課程，規劃了『資訊科技應用』、『醫療資訊管理』二個模組，後續因應系轉型，增加了「動漫製作模組」、「遊戲發展模組」及「電競產業模組」三個模組為系之發展目標。故本系專任教師之學經歷及專長，緊密與本系專業課程規劃與系發展相結合，目前 110 學年度生師比為 27.14。

本系持續增聘具博士學位之企業管理及資訊管理相關專長之教師為主，以加強資訊應用方面之師資陣容，為了因應系轉型，本系持續增聘 ACG 及電競業界實務人才，並完全配合系發展目標。94 學年度增聘林政彥助理教授(博士，醫療資訊系統、供應鏈管理等專長)，已在 103 學年度離職。96 學年度增聘戴文雄教授(博士，程式設計、數位學習等專長)，已在 105 學年度屆齡退休。102 學年度再增聘洪國禎教授(博士，決策分析、科技管理等專長)。104 學年度再增聘段翰文專案約聘助理教授(博士，資訊管理、資訊工程等專長)，106 學年度已轉為專任助理教授，並於 108 學年度轉為專任副教授。107 學年度再增聘陳佑全專案約聘助理教授(博士，資料探勘與商業智慧、Python 程式語言等專長)，已在 109 學年度調職於餐旅系；賴俊良專案約聘助理教授(博士，資訊管理、資料探勘等專長)，已在 107 學年度離職。108 學年度再增聘黃建基副教授(博士，電競產業規劃、APP 設計、遊戲程式設計)。109 學年度再增聘劉明昆專技副教授(碩士，ACG 跨域創作、IP 經營規劃、AR、VR 製作)。110 學年度再增聘張貽琮專技助理教授(學士，電競賽事製播、活動直播、多媒體製作)。目前 110 學年度，本系 12 位專任教師中，助理教授以上者 12 位(100%)，具有博士學位者 10 位(83 %)，具專業實務經驗者 12 位(100 %)，持有專業證照者 11 位(92%)。本系 10 位教師中共有 5 位老師具有 PMP 專案管理國際證照，故多能將專案管理知識傳授學生用於科技部大專生研究計畫。本系專任教師年度平均鐘點數，教授為 8 小時，副教授為 9 小時，助理教授為 9 小時，詳見表 5-2 本系教師工作量統計表。本校規定專任教師一學年校內超鐘點不超過八小時，校外兼課每學期不超過四小時。

表5-1 110學年度教師專業分析表

A. 學程主管

姓名	教師級別	最高學歷	專業服務年資	專長
黃建基	副教授	國立成功大學電機系博士	28	電競產業規劃、APP 設計、遊戲程式設計、網站規劃與建置

B. 學程教師

姓名	教師級別	專/兼任	最高學歷	專業服務年資	專長
洪國禎	教授(人事室主任)	專任	東海大學 工業工程與經營資訊學系博士	15	數位製作、專案管理、決策分析、影像處理
楊國隆	教授	專任	國立交通大學工業工程與管理學系博士	17	運動心理學、數位內容、電子商務、
王健亞	教授	專任	國立中興大學資訊科學與工程學系博士	14	多媒體系統、影像處理、電競資料庫、電玩專利
王瑞	副教授	專任	國立彰化師範大學工業教育與技術學系 博士	12	眼動技術與行銷、消費心理與管理、資料可視化分析、展場策略與規劃
段翰文	副教授	專任	中山大學資訊管理研所博士	12	虛擬實境應用、數位遊戲設計、軟體專案管理、醫療資訊系統
陳智賢	副教授	專任	國立雲林科技大學資訊管理研究所博士	26	遊戲測試、虛擬實境應用、數據資料分析
陳溪泉	助理教授	專任	國立台灣大學機械工程學研究所博士	20	遊戲開發、專案管理、電競網路拓樸
涂聖忠	助理教授	專任	日本拓殖大學商學研究所博士	20	遊戲日文、自媒體與行銷、企業管理、資訊管理
陳富國	助理教授	專任	國立成功大學工程科學系博士	22	HTML5 與 VR 遊戲設計、全端網頁與物聯網設計、3D 建模與數位製造、軟體品質與資訊安全

姓名	教師級別	專/兼任	最高學歷	專業服務年資	專長
劉明昆	副教授	專任	亞洲大學數位媒體設計學系 碩士	14	ACG 跨域創作 IP 經營規劃 AR、VR 製作
張貽琮	助理教授	專任	逢甲大學國際貿易學系 學士	4 個月	電競賽事製播、 活動直播、多媒體製作

表5-2 109學年度教師工作量統計

教師姓名	專/兼任	每週工作時數	時間分配百分比			
			教學	研究	服務	其他
黃建基	專任	45	20%	20%	40%	20%
洪國禎	專任	45	30%	30%	20%	20%
楊國隆	專任	40	20%	20%	30%	30%
王健亞	專任	40	25%	35%	25%	15%
王瑞	專任	40	30%	20%	30%	20%
陳智賢	專任	40	30%	20%	30%	20%
段翰文	專任	40	30%	20%	30%	20%
劉明昆	專任	40	30%	20%	30%	20%
陳溪泉	專任	40	30%	20%	30%	20%
涂聖忠	專任	40	40%	25%	25%	10%
陳富國	專任	40	40%	30%	20%	10%
張貽琮	專任	40	35%	15%	40%	10%

5.2 教師須參與學程目標的制定與執行

本系本位課程皆邀請畢業校友與業界專家，共同參與檢視本系之課程規劃，其決議情況轉交課程委員會擬定改進方案，逐步落實精進課程規劃，以達業界需求。表 5-3 為本位課程、課程委員會召開執行情況統計表

表5-3 本位課程、課程委員會召開執行情況統計表

學年度	日期	人數					執行情況
		教師	在校生	校友	學界	業界	
109	109. 09. 17	10	-	-	-	8	110 學年度課名修訂
108	108. 07. 27	10	-	-	-	2	修訂電競組科目總表

學年度	日期	人數				執行情況
107	107. 09. 13	10	-	-	-	8 討論系教育目標對應院 教育目標
106	106. 11. 24	4	-	-	1	5 規劃以 106 學年度入學 二年級專題生，由專題 指導老師要求所指導之 專題生，至臨近學校性 質相近科系觀摩專題成 果發表競賽活動，以增 加學生專題實務經驗。
105	106. 04. 14	1	-	-	1	1 提出「總整問題實作導 向課程」計畫申請書， 實務課程新增資訊應用 系統開發。
104	105. 05. 19	2	-	-	-	3 新增「食品烘焙製造業 4.0 學程」。
	105. 02. 18	8	1	1	1	1
103	103. 10. 15	5	-	1	1	2 修訂數位文化典藏加值 應用學程、多媒體設計 學程開設課程。
	104. 05. 12	9	1	2	-	-
	104. 07. 28	2	-	1	1	1
102	103. 07. 09	10	-	2	1	1 訂定模組課程修課地 圖。

5.3 教師的專長應能涵蓋其相關領域所需的專業知識

考量本系資訊教學與產業密相接合之專業特性，本系積極建置配合產業發展趨勢之教學和實習環境，並透過強化產學合作，激勵教師提升專業成長，並將與產業合作研發之成果，透過課程教材製作程序導入教學。如此，經由教授學生符合業界現況之實務，讓學生學習最新的產業知識與技能，縮短產學間的落差，儲備學生未來就業之受雇力。

本校為獎勵教師將產學成果反饋至課程教材製作，訂有「弘光科技大學產學合作成果反饋至課程與教學實施辦法」。本系教師多能將產學合作成果藉由自編教材及講義反饋至課程；此外，教師研究經費來自政府部門或法人機構者，亦將其研究成果融入教學。本系 102-109 學年度產學合作融入教學與實習之成效如表 5-4。

表5-4 本系102-109學年度產學合作融入教學與實習之成效

學年度	主持人	委託單位	計畫名稱	結合學 生實習	結合學 生專題	做成教 案	結合課程
109	王瑞	歐印興業有限 公司	供應商管理與品質系統稽核	否	否	是	創意概論
108	王瑞	歐印興業有限 公司	供應商管理與品質系統稽核	否	否	是	管理概論

學年度	主持人	委託單位	計畫名稱	結合學生實習	結合學生專題	做成教案	結合課程
107	林俊榮	C.L.S INDUSTRIAL CO.,LTD.	智慧工廠資訊顧問服務	是	否	是	管理資訊系統
	游原龍	詠立機電股份有限公司	詠立機電股份有限公司網站建置	否	否	是	資訊應用系統開發
106	游原龍	惠銘資訊有限公司	惠銘資訊網站建置	否	是	否	資訊應用系統開發
	游原龍	資櫻數位創意有限公司	資櫻數位創意有限公司網站建置	否	是	否	資訊應用系統開發
105	王健亞	綠捷能智控股份有限公司	無人機應用於物流管理之專利分析	否	是	是	發明與專利
	游原龍	億立可有限公司	億立可公司電子商務網站建置	否	是	否	資訊應用系統開發
	陳富國	日亞丹下通商股份有限公司	資訊建置維護與網頁設計顧問計畫	是	是	是	網頁設計與技術
104	游原龍	河禾企業社	公司網頁設計	是	是	否	資訊應用系統開發
103	游原龍	宜蘭縣遠來足球協會	遠來足球協會網站建置	否	是	否	資訊應用系統開發
	涂聖忠	梅島動物醫院	寵物遠距看診可行性分析	否	是	是	企業資源規劃
	陳智賢	教育部區域產學合作中心-國立雲林科技大學	運用 WiFi Direct 與行動載具建構初次會面確認身分系統	是	是	否	行動裝置程式設計、資訊應用系統開發
	林俊榮	教育部，采威國際資訊股份有限公司	巨量資料技術實務應用暨人才培育(104 年度教育部推動技專校院與產業園區產學合作計畫)	是	是	是	醫療資料庫實務
102	林俊榮	泛揚科技有限公司	大量資料探勘在醫療資訊管理之應用研究	否	是	是	醫療資料庫實務
	游原龍	晉暘科技股份有限公司	晉暘科技股份有限公司網站建置	否	是	否	資訊應用系統開發
	涂聖忠	梅島動物醫院	PHMIS 系統功能強化輔導計畫	否	是	否	企業資源規劃

本系聘請之兼任教師，均為講師以上且具 2 年以上相關實務經驗或具有大專院校以上相關課程教學經驗之講師，而且須經系、院、校三級教評會審議通過，方予聘用。最近之 110-1 本系兼任教師共 16 位，其中具「助理教授」(含)以上師資人數為 6 人，佔總兼任師資 38%，三學年度聘任之兼任教師都高於教育部所訂兼任助理教授師資須達 20% 之規定。102-110 學年度兼任教師統計表，如附錄中附表-6 所示，其他學歷暨實務經驗詳見附表-7。

5.4 教師與學生間的互動與輔導學生的成效

為落實「以人為本、關懷生命」之辦學理念，本校對學生之各項輔導是以學務處為中心所形成的一個輔導網絡，設置不同功能之導師，通識教育中心、教務處、研發處、總務處與環安室亦各針對業務範圍擔負學生輔導任務。

(一) 學生生活輔導機制

1. 設置不同功能之導師(圖 5-1)：為落實「以人為本、關懷生命」之辦學理念，本校對學生之各項輔導是以學務處為中心所形成的一個輔導網絡(圖 5-2)，設置不同功能之導師，通識教育中心、教務處、研發處、總務處與環安室亦各針對業務範圍擔負學生輔導任務。

(1) 班級導師：本系專任教師均安排 office hours，主動了解學生於生活方面及課業方面問題與需求。各班設置一位導師，對學生之各項生活、課業、升學就業、生涯規劃方面等給予輔導。

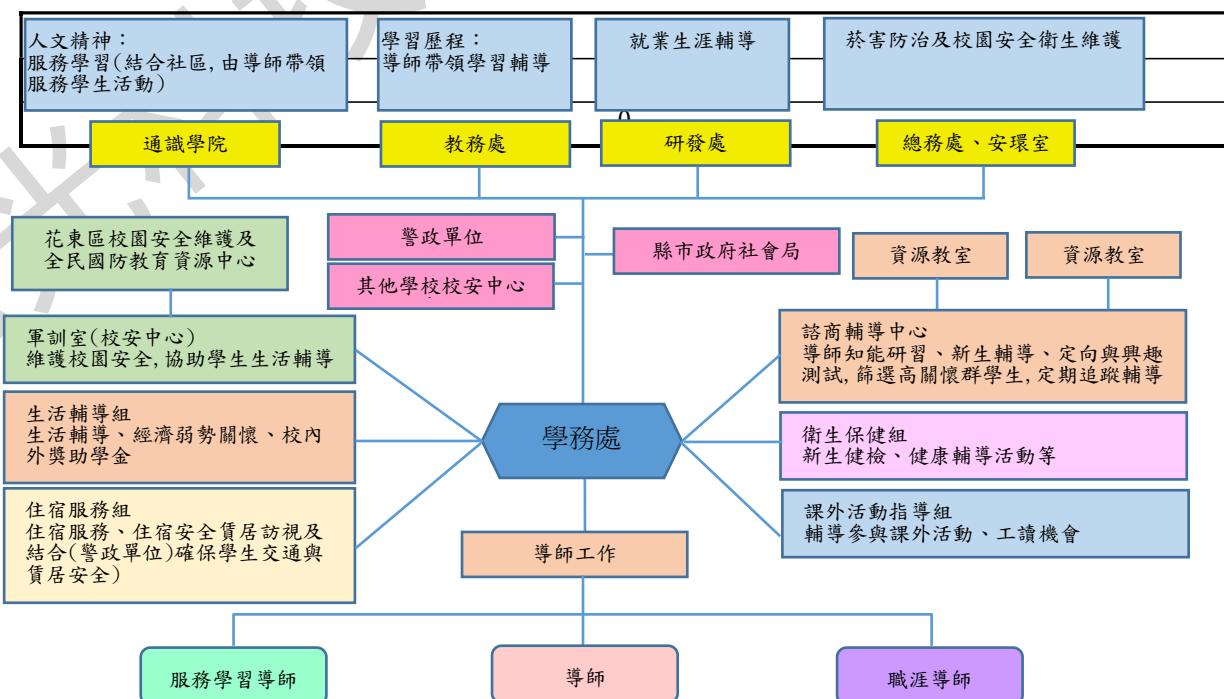


圖 5-1 本校導師資源系統圖

(2)服務學習導師：服務學習課程之規劃是以學生學習與成長為基礎，達到學生自願服務的無私奉獻，並且結合全校核心通識、人文精神課程，採融滲式教學法，服務理論與服務時作，同步實施服務學習。

(3)職涯導師：99 學年度增設職涯導師，提供學生就業資訊與協助輔導。

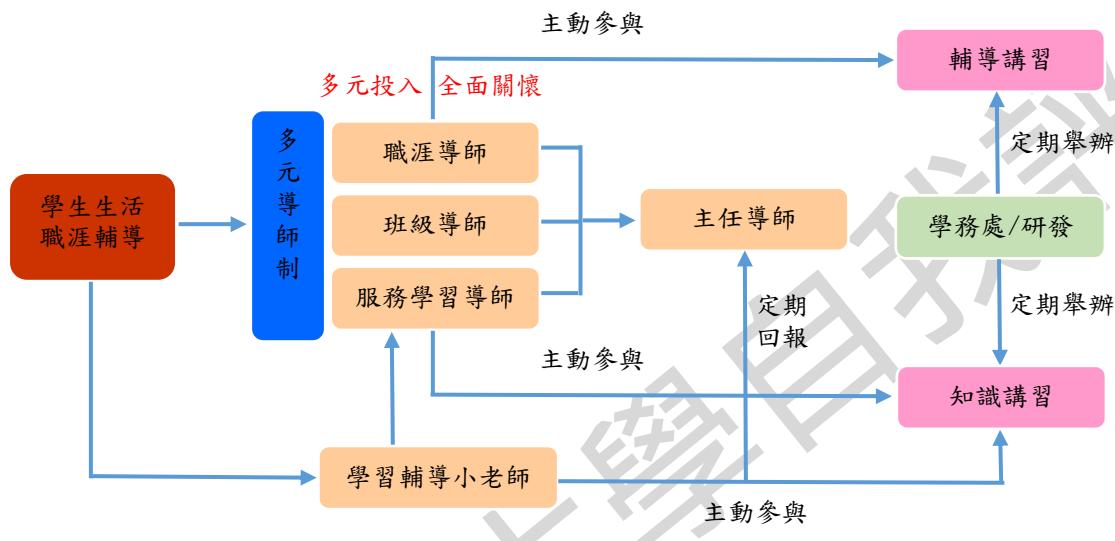


圖 5-2 多元導師制

(二)學習輔導方面

1. 協助學生修課與選課輔導：新生入學選課前透過新生訓練，透過新生訓練課程介紹本系課程規劃與架構地圖，以協助學生就自身興趣與未來發展方向選課，班級導師或課業輔導老師亦會輔導學生選課。另對轉學生與復學生則另召開選課說明會議，指導學生完成修課計畫書與學分抵免的工作，使得轉學與復學生能儘快跟上系上之情況，減少學生不必要之摸索期。
2. 依照本系「補救教學機制實施與改善計畫」，透過此補救教學機制的建立，將針對學習成效不佳的學生進行補救教學，以達到將每一位學生帶起來的教學理念。此補救教學之計畫列入本校 ISO 規範(WI-20430-002)，稽核室每年對本系執行狀況實施查察，並追蹤缺失與改善情況。
3. 本系課業輔導機制
 - (1) 本系教師除了提供學生修課輔導，在學習過程中系上所有老師於辦公時間 Office hour 內可隨時提供學生輔導。學校並有預警制度，每學期結束後教務處會將有二分之一學分不及格名單送給系主任及導師，讓系上知道學生學習不良情形，並請系主任或導師督促之。針對課業上遭逢困難之學生，導師會主動接觸約談，找出問題癥結施以有效輔導，建議學習或醫療資源的使用，並續追蹤。系務會議上各年級導師並會提出討論，讓授課老師們了解狀況側面輔導。若有實質而且難克服之學習障礙，假使完成學業不可期，則輔導學生生涯轉銜。
 - (2) 學生於學期開始即能經由公告明確掌握教學大綱與教師的聯絡方式與晤談時間 (office hour)，學生一旦有問題隨時可以請教教師。專業課程利用點名方式要

求同學出席，加強學習動機。本系教師每星期有 4 小時晤談時間 office hour，並將教師到校時間公佈給全系學生，學生可於晤談時間或與授課教師約定時間進行課業輔導。

- (3) 成立核心科目之教學助理，輔導低年級學生問題解答並協助課後複習。若有學習成就較低的學生請導師主動輔導，並與家長溝通討論其讀書情形。

(4) 因應學生個別差異及學生招生來源管道的不同，實施補救教學，建立學生個別輔導之管道。由班導師先約談學生，瞭解問題後提供學習建議，並擔任學生與各任課老師面談的橋樑，協助授課老師與學生間的互動，課業輔導機制圖如圖5-3。

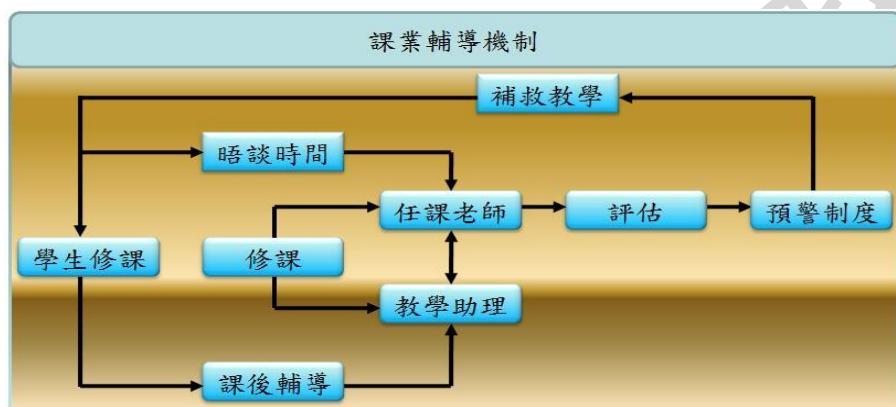


圖 5-3 學生課業輔導機制

4. 另外本系「教學助理制度實施辦法」亦規範操作課程教學助理與學習輔導教學助理，由優秀之高年級學長姊申請，經嚴格的資格遴選，再經過適當的培訓，最後成為正式的教學助理。由於學生之間溝通容易，這些高年級的教學助理通常可以與學弟妹互動良好，可以分擔任課老師不少補救教學的相關工作，。

(三)授課能因應產業特性及學生特質，運用適切之教學內容與方法，提升學習成效

1. 雙師協同教學：以往邀請專家協同教學，因授課時間較短，提升學生專務實務能力有限，使學生在多元的教學內容與方式，在不同地教學情境中提升學習成效。
 2. 數位化網路教學系統
 - (1) 教師依課程屬性與教室環境，教學方式多元化，多數使用網路數位多媒體教學、電腦廣播教學，還有 e-learning、創客網路教學。老師將上課資料講義上網放於校務資訊系統或教師個人網站中，供學生瀏覽、下載、預複習、作業繳交及討論。
 - (2) 配合教務處教材上網，陸續將教師課程教材數位化，除提供學生於課堂外，可藉網路自行加強學習，亦努力朝向數位課程網路教學。鼓勵教師製作數位教學教材，本系教師已開發之新授課教材和授課課程統計，如附錄中附表-10 及附表-11 所示。

5.5 教師與業界交流的執行成效

本系為提升教師專業發展與增進實務經驗，確切落實以下六大主要策略作為：包括舉辦「實務性」研討(習)會及專題演講並邀請產學界參與；舉辦「學術性」研討(習)會及專題演講；鼓勵及補助教師考取證照及參加實務性技術課程訓練；與產業界建立長期夥伴關係，增加實習、產學合作案件；鼓勵教師指導專題實作，建立研究與實務能力累積成果；鼓勵教師參與國內外之學術與實務研討會。各項策略之實施成效卓著。其中基於本系教育目標，全體教師透過下列具體策略規劃，期能強化教師產學合作及創新服務之作為，進而增強學生實務與就業能力。

- (一)整合並充分利用業界資源：**為積極提昇教師產學合作與研究計畫之數量與品質，在現有教學基礎上，本系經由課程協同教學、簽訂企業策略聯盟、教師業界典範學習等機制，積極整合校內外資源，以利產學與研究案之開發。具體作法：1.邀請業界專家落實課程協同教學；2.規劃教師參與業界典範學習；3.與國內企業簽訂策略聯盟機建立密切的互動網絡。這些具體做法之成效如下：1.產業專家協同教學提升學生的產業知識，並增強與業界資源的互通；2.教師至業界典範學習，可瞭解產業發展現況，掌握業界脈動，並可增加與產業界合作機會；3.與國內企業進行策略聯盟計畫，建立提供學生實習場所，共同開創並執行產學合作之新研究議題。
- (二)整合教師專長與創新能力：**本系為滿足創意與創新領域之培育方向，持續整合系上教師研究成果與研發能量。提昇產學合作及產業創新服務，期能優先推動整合型合作計畫，因此，鼓勵教師們組合成研究團隊共同承接產學合作與研究計畫，並將研究成果融入教學之中。具體作法：1.整合教師專長建立研究團隊，提升產學合作與研究計畫質量；2.透過研究成果、出版書籍及指導學生專題研究製作等方式整合各教師專長，以提昇產學合作及產業創新服務能量。3.鼓勵教師將研發成果申請專利，使得對未來產學合作與技術移轉搶得先機。
- (三)促進教師自我之專業成長與發展：**鼓勵教師就教師個人專長及經歷，擔任業界顧問諮詢工作、參與國內外發明競賽或研討會、期刊發表論文審查及其他業界、學界之評鑑與評審工作，以便持續促進教師自我之專業成長與發展，利於推動產學合作案。具體作法：1.鼓勵教師積極參與國內外資訊管理相關之研討會或研習會；2.鼓勵教師積極投入相關國內外專家學者之交流與互動活動；3.鼓勵教師積極參與國內、外發明與專題相關競賽；4.鼓勵教師積極從事校外之專業服務工作。
- (四)積極辦理全國與國際性研討會議與專題競賽：**藉由系上策略聯盟舉辦全國與國際性研討會議，並在專題競賽中邀請中區電腦同業公會之業界精英，擔任專題評審委員提供建言，拓展本系教師與產學界互動與觀摩之平台。這些活動的主辦全國與國際性專題競賽與研討會議，一以與國內外學者營造相互交流學習環境，一以促進與業界實務交流，有利於全體師生瞭解國際與產業所欲發展之新趨勢，並在趨勢下共同成長。為有助於推動本系之專業發展，本系在資訊管理學會與工程教育學會之指導下，主辦全國資訊教育與科技應用研討會與東北亞工程及技術教育國際學術研討會。具體作法：1.從舉辦專題競賽中去連結電腦同業公會之業界精英，促成產學合作與建構學生實習場所；2.持續積極爭取辦理各項電腦技能檢定，提升教師與學生專業技術；3.規劃與執行國內外學術研討會與專業專題競賽，行銷本系在產學與學術研究之成效，廣拓本系產學合作之機會。

(五)強化與產業合作關係：為落實技職教育重實務之本質，創造產學雙贏的局面，本系積極強化與產業合作關係，提供學生實習與就業之機會，有利本系專業之發展。具體作法：1.積極開發與審慎選擇國內外實習合作機構，並逐年增加合作機構類型的多樣性；2.建立畢業生工作聯絡之平台，透過畢業生在工作上之媒合自身工作產業，為本系產學合作播下種子契機。

(六)建立國際交流互訪機制：促進師生參與國內外（含大陸地區）學術研究機構與產業之合作交流，推動雙方交流與產學合作，以提升師生國際視野與創作學生就業優勢，作為開啟未來雙方國際產學合作基礎之一。具體作法：1.邀請國外學者蒞系參訪；2.以院為基礎與國外產學簽署合作備忘錄，深化交流之實質內涵；3.邀請外國學生及大陸籍學生至本系就讀或短期交流；4.鼓勵學生出國參與海外實習或專題競賽交流。

系產學合作、技術開發及研發成果近六年來共 64 件，其經費共計新台幣 21,132,000 元；國科會承接件數也逐年成長，六年共計 24 件，經費共計新台幣 15,460,000 元如下表 5-5。

表5-5 102-109學年度全體專任教師計畫案件數及經費統計

學年度	科技部計畫 件數/經費(千元)	非科技部計畫 件數/經費(千元)	總計 件數/經費(千元)
109	3/1, 951	3/1, 343	6/3, 294
108	3/2, 095	2/809	5/2, 904
107	3/1, 658	6/2, 356	9/4, 014
106	2/741	7/1, 249	9/1, 990
105	5/ 1, 533	14/1, 847	19/3, 380
104	3/ 4, 941	10/6, 543	13/11, 484
103	4/ 2, 388	11/3, 081	15/5, 469
102	7/4, 199	16/6, 056	23/10, 255

註：1. 非科技部計畫包括其他部會或業界補助計畫案。

2. 計畫年度以計畫起點之年度為準。

3. 若為多年期計畫，該項計劃與經費列於計畫起點之年度。如某一計畫為三年期（102 年 1 月 1 日到 104 年 12 月 31 日），經費共 300 萬，則該筆計劃算在 102 年度，經費 300 萬，而不再列入 103 年度及 104 年度。

本系教師之期刊與研討會論文論文著作於 102-109 學年分別為 35、19、35、16、5、5、10 及 9 篇，其中有指標之期刊(SCI、SSCI、EI、TSSCI)論文分別 16、6、10、3、1、4 及 2 篇(如表 5-6)，未來將持續鼓勵教師投稿至優良國際期刊，提升研究的質與量。

表5-6 教師專業期刊論文與研討會論文

期刊論文發表學年度		102	103	104	105	106	107	108	109
期刊論文	SCI、SSCI、EI、TSSCI	16	6	10	3	1	-	4	2
	其他國內	2	-	-	-	-	-	0	1
	其他國外	-	3	1	-	-	-	0	0
研討會論文	國內	7	7	11	10	2	1	3	5
	國際	10	3	13	3	2	4	3	1
合計		35	19	35	16	5	5	10	9

5.6 教師專業持續成長的管道與鼓勵措施

(一)教師成長活動與策略

本系提升專任教師實務專長之相關策略計有三大項，包括：舉辦「實務性」研討(習)會及專題演講，並邀請產學界參與；與產業界建立長期夥伴關係，增加實習、產學合作案件；鼓勵教師指導專題實作，建立研究與實務能力以累積成果；詳見表 5-7。

表5-7 本系提升專任教師實務專長之相關策略

策略內容
策略 1：舉辦「實務性」研討(習)會及專題演講，並邀請產學界參與。
策略 2：與產業界建立長期夥伴關係，以提升實習、產學合作案件。
策略 3：鼓勵教師指導專題實作，建立研究與實務能力，累積成果。

本系提昇專任教師實務專長之策略內容與績效詳述如下：

策略 1：舉辦「實務性」研討(習)會及專題演講：其成果 102 學年 1 場、103 學年 1 場以及 104 學年 3 場、105 學年 1 場、106 學年 2 場、107 學年 1 場、108 學年 2 場、109 學年 2 場，詳見表 5-8。

表5-8 102-109學年度「實務性」舉辦實務性學術活動詳細資料

學年度	研討(習)會名稱/專題演講	外聘專家
109	原創動漫 IP『幻狐弗魯菲』整合應用研討會	愛迪斯科技賴錦堂總經理、動畫監製的蔡盛財總監及米菲多媒體的盧俊諺執行長、弘光科技大學資管系副教授劉明昆
109	電競產業跨領域人才培育論壇	產、官、學共 11 位
108	瘋玩創作-親手打造夢的世界	跨域創作大師：劉明昆、歌手：A 拔(余世祥)、愛迪斯科技總經理：賴錦堂
108	台中市運動發展現況與未來	台中市運動局李昱叡局長

學年度	研討(習)會名稱/專題演講	外聘專家
107	台灣化妝品安全管控與產業升級之平台建置微行銷廣告影片創作工坊文宣	技優資訊總監 陳倚恩
106	TQC+ 創意 APP 程式設計 APP Inventor2 認證研習課程	欣光興業有限公司資訊部總經理 吳玄玉
	iOS 行動裝置與寵物 IOT 設備應用講座	波寶創新科技技術主任 鄭志成
105	iClone 教師研習營	國教署創客計劃/協同主持人 林清泉
104	創意 3D 列印課程設計產業論壇	中華民國電腦教育發展協會認證中心主任 呂聖杰、首羿國際股份有限公司專員 周珈安、XEN 電腦認證檢定中心總鑑 陳美菊
	創意 3D 列印課程設計產業論壇	火紅國際精品有限公司總經理 張晶晶、翰恩創研技術總監 樓翰嘉、翰恩創研設計總監 游秀華
	iClone 教師研習營	首羿國際產品經理 黃振樑
103	超視界創新技術、新媒體創意教學教師研習營	甲尚公司暨首羿國際 PM 黃振樑
102	2014 第七屆資訊教育與科技應用研討會議	台灣科技大學資訊管理系特聘教授 王有禮

策略 2：與產業界建立長期夥伴關係，提升實習、產學合作案件：其成果 102 學年度 13 家 103 學年度 28 家，104 學年度 35 家企業，105 學年度 32 家企業，106 學年度 26 家企業，107 學年度 20 家企業，108 學年度 23 家企業，109 學年度 21 家企業。詳見表 5-9。

表 5-9 產業界合作夥伴詳細資料

學年度	實習場所暨產業界合作機構
109	云碩科技股份有限公司、今國光學工業股份有限公司、日亞丹下通商股份有限公司、臺中榮民總醫院、弘光科技大學圖書資訊中心、永億資訊有限公司、光田醫療社團法人光田綜合醫院、旭鴻科技有限公司、侑宸國際有限公司、采威國際資訊股份有限公司、品科技企業社、茂盛醫院、迪爾科技股份有限公司、晉暘科技股份有限公司、財團法人鞋類暨運動休閒科技研發中心、菁智科技股份有限公司、新厚生中醫診所、綠捷能智控股份有限公司、聚成電子股份有限公司、慶銘資訊有限公司、河禾企業社
108	CLS Industrial Co., Ltd.、上福全球科技股份有限公司、上霖科技有限公司、中山醫學大學附設醫院、今國光學工業股份有限公司、日亞丹下通商股份有限公司、光田醫療社團法人光田綜合醫院、河禾企業社、采威國際資訊股份有限公司、品科技企業社、威勁國際股份有限公司、迪爾科技股份有限公司、晉暘科技股份有限公司、財團法人鞋類暨運動休閒科技研發中心、菁智科技股份有限公司、新厚生中醫診所、睿至有限公司、福鈴科技有限公司、綠捷能智控股份有限公司、臺中榮民總醫院、慶銘資訊有限公司、鄭地明皮膚科診所、弘光科技大學圖書資訊中心
107	上福全球科技股份有限公司、中山醫學大學附設醫院、今國光學工業股份有限公司、日亞丹下通商股份有限公司、正大鋁門窗、光田醫療社團法人光田綜合醫

學年度	實習場所暨產業界合作機構
	院、邑軒科技有限公司、河禾企業社、迪爾科技股份有限公司、時空維度物理研 產有限公司、晉暘科技股份有限公司、財團法人鞋類暨運動休閒科技研發中心、 梅島動物醫院、菁智科技股份有限公司、新厚生中醫診所、綠捷能智控股份有限 公司、聚成電子股份有限公司、臺中榮民總醫院、慶銘資訊有限公司、蘇州三橋 新立機械有限公司(大陸)
106	順德茶業有限公司、邑軒科技有限公司、上福全球科技股份有限公司、中山醫學 大學附設醫院、今國光學工業股份有限公司、元富工業社、日亞丹下通商股份有 限公司、世華音響視聽館、台灣真愛救護保健照護關懷協會、永億資訊有限公 司、光田醫療社團法人光田綜合醫院、安欣機電有限公司、河禾企業社、柏輝科 技有限公司、迪爾科技股份有限公司、時空維度有限公司、財團法人鞋類暨運動 休閒科技研發中心、富利餐飲股份有限公司、揚宏企業社、晴方資訊顧問有限公 司、新厚生中醫診所、漢懋企業股份有限公司、綠捷能智控股份有限公司、聚成 電子股份有限公司、慶銘資訊有限公司、關貿網路股份有限公司
105	力鯨科技股份有限公司、上福科技、大媽資訊、中山醫學大學附設醫院、天下科 技商行、巨石通信行、永億資訊有限公司、光田醫療社團法人光田綜合醫院、協 義科技工業有限公司、河禾企業社、社團法人台灣亞太社會創新教育協會、采威 國際資訊股份有限公司、金寶裕實業有限公司、前田產業株式會社(日本)、品鑫 機械有限公司、後憲物業管理顧問股份有限公司、耐特數位科技股份有限公司、 迪爾科技股份有限公司、首旺電腦系統股份有限公司、時空維度物理產研有限公 司、財團法人鞋類暨運動休閒科技研發中心、將鈞金屬工程有限公司、童綜合醫 療社團法人童綜合醫院、逸泰電腦工作室、隆進企業有限公司、詮昕科技股份有 限公司、漢懋企業股份有限公司、綠捷能智控股份有限公司、臺中榮民總醫院、 慶銘資訊有限公司、豐詣室內裝修有限公司、觀展企業股份有限公司
104	清心福全冷飲站、上福全球科技股份有限公司、大田科技有限公司、大田科技有 限公司、已達科技行、中山醫學大學附設醫院、日亞丹下通商股份有限公司、史 奴比電腦資訊有限公司、弘光科技大學圖資中心、弘光科技大學附設老人醫院、 光田醫療社團法人光田綜合醫院、名佳麗絲襪有限公司、佑祥通訊有限公司、私 立同德幼兒園、采威國際資訊股份有限公司、金力元生命理事經貿服務業社、迪 爾科技股份有限公司、倚臣工作室、浙江吉仕箱包有限公司(大陸)、訊達電腦資 訊社、盛香堂股份有限公司、敦喬有限公司、詠登工業股份有限公司、瑞艾科技 有限公司、鈺盛國際事業有限公司、彰化基督教醫療財團法人彰化基督教醫院、 福元服裝行、綠捷能智控股份有限公司、維格工業股份有限公司、德威航運股份 公司、慧國工業股份有限公司、慶銘資訊有限公司、歐周國際貿易股份有限公 司、澄清綜合醫院中港分院、翰盟機械有限公司
103	國際厚生數位科技股份有限公司、力鯨科技、上福全球科技股份有限公司、小林 煎餅股有限公司、中山醫學大學附設醫院、日亞丹下通商股份有限公司、日煥科 技有限公司、王品餐飲股份有限公司、主富服裝股份有限公司、臺中榮民總醫 院、永誼遠傳門市、光田醫療社團法人光田綜合醫院、佑康藥局、何味豐股份 有限公司、迪爾科技股份有限公司、神腦國際企業股份有限公司、財團法人鞋類暨 運動休閒科技研發中心、國際厚生數位科技股份有限公司、富邦人壽、溫嶺市迅 杰廣告有限公司(大陸)、逸泰電腦、瑪娜資訊工作室、綠捷能智控股份有限公 司、赫得商業攝影、廚房小學堂有限公司、慶銘資訊有限公司、潮港城事業股份

學年度	實習場所暨產業界合作機構
	有限公司、鎔利興業股份有限公司
102	中山醫學大學附設醫院、中誠清潔工程有限公司、永春老人長期照顧中心、光田醫療社團法人光田綜合醫院、采威國際資訊股份有限公司、昱鑫機器工程有限公司、迪爾科技股份有限公司、傑士特有限公司、博淵科技、富邦金控-富邦人壽、運籌網通、慶銘資訊有限公司、鎔利興業股份有限公司

策略 3：教師指導專題實作，建立研究與實務能力，列入教師評量之內：其成果教師參與專題在扣除行政教師之外比例甚高，聘請業界實務專家擔任專題評審人數，鼓勵老師將專題製作往實務面或業界產學方向發展，教師參與學生專題指導比例與參與學生人數逐年增加。其統計資料詳見表 5-10。

表5-10 專任老師參與學生專題

學年度	老師參與專題比例
109	100%
108	100%
107	100%
106	100%
105	100%
104	100%
103	100%
102	100%

(二)教學評量結果與運用情形，及其提升教學品質之成效

(1) 為提升教學品質，學校訂有「弘光科技大學教師評鑑辦法」，並分以教學、研究、輔導與服務四大向度進行，作為教學改進依據，並藉此鼓勵教師認真教學，提昇教學品質。本系教師近八學年度教學評量成績如下表 5-11 所示：

表5-11 教師102-108學年度教學評量平均成績

學年度	102		103		104		105	
	上	下	上	下	上	下	上	下
系教學評量成績	88.2	88.4	90.2	89.6	85.4	88	86.8	86.8
學年度	106		107		108			
	上	下	上	下	上	下		
系教學評量成績	87.2	88.8	89.2	90.6	88.8	89		

- (2) 評量改善策略：依據「弘光科技大學教師四項評量獎懲要點」，獎勵四項評量特優教師，四項評量評分專任教師未達 70 分者，予以警示改善，並作為考績基準，教學資源中心並安排校內教學績優教師、校外教學原理專家，提供教學諮詢服務，協助其提昇教學成績及效果。本系也已制定「教學評量處理與改善機制」，相關處理流程與改善輔導措施，針對未達標準之教師依照輔導機制進行改善，並配合學校作業流程進行與啟動相關機制，其相關流程如圖 5-4。
- (3) 每學期定期舉辦教學研討會，邀請全體教師出席會議，目的在檢討學生的學習成效、異常行為、教學的反應及教師教學評量成績的表現。分享教師教學心得、討論教學內容的適當性、師生的互動情況等行為，藉以提昇教學品質與成效。

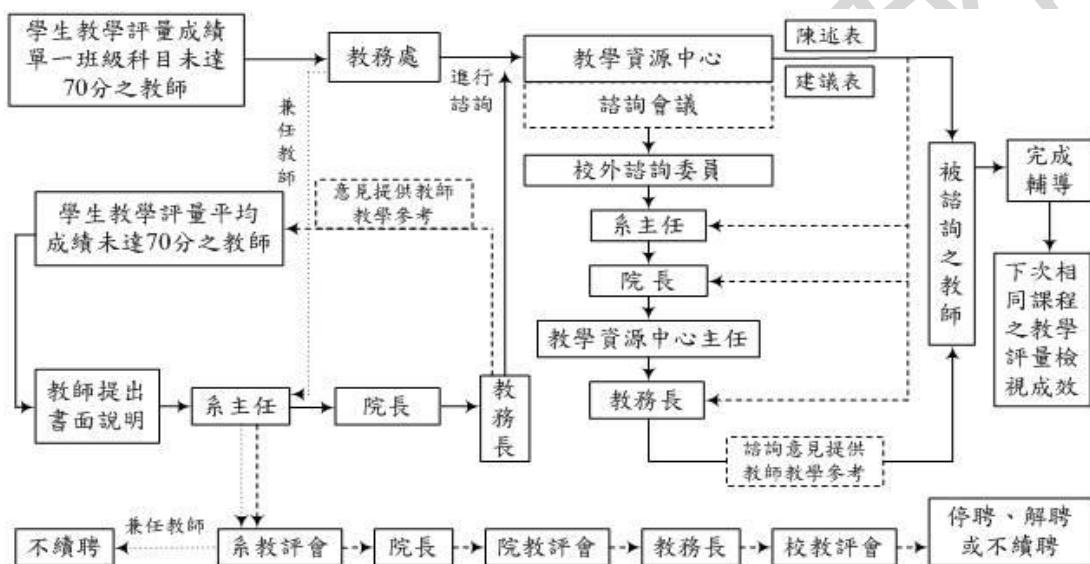


圖 5-4 教師教學評量未通過之後續追蹤與輔導措施流程圖

- (4) 教學評量的結果列入教師四項評量成績與教師升等規範內。本系在近年成績優良也促使教師升等通過，103 學年度 2 位教師提出升等且獲通過為教授，106 學年度 2 位教師提出升等 1 位教師獲通過為教授、1 位教師獲通過為副教授，107 學年度 1 位教師提出升等且獲通過為副教授。

5.7 教師參與相關學術及專業組織以及其活動

本校教師以本校名義出席國際知名學會之年會或學術會議，並發表論文者，則可依「弘光科技大學補助教師出席國際學術會議辦法」申請獎助。考取國內(外)證(執)照者，則可依「教師專業實務能力提升實施暨補助辦法」申請補助。學校訂有下列辦法來鼓勵教師參與國內外學術組織及活動。

1. 弘光科技大學補助教師出席國際學術會議辦法
2. 教師專業實務能力提升實施暨補助辦法
3. 弘光科技大學專任教師學術論文發表獎勵辦法

近三年教師參與國內外學術研討會的資料，如附錄中附表-8 所示，教師參與相關學術及專業組織以及其活動，請參閱附表-9。

5.8 結論

本系藉由整合並充分利用業界資源、整合教師專長與技術創新能力、促進教師自我之專業成長與發展、積極辦理全國性與國際研討會與專題競賽、強化與產業合作關係、建立國際交流互訪機制等上述途徑，積極鼓勵教師與產業界進行產學合作，拓展並建置配合產業發展趨勢之教學和實習環境。透過強化產學合作激勵教師專業成長，學校將與產業界合作研發的成果，透過創新與互惠教學聯盟，反饋課程教材製作之程序並導入教學。教師專業成果與創新表現豐富地呈現於教師著作專書、競賽、學生專題之指導、研究論文發表及產學合作計畫上。本系也透過協同教學、業界典範及策略聯盟產業等方式，強化與業界之連結，學習產業管理實務，以及經由產學合作方式增加產業實務經驗。此外本系更善盡社會責任，擔任各項顧問角色，各項付出深獲產官學界與社會人士之肯定。

認證規範 6：設備及空間

請說明受認證學程滿足認證規範 6.1~6.5 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容		報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
6.1	須能促成良性的師生互動。	1) 設備與空間足以支援學生的實作學習： <ul style="list-style-type: none">• 實際及實作的學習環境• 資訊設備與支援• 圖書館資源• 學生自學輔導軟體• 團體學習的環境• 安全、健康及促進學習的環境	1) 設備及空間使用的規劃及紀錄。
6. 2	須能營造一個有利於學生發展專業能力的環境。	2) 專業設備與工具能符合產業需求。	2) 實驗室及教學設備清單及其管理辦法。
6. 3	須能提供學生使用相關專業設備與工具的學習環境。	3) 學程具備合適的設備/空間的維護與管理制度及其執行成果，例如設備/空間清單、使用手冊、維修/維護紀錄等。	3) 實驗課程講義、實驗手冊或安全手冊。
6. 4	須能提供足夠的資訊設備供師生進行與教育目標相符的教學活動。		4) 衛生安全講習資料或會議紀錄。
6. 5	須能提供安全的學習空間、設備維護及管理制度。		

6.1 須能促成良性的師生互動。

本系目前計有專任教師 12 人，日間部學生 307 人與進修部學生 233 人。目前本系可用空間以 M 棟綠色 e 化大樓地下一二樓及 EB101、EB102、G601 電競場域，整體空間分配如表 6-1，圖 6-1、6-2 所示，本系現階段擁有辦公室面積 73.884 平方公尺，電腦教室與管院資訊共同教室三間，面積 526.248 平方公尺，專業教室 5 間，面積 374.809 平方公尺，電競場域 3 間，面積 528.958 平方公尺，主機房一間，面積 25.455 平方公尺，其它(系會議室與系學會辦公室)面積 85.95 平方公尺，教師研究室面積 136.265 平方公尺，總面積為 1759.073 平方公尺。本系提供學生的學習空間比為 $1429.985/307 = 4.67$ (平方米/人)，教師的平均研究室空間為 13.54 (平方米/人)，在專業教室裡配置有討論空間及單槍投影等互動討論設備，提供本系所有師生有充足的良性互動空間。本系各電腦教室、專業教室(含討論空間)空間設備，提供學生在大學四年間的學習過程中有充足的資源，務使學生獲得最佳的學習成效，讓學生願意投入時間與精力在學校發展專業技能。

6.2 須能營造一個有利於學生發展專業能力的環境。

近年來本系調整課程架構及科目、敦聘優質師資、精進教學品質、深耕與國內外產業聯結、充實教學設備及圖書期刊、參與國內外專題競賽、國際學術交流合作與落實自我改善機制等方面，均積極著力，亦具成效。在整體系務發展方面不斷地檢討既往，確立定位，發展空間既大，投入心力亦深，時至今日，歷經持續成長，已然建立特色基礎；今後鋪陳發展方向，持續研訂中程發展計畫，期可提增各項系務發展相關效益。另外本系於系務發展同時，擇選實質要項事務進行改進，蒐集內外部關係人意見。依據業界、畢業系友自辦及科技大學評鑑之各方意見，訂有自我改善機制，亦配合學校進行內部稽核考評機制，落實持續改善之精神於各項系務之推動。

6.3 須能提供學生使用相關專業設備與工具的學習環境。

本系現有專業教學實習(驗)場所整個教學與實驗場所總坪數達 1429.985 坪，各教學實驗室之空間配置、安排課程、主要儀器設備、軟硬體及使用率等資料列表 6-2 至 6-12。共計 3 間電腦教室、三間電競場域，5 間特色實驗室包含遊戲發展實驗室、ACG 互動科技實驗室、自媒體創作實驗室、物聯網實驗室、虛擬實境與商業服務實驗室，學生專題實作除可使用上述教學實驗室，另有建置學生專用之專題實作研究室。

表6-1 多遊系教學空間面積

空間類別	空間編號	空間名稱	面積(m ²)
教學空間	MB208	雲端資料庫管理教學教室	187.934
	MB209	3D 多媒體教學教室	187.934

空間類別	空間編號	空間名稱	面積(m ²)
研究空間	MB211	管理資訊共同教室	150.38
	MB107	遊戲發展實驗室	91.537
	MB101	ACG 互動科技實驗室	96.826
	MB204	自媒體創作實驗室	47.008
	MB212	物聯網實驗室	44.529
	MB205	虛擬實境與商業服務實驗室	94.909
	G601	電競選手訓練中心	66.116
	EB101	電競暨多媒體遊戲發展實驗室	165.29
	EB102	電競館	297.522
行政空間	MB102	教師研究室(4 個隔間)	40.727
	MB103	教師研究室(5 個隔間)	51.372
	MB108	教師研究室(3 個隔間)	44.166
行政空間	MB104	系主任辦公室	24.694
	MB104	系辦公室	49.190
	MB201	系會議室	46.446
	MB204	系學會暨系友會辦公室	47.008
	MB207	主機房	25.455

M棟地下室一樓
平面圖

往幼稚園門口

往L棟廣場

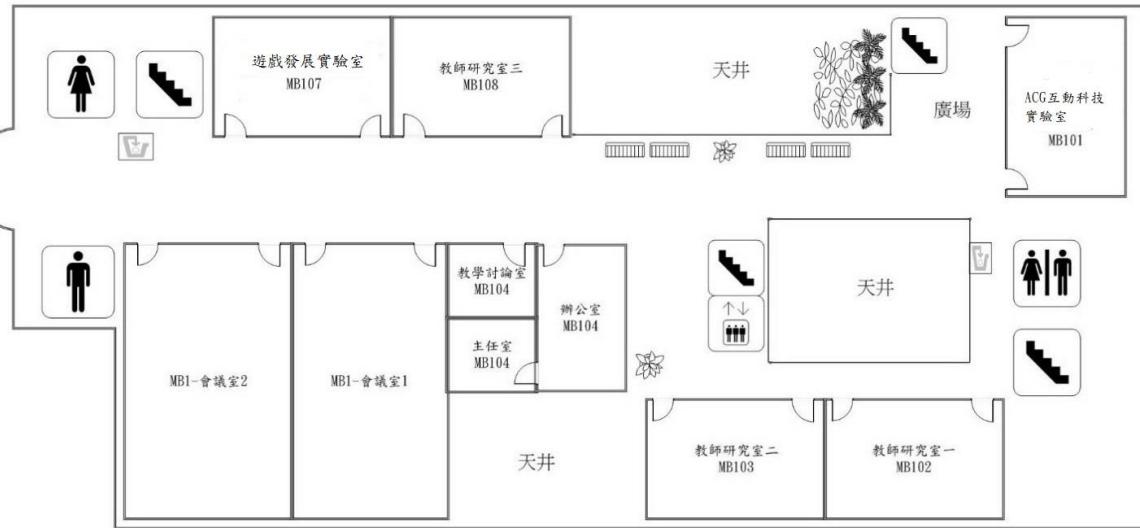


圖 6-1 多遊系地下 1 樓空間平面配置圖 (MB1)

M棟地下室二樓
平面圖

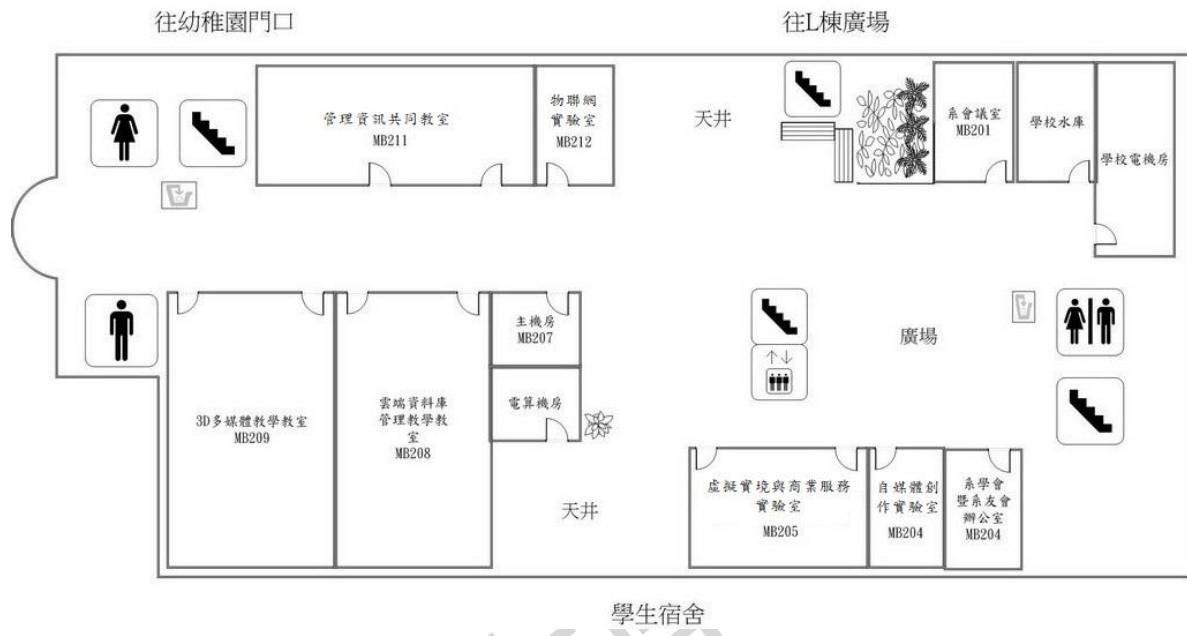


圖 6-2 多遊系地下 2 樓空間平面配置圖 (MB2)

從以下圖 6-1 與 6-2 可以了解本系空間位置配當與面積，B 棟地下 1 樓多為老師研究室，B 棟地下 2 樓有 3 間一般電腦教室供上課使用，空堂時間也可供同學借用。

6.4 須能提供足夠的資訊設備供師生進行與教育目標相符的教學活動。

表 6-2 至 6-9 介紹每間教室與實驗室的配備、安排課程與空間坪數。

表6-2 電腦教室(一)(MB208)之空間配置、功能及使用課程

負責人：王健亞	
空間名稱：雲端資料庫管理教學教室	
空間編號：MB208	
空間配置	
坪數：50 坪	
功能與特色：專業電腦教室	
使用課程：	
商用程式語言、管理資訊系統、Web 應用系統開發、程式設計(一)、統計學應用、資訊應用系統開發、3D 繪圖設計、醫療資料庫實務、網路管理、發明與專利、程式設計(二)、資訊安全、資料庫管理、網路實作與應用、專案管理、健康資訊標準、供應鏈管理、系統與	

網路認證、計算機概論、網路管理、作業系統、企業資源規劃、管理數學、醫療決策支援系統、企業資源規劃、網路概論、系統分析與設計、醫療資料庫實務、物件導向程式設計。

專業相關課程之使用：ITE(經濟部資訊專業人員)認證檢定場、國家丙級軟體應用檢定場

主要設備名稱	規格說明	數量
個人電腦	Intel® Core™i7 processor 7700, HD 1TB, RAM 8GB 22"LCD RTX3060-12G 顯示卡、電源供應器 650W、8G 記憶體、500GB SSD 採購時間：110 年 7 月	61
教學廣播系統	ITBC 11 互動式多媒體廣播系統	61
作業系統、文書處理	Windows 10 Pro 、Office 2016	61
教學擴音設備	1.無線式麥克風 2.5.1 聲道擴大機 3.喇叭*4	1
電子白板	虛擬電子白板	1
投影銀幕	1.電動式 2.8 呎×10 呎 3.軸心式管狀馬達	1
單槍投影機	1.解析度標準：XGA 1024 X 768 2.輸出亮度：2500ANSI 流明	1
資料庫軟體	Oracle OAI、MS SQL Express	61
企業資源規劃軟體	鼎新 ERP workflow(永久授權)	61
多媒體設計軟體	iClone5(含 3D 動態素材大全集)	61
程式設計軟體	Visual Studio Express 、Dev C++ 、Jcrator 、Appserv 、PacketTracer/EWAN/ENetwork/ERouting 、勞委會電腦軟體應用乙級檢定題目和答案	61
專利分析軟體	連穎 MTrends 專利分析軟體	61
繪圖螢幕	HUION 繪王 KAMVAS PRO22(2019)	1

表6-3 電腦教室(二)(MB209)之空間配置、功能及使用課程

負責人：王健亞				
空間名稱：3D 多媒體教學教室				
空間編號：MB209				
空間配置坪數：56 坪				
功能與特色：專業電腦教室				
使用課程：				
<p>健康資訊標準、系統與網路認證、資料結構、行動裝置應用程式設計、程式設計(一)、行動照護資訊系統、作業系統、網路管理、專案管理、管理資訊系統、進階與軟體應用/乙級、資訊安全、物件導向程式設計、企業資源規劃、網頁設計與技術、行動裝置程式設計、發明與專利、資料庫管理、系統分析與設計、網路概論、應用程式認證、醫療資料探勘、資訊應用系統開發、醫療資料庫實務、Web 應用系統開發、行銷學、行動裝置遊戲創意設計、多媒體設計、創意 3D 列印實務、計算機概論、軟體品質與系統測試、虛擬實境應用、知識管理、程式設計(二)、顧客關係管理</p>				
專業相關課程之使用：ITE(經濟部資訊專業人員)認證檢定場				
主要設備名稱	規格說明	數量		
個人電腦	Intel Core i7 3.2GHz/ 記憶體 4GB DDR3 1600MHz/ 硬碟 1TB/LCD 21.5 吋 採購時間:104 年 9 月	71		
作業系統	Windows 7 Professional	71		
文書處理軟體	Office 2013	71		
廣播教學系統	原為 ITBC 9 互動式多媒體廣播系統 110 年 7 月升級為 ITBC 11 互動式多媒體廣播系統	71		
教學擴音設備	1. 無線式麥克風 2.5.1 聲道擴大機 3. 喇叭*4	1		
投影銀幕	1. 電動式 2.8 呎×10 呎 3. 軸心式管狀馬達	1		
單槍投影機	1. 解析度標準：XGA 1024 X 768 2. 輸出亮度：2500ANSI 流明	1		
多點觸控螢幕	盛源 65PMT 65 吋 LED	1		
Csisco 多媒體課程教材設備	Rotur:2501 2541 系列 交換器:1924 1912 系列	1		

多媒體設計軟體 iClone5(含 3D 動態素材大全集)61	iClone5(含 3D 動態素材大全集)	71
資料庫軟體	Oracle OAI、MS SQL Express	71
企業資源規劃軟體	鼎新 ERP workflow(永久授權)	71
網路技術軟體	Cisco Packet 5.3.3、Cisco Networking Academy	71
程式設計軟體	Visual Studio、Dev C++、Jcreator、Appserv、IIS、PHP、Flash、Eclipse	71
專利分析軟體	連穎 MTrends 專利分析軟體	71

表6-4 管理資訊共同教室(MB211)之空間配置、功能及使用課程

負責人：王健亞		
空間名稱：管理資訊共同教室		
空間編號：MB211		
空間配置 坪數：42 坪		
功能與特色：學程課程教室、學期考試場地		
使用課程：	<p>網際網路行銷、進階與軟體應用/乙級、網路概論、多媒體設計、網路管理、統計學及應用、系統分析與設計、醫療資料庫實務、資料庫管理、健康照護資訊系統、資訊安全、程式設計(二)、發明與專利、管理資訊系統、行動裝置遊戲創意設計、資訊應用系統開發、3D 繪圖設計、進階軟體應用乙級、資料結構、財務會計資訊系統、行動裝置程式設計、虛擬實境應用、網頁設計與技術、資訊倫理與法律、醫療資料探勘、作業系統、商用程式語言、醫療決策支援系統、科技英文、數位廣告設計、管理數學</p>	
專業相關課程之使用：國際證照考試場地 (BIM 服務品質管理師認證考場)		
主要設備	規格說明	數量
個人電腦	Corei5/RAM 4GB/HD 500GB/LCD 15” 採購時間:101 年 9 月	69
廣播教學系統	ITBC 9 互動式多媒體廣播系統	69
電子白板	虛擬電子白板	1
教學擴音設備	1.無線式麥克風 2.5.1 聲道擴大機 3.喇叭*4	1
投影銀幕	1.電動式 2.8 呎×10 呎 3.軸心式管狀馬達	1
單槍投影機	1.解析度標準：XGA 1024 X 768 2.輸出亮度：2500ANSI 流明	1
作業系統	Windows 7 Professional	69
文書處理軟體	Office 2003/13	69
多媒體設計軟體	iClone5(含 3D 動態素材大全集)	69
跨平台虛擬實境遊戲開發系統	Shiva3D 跨平台虛擬實境遊戲開發系統 (正式版 20 人，學習版 40 人)	60
多元行動化開發平台	DEVICE LICENSE + SW SUBSCRIPTION & SUPPORT 12 MONTHS(25 人版)	25
程式設計軟體	Visual Studio 2015、Dev C++、勞委會電腦軟體應用乙級 檢定題目和答案	69
資料庫軟體	Oracle OAI、MS SQL Express	69
專利分析軟體	連穎 MTrends 專利分析軟體、JBuilder 5 專業教育版	50

表6-5 遊戲發展實驗室(MB107)之空間配置、功能及使用課程

負責人：陳富國、陳智賢、王健亞				
空間名稱：遊戲發展實驗室				
空間編號：MB107				
空間配置： 坪數：56坪				
功能與特色：特色教學與實驗教室				
使用課程：專題製作、師生科技部計畫				
主要設備名稱	規格說明	數量		
觸控電腦	T6600(2.2GHz) / 4G RAM / 500G HDD 5合1讀卡機 / DVD SM	1		
多點觸控電腦	HP23吋 Touch600-1139tw、23吋多點觸控螢幕、CPU 升級 i5-430M 、4GB DDE3 RAM / HDD 、GeForce GT G230 (1GB)、藍光 Combo+DVD	3		
多點觸控電腦	IQ539 4G RAM / 640G HDD / P7450 2.13G / NV GF9600GE 512M VGA	2		
個人電腦	Q8200 CPU/RAM 2GB/HD 500GB	2		
個人電腦	Core i3 530/RAM 8GB/HD 1TB SATA/N9800GT 1G 獨顯/LCD 22"	1		
個人電腦	Core I7 920/RAM 3G/HD 500G HDD/LCD 22"	9		
個人電腦	Intel Core i5 650/RAM 2GB/HD 640G/LCD 22.5"	4		
筆記型電腦	Intel Core i5 460/RAM 2GB/HD 500G/LCD 22.5"	1		
RFID 智慧藥櫃系統	AMP600 HF13.56MHz ISO15693 讀寫卡機、藥盒 PVC 材質(21小盒)、提供簡訊通報 100則測試	1		
電腦-螢幕	22吋寬螢幕、最高解析度 1680 x 1050@60Hz、對比 10000:1	1		
資料庫管理系統	MS SQL Server	1		
教學影音環境	單槍投影機/擴大機/喇叭/布幕	1		
數位講桌	數位多功能講桌/觸控式LCD/電子白板	1		
數位攝影機	SONY HDR-SR12	1		
繪圖板	Wacom PTK-840/K0-C	1		
液晶感壓繪圖板	WACOM Cintiq 22 HD Touch 21.5吋高解析度 (1920 x 1080)	1		
光學式空間位置追蹤器 (Personal Space Tracker)	資料更新率:55Hz 目標數量(60fps):可同時追蹤 15 個 目標物 尺寸:D 1735*H5.5*W25cm	1		
3D 數據手套	材質:黑色可伸縮萊卡、感應器的辨別速度:類比訊號轉成數位訊號為 12 位元	2		
銀髮族健康管理系統-筆記型電腦	T1500/14"/25G/2G/DVD-RW/CAM/DOS/3-3-0	1		

銀髮族健康管理系統-硬體(工作站)-螢幕	19吋	2
專利檢索軟體	WEBPAT 全球專利資料庫	1
MATHCAD 14	管理數學專題使用	1
LINGO 10	作業研究專題使用	1
Project MS 2007	專案管理專題使用	1
網路主機	IBM System x235	1
硬體伺服器	IBM System x3650	1
虛擬機器軟體	VMWare Infrastructure 3	1
系統開發維護工作站	Apple MacPro	1
系統開發維護工作站-螢幕	LG W2252 TQ-PFT	1
系統開發維護工作站	Mac Pro MA970TA/A	1
平衡感知設備	包裝尺寸約 52 * 32 * 8 公分，重量約 4 公斤、平衡板 3.5 公斤、負重限制 136 公斤	3
單槍投影機	規格:流明度 2600、對比度 500:1、解析度 1024x768	1
動作感知設備	內建喇叭、3 維空間感測裝置、具有震動功能	6
彩色噴墨繪圖印表機	EPSON Pro 9880	1

表6-6 自媒體創作實驗室(MB204) 之空間配置、功能及使用課程

負責人：涂聖忠、陳智賢				
空間名稱：自媒體創作實驗室				
空間編號：MB204				
空間配置 坪數：14 坪				
功能與特色：特色教學與實驗教室				
使用課程：專題製作、企業e化及數位內容、師生科技部計畫				
主要設備名稱	規格說明	數量		
個人電腦 allinone	Corei5-2400S 2.5G/RAM 4GB/HD 500MB/LCD 21.5”	2		
個人電腦 allinone	Intel Atom 230 CPU/RAM 1G/HD 1GB	1		
個人電腦	Core 2 Quad 2.66G /RAM 4G/HD 500GB /17”LCD	13		
個人電腦	Q8400 CPU、2G RAM、500G HDD、DVD	1		
個人電腦	Intel Core i3 530(2.9GHz)、8GB DDR3、1TB SATA、DVD 燒錄機、N9800GT 1G 獨顯	1		
筆記型電腦	CPU 2.7GHz 雙核心 Intel Core i5, RAM 8GB, 128GB PCIe SSD	2		
企業資源規劃軟體	鼎新 ERP workflow(永久授權)	1		
電腦輔助軟體工程工具	Power Designer v10 (Object Architect)	10		
軟體建構管理工具	Power Designer v10 (Physical Architect Enterprise)	10		
電腦輔助軟體工程工具	Rational Rose 50 人版	1		
資料統計軟體	SPSS 10	1		
RFID 讀取器	PDA(無線 802.11)、CF 介面的 RFID READER	2		
資訊安全教學軟體	資訊安全實境工模擬套裝軟體(全校授權不限安裝套數)	1		
單槍投影機	Panasonic PT-LB75U	1		

表6-7 ACG互動科技實驗室(MB101)之空間配置、功能及使用課程

負責人：陳溪泉、劉明昆		
空間名稱：ACG 互動科技實驗室		
空間編號：MB101		
空間配置 坪數：30 坪		
功能與特色：特色教學與實驗教室		
使用課程：專題製作、ACG 創作及設計、VR 及 AR 研究、師生科技部計畫		
主要設備名稱	規格說明	數量
數位講桌	數位多功能講桌/觸控式 LCD/電子白板	1
個人電腦	E8300 CPU、2G RAM、250G HDD	5
個人電腦	Q8200 CPU/2G RAM/500G HDD	1
個人電腦	Q8400 CPU/2G RAM/500G HDD	3
個人電腦	Core 2 Quad 2.66G/4G RAM/500G HDD	7
個人電腦	Intel Core i3 530(2.9GHz)、8GB DDR3、1TB SATA	4
個人電腦	Core i5 2400、2.4G RAM、500G HHD	1
多點觸控電腦	HP23 吋 Touch600-1139tw	1
筆記型電腦	Intel Core i5- 450M(2.4GHz)雙核心、14 吋、2 GB	1
筆記型電腦	CPU 2.7GHz 雙核心 Intel Core i5, RAM 8GB, 128GB PCIe SSD	2
醫療資訊系統主機	Sun Blade 150 Workstation	1
醫院資訊系統	光田醫院資訊系統-弘光校園展示版	1
醫院管理系統分析工具	Cognos Powerplay User V6.61 RBF 2	1
電子商務系統	展望醫療管理系統-電子商務管理系統	1
物料庫存管理系統	展望醫療管理系統-物料庫存管理系統	1
病歷管理軟體	展望醫療管理系統-病歷管理系統	1
醫療資訊軟體	Cedare TM I-Soft View V5.20	1
ALE 伺服器-電腦	Intel Core 2Duo E6550 CPU/160GB HDD	1
ALE 伺服器-螢幕	19 吋	1
單槍投影機	解析度標準：XGA 1024 X 768 輸出亮度：2500ANSI 流明	1
資訊軟硬體	DELL PowerEdge R320	2
資訊軟硬體	Surface Pro 3	3
資訊軟硬體-資料收集管理系統	資料收集管理系統	1
老人復健軟體-主機及軟體	Xavix HP1-2-PORT-01	2
健康指標量測器材	無線感測網路閘道器	3
老人復健軟體-高爾夫球桿	Xavix HP 1-2-GLFD-01	2

老人復健軟體-感應座	Xavix HP 1-2-SNGS-01	2
移動式全身動作捕捉系統	Noitom Perception Neuron PRO	1
臉部表情動作捕捉系統	AXIS3D	1
VR 數據手套	Manus Prime II	1
虛擬網紅即時互動表演系統	AXIS3D Unity Vtuber Live System	1
繪圖板	HUION 繪王 Inspiroy HS64(設計相關課程使用)	50
行動導播機	NSCaster X1	4
攝影機	行動式攝影機，搭配行動導播機使用。	4
無線麥克風	Saramonic UwMic 9，領夾式麥克風 x1 個、手握式麥克風 x1 個，1 套有發射器兩組和接收器一組，搭配行動導播機使用。	4
混音器	RODE CASTER PRO，搭配行動導播機使用。	4
平板電腦	11 吋平板電腦，繪圖相關課程使用。	37
筆記型電腦	平板電腦伺服器主機(MDM)	1
行動載具充電車	Aver X42i，平板電腦充電車	1

表6-8 物聯網實驗室(MB212)之空間配置、功能及使用課程

負責人：王健亞		
空間名稱：物聯網實驗室		
空間編號：MB212		
空間配置 坪數：14 坪		
功能與特色：提供專題學生製作專題		
使用課程：專題製作		
主要設備名稱	規格說明	數量
個人電腦	Core i7 920 CPU/2G RAM/500G HDD	1
個人電腦	Q9300 CPU / 2G RAM/500G HDD	1
個人電腦	Q9500 CPU / 2G RAM/500G HDD	1
個人電腦	E4300 1.8G CPU/2G RAM/160G HDD	1
觸控電腦	Dual-Core 3.2G DDR2/320GB SATA 4.7600GT 獨立顯卡	1
3D 印表機	Big Hero/打印體積直徑 250mm~290mm/層高精度 0.05mm-0.4mm/耗材直徑 1.75mm/耗材兼容 PLA、ABS	2
3D 光柵掃描儀	DAVID-SLS2	1
電腦	Intel Core i7 3.6GHz	2
伺服器	Apple macpro	1

表6-9 虛擬實境與商業服務實驗室(MB205)之空間配置、功能及使用課程

負責人：楊國隆、洪國禎、游原龍、段翰文				
空間名稱：虛擬實境與商業服務實驗室				
空間編號：MB205				
空間配置 坪數：30坪				
功能與特色：提供專題學生製作專題				
使用課程：專題研究				
主要設備名稱	規格說明	數量		
個人電腦	Intel Core i7-4770/記憶體 16G DDR3/硬碟 1T 7200 轉/17"LCD	5		
個人電腦	Q8400 CPU/2G RAM/500G HDD/19" LCD	2		
個人電腦	Q9300 CPU/2G RAM/250G HDD/19" LCD	1		
個人電腦	Core™2 Quad CPU/2G RAM/500G HDD/19" LCD	7		
投影機	Viewsonic	1		
3D 印表機	DELTA 3D PRINT LS-3035	1		
作業系統	Windows 7 Professional	31		
文書處理軟體	Office 2003/10	31		
多媒體軟體	3D 美術設計/具直覺式圖形開發界面	1		
資料探勘軟體	Clementine Desktop 10.1 中文版	1		
數位攝影機	SONY 硬碟式	1		
虛擬機器系統	VMWARE 3	1		
繪圖軟體	3D Studio Max 4.0 教育版	1		
多媒體影像軟體計算軟體	Virtools Dev 4.0	10		

表6-10 電競暨多媒體遊戲發展實驗室(EB101)之空間配置、功能及使用課程

負責人：黃建基		
空間名稱：電競暨多媒體遊戲發展實驗室		
空間編號：EB101		
空間配置 坪數：50 坪		
功能與特色：專業電腦教室		
使用課程：		
電競選手培訓及教練實務、電競實戰技巧實務、電競團隊戰術與管理實務、		
專業相關課程之使用：AR、VR、MR 研習課程、Unity 研習課程、專業電競裁判證照考試		
主要設備名稱	規格說明	數量
電競電腦	第十代 i7-10700KF、記憶體：32GB(16GB*2 DDR4)、顯示卡：NVIDIA Geforce RTX 2070S、專業電競鍵盤、滑鼠、耳機	51
電競螢幕	專業 27 吋電競螢幕	51
電競椅	專業電競椅	51
電競桌	客製化電競桌(127*60*75 公分)	50
電競桌(老師)	老師專用客製化電競桌(150*70*75 公分)	1
伺服器	處理器：Intel CPU 四核心、記憶體：64GB、Windows 10 Pro 中文版作業系統。	1
教學廣播系統	金偉 MAGNNEX 多媒體教學系統	51
作業系統、文書處理	Windows 10 Pro 、Office 2016	67
設計軟體	Adobe(永久授權)	51
教學擴音設備	1.無線式麥克風 2 隻 2.擴大機 3.喇叭*4	1
電競教室頻寬規劃	路由器：4 核心 CPU、1GB RAM	1

表6-11 電競館(EB101)之空間配置、功能及使用課程

負責人：黃建基				
空間名稱：電競館				
空間編號：EB102				
空間配置				
坪數：90 坪				
功能與特色：專業電腦館				
使用課程：				
電競場館經營與管理實務				
專業相關課程之使用：AR、VR、MR 研習課程、Unity 研習課程、虛擬網紅研習課程、各式直播及電競設備研習課程、專業電競裁判證照考試、辦理電競競賽。				
主要設備名稱	規格說明	數量		
視訊系統-螢幕	1.螢幕尺寸 24 吋 2.最大解像度 1920 x 1080@144 Hz 3.螢幕比例 16:9 4.反應時間 1 ms GTG 5.亮度 350 cd/m ² 6.電源 23 W	8		
通訊系統-無線網路基地台	無線網路基地台	4		
高速乙太網路供電交換器	24 埠 10/100/1000 BaseTX 乙太網路連接埠	1		
視訊系統-顯示器管理系統	各種媒體素材在 LED 牆版面上可任意位置縮放,跨屏,疊加播放,層疊順序可任意上/下/置頂/置底調整,可預先設置媒體素材加入輪播,素材圖層皆可手動設定播放時間,版面上媒體內容可單獨設定透明度及音量,支援切換不同顯示模版時,支持轉場特效,支援不同顯示模版的場景切換。	1		
視訊系統-LED 屏幕	3.2.24M*2.16M	2		
LED 屏幕系統	顯示區尺寸:(a)2.24Mx2.16M x 2 片; (b) 3.84Mx2.16M x 1 片	1		
燈光系統-燈光設備	燈光控台	1		
燈光系統-訊號分配器	1 進 8 出 DMX 分配器	2		
燈光系統-燈光控制器	可控制 40 通道電腦燈,可配置 240 迴路調光,120 個電腦燈	1		
燈光系統-煙霧機	煙霧機,可提升舞台效果。	2		

燈光系統-LED 觀眾燈	色溫 3200K	14
燈光系統-LED 聚光燈	色溫 3200K	10
燈光系統-LED 電腦搖頭燈	色盤有 9 個色片+白光	10
音響系統-監聽喇叭	高音 0.75 吋、低音 5.25 吋、頻率響應 80Hz~19kHz、最大音壓 114dB。	1
音響系統-無線麥克風(含天線)	接收頻道：四頻道+雙頻道(共 6 支 MIC)	6
音響系統-12 吋舞台監聽喇叭	頻率響應 60Hz~18kHz。	2
音響系統-數位擴大機	頻率響應 20 Hz to 20 kHz: +0 dB, -1 dB。	3
音響系統-10 吋後區喇叭	頻率響應 65Hz~18kHz	2
音響系統-12 吋主喇叭	頻率響應 50Hz~18kHz	1
音響系統-攜帶式立體聲耳機組	3 組立體的耳機訊號輸出，獨立音量控制，頻率響應 10-50,000Hz 動態範圍 \geq 120dB。	3
視訊系統-播導電腦	1.處理器：Intel® Core™ i9-9900K (3.6GHz) 2.記憶體：16G DDR4 2666Mhz 3.硬碟：2TB (7200RPM) 4.固態硬碟：PCIEG3x4 NVME 512G M.2 SSD 5.顯示器：NVIDIA® GeForce RTX™ 2080 8GB 6.光碟機：SuperMulti DVD RW 7.其他：LAN/802.11 ac (2*2) + BT 5.0 8.作業系統：Windows 10 專業半 64bit 9.含監視器(解析度 24 以上英寸 1920 x 1080) 10.提供影音設備監控 11. Intel i9-9900KF 【8 核/16 緒】3.6GHz 12. 華碩 ROG STRIX Z390-F GAMING 13. 美光 Micron Ballistix Sport LT 競技版 16G DDR4 14. WD 黑標 SN750 500G/M.2 PCIe 15. Scythe SCKTT-2000 虎徹 II CPU 散熱器 16. 技嘉 RTX2080Ti WINDFORCE OC 11G 17. 海盜船 Carbide 270R 機殼 18. 海盜船 RM850X 電源供應器	3
視訊系統-螢幕	螢幕尺寸 24 吋	3
視訊系統-影音轉換系統	SDI to HDMI 轉換器	1
視訊系統-HDMI to SDI 轉換器	HDMI to SDI 轉換器	1
視訊系統-可攜式專業螢幕	螢幕大小為解析度 5 英寸 1920 x 1080	1
視訊系統-專業 15 吋螢幕	可顯示器元件 15.6 英寸 LCD	1

視訊系統-監看顯示器	螢幕大小及解析度 42 英吋	2
視訊系統-電腦	1.AMD R7 2700【8 核/16 緒】3.2G 技嘉 X470 AORUS ULTRA GAMING、2.美光 Micron Ballistix Sport LT 競技版 8G*2 DDR4-3200 、3. 美光 Micron Crucia MX500 500G/2.5 、4.INNO3D GTX1650 4GB Compact 、5.曜越 Versa H21 顯卡、6.Antec NX550 、7.LEXMA LX9000 、8.Windows 10 Pro 中文專業隨機版 64 位元	3
視訊系統-直播系統	可支援 1 路 3G SDI 的輸入訊號，以及 1 路 3GSDI 輸出訊號	2
視訊系統-攝影機腳架	鋁合金三腳架	2
視訊系統-攝影機滑輪	鋁合金滑輪腳架	2
視訊系統-錄影機	解析度：1080HD	1
視訊系統-通話系統	1.廣播通話系統擁有通話及 Tally 燈號顯示雙功能、2.具備四個擴充的連接端子、3.可擴充八組工作人員聯繫互相傳遞工作現況、4.機架式主機內含 XLR 麥克風端子及 XLR 照明燈、5.按鍵具備燈光顯示及內建喇叭	1
視訊系統-POV 及 IN GAME 系統	支援 12 路 3G SDI 的輸入訊號，及 2 路 3GSDI 輸出訊號，以及多路的 DNI 的訊號	1
視訊系統-POV 選手攝影機	2.5 百萬畫素 1/3 英寸 CMOS 傳感器	10
視訊系統-攝影機	解 析 度 : 1920x1080p59.94 / 29.97,1920x1080i59.94, 1280x720p59.94 /29.97fps	4
視訊系統-筆記型電腦	1.處理器：Intel Core i5-8250U 1.6 GH z 、2.記憶體：DDR4 4GB x2 、3.硬碟：256G SSD 、4.LCD 尺寸：14" FHD 霧面防眩光寬螢幕(LED) 、5.顯卡：GeForce MX130 2G 獨顯、6.其他：USB 3.0 、HDMI 、VGA(D-sub) 、7.作業系統：Windows 10 Home 。	1
視訊系統-播導機	配備 12G-SDI 訊號 20 路輸入及 9 路 12G-SDI 輸出支援嵌入式音頻	1
e-Sports 教學研究中心視訊系統擴充	監視主機 1 台	1
e-Sports 教學研究中心對戰室電腦	1.作業系統：Windows 10 中文版。 2.CPU : Intel Core i7-9700K Octa-core (八核心) 。 3.記憶體：16G*2 DDR4 。 4.硬碟：2TB SATA3 7200RPM+512G SSD(M.2) 。 5.顯示卡 : NVIDIA GeForce RTX2070-8GB 。 6. 內 建 DVD±R/±RW , SD 讀卡機。 7. 網路 : Gigabit Ethernet / IEEE 802.11ac / Bluetooth 4.2 + LE 。 8. 音 效 : Realtek ALC1220 / Creative Sound BlasterX 720° 。 9.USB Mouse/ KB 、Front USB3*2 /Back USB3*4+USB2*2 。 10. 電 源 供 應	10

	1000W 。 11. 耳 機 : 阻 抗 2.2kilo ohm/ 頻 響 20HZ-20kHZ/USB 接 頭 /MIC 頻 響 100HZ-10KHZ/MIC 阻 抗 2.2Kilo Ohm/耳 筒 112dB 12. Mousepad : USB 接 頭 /1680 萬 個自 訂 色 彩 選 項 / 雙 鍵 RGB 燈 光 設 定 。 13. 7 塊 USB3.0HUB 集 線 器 : 900mA 電 流 供 電 /5Gbps 高 速 傳 輸 。	
e-Sports 教 學 研 究 中 心 無 障 礙 設 备	羅 布 森 無 障 礙 設 备	1
導 播 室 椅 子	導 播 室 內 播 報 專 用 椅 子	8
電 競 椅	專 業 acer 電 競 椅	12
觀 眾 座 椅	現 場 觀 眾 坐 椅	97

表 6-12 電競選手訓練中心(G601)之空間配置、功能及使用課程

負責人：黃建基	空間名稱：電競選手訓練中心 空間編號：G601 空間配置 坪數：30 坪	
功能與特色：專業電競選手訓練中心		
使用課程：		
電競選手培訓及教練實務、電競實戰技巧實務、電競團隊戰術與管理實務。		
專業相關課程之使用：電競實戰訓練課程。		
主要設備名稱	規格說明	數量
電競電腦	1. 作業系統：Windows 10 中文版。 2. CPU：Intel Core i7-9700K。 3. 記憶體：16G*2 DDR4(2666)SO-DIMM。 4. 硬碟：2TB SATA3 7200RPM+PCIEG3x4 512G M.2 SSD(Hyper Drive)。 5. 顯示卡：NVIDIA? GeForce RTX?2080 8G D5。 6. 網路：Gigabit Ethernet / 802.11ac / BT5.0。	10
電競曲面螢幕	專業 27 吋電競螢幕	10
電競配件	滑鼠：(1)USB 有線。(2)12000dpi。(3)解析度切換鍵。(4)RGB AURA 同步燈效。(5)可更換微動開關。 鍵盤：(1)USB 有線。(2)凱華青軸。(3)5500 萬次敲擊。(4)RGB LED 背光。(5)鋁合金外殼。 耳麥：(1)全罩式單體。(2)氣密腔體。(3)Audio Signal Diversion 技術。(4)符合人體工學的 D 型 ROG Hybrid 耳罩。 10. 滑鼠墊：(1)直版設計。(2)水平紋理編織。(3)尺寸 15.7”x 17.7”。(4)全彩抗磨損縫線。 11. USB3.0 7 埠充電 HUB。	10
電競椅	專業電競椅	12
電競桌	1. 桌面尺寸：1650mm×750mm。 2. 最大負重 150kg。 3. 可調整桌面高度 700mm~1100mm(不含桌面厚度)。 4. 有 8 種燈效效果，最多可設定 20 個區域。 5. 可控制電腦周邊如電源、散熱、風扇等周邊，實現動態照明控制和全系統照明同步。 6. 桌面採用高剛性鐵板搭配黑色烤漆，厚 3cm。	12

玻璃磁性白板	尺寸：寬 320*高 120cm*厚：10mm	1
沙發	1. 座位: 3 人+2 人+2 人。 2. 尺寸: 192*72*82cm。 3. 木製椅架。 4. 高密度泡棉。 5. 透氣皮。 6. 含小茶几 3 個(60*60*50cm)。	1
單槍投影機	輸出亮度：5000ANSI 流明。	1
電動布幕	1. 電動式昇降布幕 2. 投影畫面對角線：120 吋 3. 布幕投影尺寸：96 吋*96 吋。	1
冰箱	雙門 130 公升，高 117cm*寬 47.7cm*深 54.4cm	1
咖啡機	功率 220V、容量 1.5L、LED 面板、尺寸 25.5*42.5cm	1
烤箱	功率 220V	1
飲水機	功率 220V	1

6.5 須能提供安全的學習空間、設備維護及管理制度。

本系相關空間充足，鼓勵大三大四學生修讀專題製作課程時踴躍借用專題實驗室，大一大二同學修讀動手實作課程時，也可在空堂時間借用一般教室，各空間的實用率約在70%~80%，當中沒有借用或上課的時間用作本系工讀生維修檢測之用。

弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系實驗室與專用教室管理辦法辦法(110年06月22日)

- 第一條 本辦法適用於弘光科技大學(以下簡稱本校)多媒體遊戲發展與應用系(以下簡稱本系)負責維護之實驗室與專用教室。
- 第二條 本系實驗室與專用教室實習適用對象為本系之教職員生為優先。
- 第三條 凡本系之教職員生得填寫弘光科技大學多媒體遊戲發展與應用系實驗室使用單以利系上控管，其他單位，在同一時段電算中心電腦教室無可借用而需借用本系電腦教室時，借用與管理悉依本校電子計算機中心電腦教室管理辦法為之。

認證規範 7：行政支援與經費

請說明受認證學程滿足認證規範 7.1~7.4 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容	報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
7.1 須提供足以確保學程品質及繼續發展的行政支援及經費，並具備有效的領導及管理制度。	1) 學程對於目前的工作項目及未來發展具有良好的規劃。 2) 校院經費分配原則，以及學程過去的經費分配，以佐證學程所屬學院及學程皆獲適當的財務支援。 3) 學校對於學程的維護與發展的行政配合。	1) 學程主管遴選辦法及相關會議紀錄。 2) 支援教師專業成長（含教師訓練、進修、研究及參與國內外學術交流活動）的經費申請辦法與分配原則。 3) 助教、行政人員、技術人員等名單及工作內容。 4) 設備經費的申請辦法與分配原則。
7.2 須提供足以支援教師專業成長的經費。	學程具有支援教師專業成長的經費、資源與鼓勵機制及其執行成果。	
7.3 須提供足夠的行政支援與技術人力。	學程的助教、行政人員、技術人員等足以提供各項行政支援與維修。	
7.4 須提供足夠的經費支應教學、實驗及實習設備的取得、保養與運轉。	學程的經費足以提供各項設備的取得、保養與運轉。	

7.1 須提供足以確保學程品質及赓續發展的行政支援及經費，並具備有效的領導及管理制度

本系教學與行政整體運作方式，以系務會議為核心，並依據任務需求成立各委員會，系主任統籌各項行政工作外。定期針對系未來發展所需之課程、師資、招生、教學、實習、升學與就業等相關議案，提出改善建議及措施。

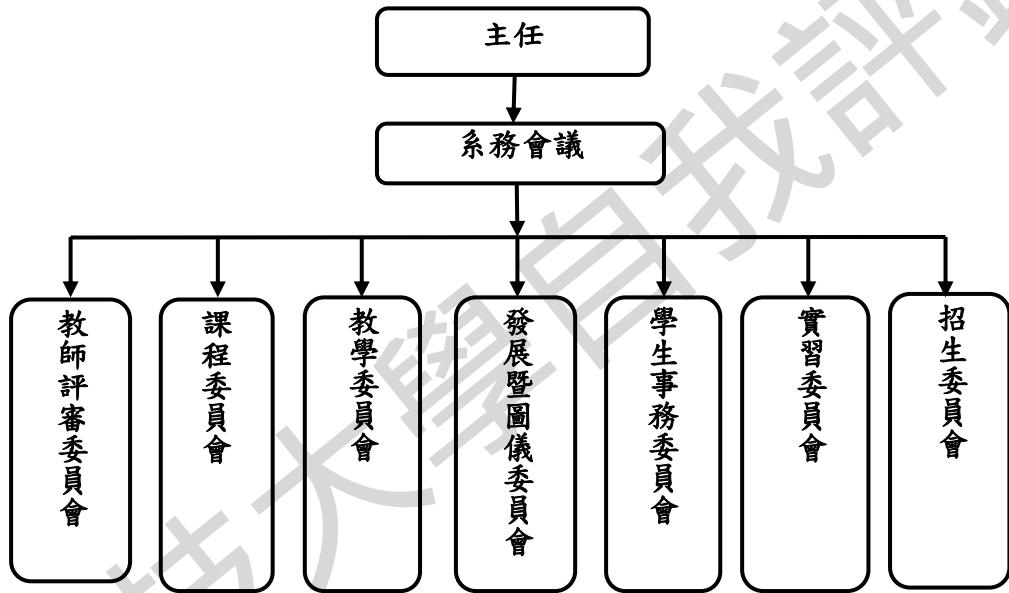


圖 7-1 多遊系組織架構

本系經歷任系主任的領導及全體教師的投入，確立本系組織架構。各系務發展相關委員會均訂有辦法，明訂各委員會之工作職掌、委員組成、任期、運作等相關條文。本系現有教師評審、課程、教學、發展暨圖儀、學生事務、實習、招生等委員會七個委員會(表 7-1)。

表 7-1 各委員會重要工作紀要

委員會名稱	各委員會重要工作執掌	各委員會成員	次數
系務會議	1. 審核及追認本系各委員會重要決議案及事項。	102 學年 全體教師	5
	2. 審議及修訂本系之組織規章及其他章程辦法。	103 學年 全體教師	9
	3. 審議及修訂系中程發展計畫。	104 學年 全體教師	13
	4. 審議及修訂系品質目標。	105 學年 全體教師	25
	5. 選舉及罷免系主任。	106 學年 全體教師	16
	6. 推舉及罷免各委員會之成員。	107 學年 全體教師	12
	7. 依學校法規釐定其他有關之業務規章。	108 學年 全體教師	14
		109 學年 全體教師	11

委員會名稱	各委員會重要工作執掌	各委員會成員		次數
教師評審委員會	1. 審議本系專兼任教師之聘任、停聘、解聘、不續聘、資遣、延長服務、借調等事項。 2. 審議本系專兼任教師升等、申覆及違反學術倫理等事項。 3. 審議教師國內外進修研究、出席國際性會議經費補助及教授休假等事項。	102 學年	王健亞(召集人)、戴文雄、洪國禎、楊國隆、陳智賢	6
		103 學年	戴文雄(召集人)王健亞、洪國禎、楊國隆、陳智賢	7
		104 學年	王健亞(召集人)、戴文雄、楊國隆、洪國禎、游原龍	7
		105 學年	王健亞(召集人)、楊國隆、洪國禎、游原龍、陳溪泉	7
		106 學年	陳智賢(召集人)、楊國隆、洪國禎、游原龍、王健亞	11
		107 學年	陳智賢(召集人)、楊國隆、洪國禎、游原龍、王健亞	19
		108 學年	陳智賢(召集人)、楊國隆、洪國禎、王健亞、王瑞	10
		109 學年	黃建基(召集人)、楊國隆、王健亞、陳智賢、王瑞、劉明昆、涂聖忠	14
課程委員會	1. 審議及規劃本系課程及大綱。 2. 制訂科目及學分抵免辦法。 3. 審查學生科目及學分抵免。 4. 參與校內各科系課程整合會議。 5. 規劃及修訂課程與學程。 6. 規劃本系本位課程相關事宜。 7. 規劃及執行本系專業學科認證事宜。 8. 協助辦理全校非資訊相關科系之「通識資訊教育課程」相關事務。	102 學年	王健亞(召集人)、戴文雄、洪國禎、楊國隆、林俊榮、陳智賢、陳富國、林政彥	5
		103 學年	陳智賢(召集人)、王健亞、戴文雄、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、陳富國、林政彥、段翰文	10
		104 學年	段翰文(召集人)、王健亞、戴文雄、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、陳智賢	8

委員會名稱	各委員會重要工作執掌	各委員會成員	次數
		105 學年 楊國隆(召集人)、王健亞、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、陳智賢、段翰文	10
		106 學年 陳富國(召集人)、王健亞、洪國禎、林俊榮、陳智賢、段翰文	6
		107 學年 陳富國(召集人)、王健亞、林俊榮、陳智賢、游原龍	8
		108 學年 陳智賢(召集人)、楊國隆、洪國禎、王健亞、王瑞	14
		109 學年 陳溪泉(召集人)、黃建基、陳智賢、王瑞、劉明昆、涂聖忠	10
教學委員會	1. 審核系教學助理之申請案。 2. 制訂與推動教師教學改進輔導方案。 3. 規劃教學研討或觀摩會，以提升教學品質。 4. 審核及督導學生專題製作課程的執行。 5. 處理學生有關教學申訴事件。 6. 針對教學評量成績低於 70 分之專兼任教師之輔導機制與改善措施。	102 學年 陳溪泉(召集人)、王健亞、楊國隆、林俊榮、游原龍	2
		103 學年 林政彥(召集人)、王健亞、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、游原龍、陳富國、林政彥、段翰文	6
		104 學年 游原龍(召集人)、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、陳富國、段翰文	2
		105 學年 段翰文(召集人)、楊國隆、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、陳富國、陳智賢	6
		107 學年 陳溪泉(召集人)、楊國隆、林俊榮、游原龍、陳智賢	2
		108 學年 楊國隆(召集人)、洪國禎、林俊榮、王健亞、王瑞、陳佑全	3

委員會名稱	各委員會重要工作執掌	各委員會成員	次數
		109 學年 楊國隆(召集人)、王健亞、洪國禎、段翰文、涂聖忠	4
發展暨圖儀委員會	1. 肇定本系研究方針。 2. 規劃本系研究及教學設備經費之分配。 3. 規劃與管理教學實驗室。 4. 拓展產學合作。 5. 審議圖書儀器經費與採購優先順序。 6. 修訂實驗室及儀器設備管理辦法。	102 學年 陳智賢(召集人)、王健亞、林俊榮、陳溪泉、林政彥	3
		103 學年 陳富國(召集人)、王健亞、戴文雄、林俊榮、涂聖忠、陳智賢、陳富國、林政彥、段翰文	7
		104 學年 陳智賢(召集人)、王健亞、楊國隆、陳富國	3
		105 學年 陳智賢(召集人)、王健亞、楊國隆、陳富國	1
		106 學年 洪國禎(召集人)、陳溪泉、陳富國、陳智賢	1
		107 學年 洪國禎(召集人)、陳溪泉、陳富國、陳智賢	1
		108 學年 黃建基(召集人)、陳智賢、王健亞、游原龍、段翰文、劉振華	3
學生事務委員會	1. 輔導本系系學會。 2. 輔導本系系友會。 3. 輔導班級各項課外活動。 4. 實施及宣導各項訓輔工作，主動關心及輔導學生。 5. 推薦本系新任導師 6. 處理學生偶發或特殊事件，並聯繫相關單位及人員協助。 7. 系內各班整合學生事務之協調。 8. 升學與就業諮詢輔導服務。	102 學年 王健亞(召集人)、洪國禎、楊國隆、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、游原龍、陳智賢、陳富國、林政彥	2
		103 學年 王健亞(召集人)、楊國隆、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、游原龍、陳智賢、陳富國、林政彥、段翰文	1
實習委員會	1. 制定學生實習辦法與內容規範。 2. 審核學生實習機構。 3. 辦理學生實習說明會議。 4. 訪視學生實習場所與內容。 5. 評核校外實習成效。	102 學年 楊國隆(召集人)、王健亞、洪國禎、林俊榮、陳智賢、林政彥	3
		103 學年 涂聖忠(召集人)、楊國隆、游原龍、陳智賢、段翰文	6

委員會名稱	各委員會重要工作執掌	各委員會成員	次數
招生委員會	1. 規劃辦理本系各項入學與轉學等相關事項。 2. 擬定各項甄選項目評分方式及專業考試科目之命題老師。 3. 規劃辦理本系各項入學與轉學等相關事項。 4. 擬定各項甄選項目評分方式及專業考試科目之命題老師。 5. 制定及修改各項招生規定，及擬定『書面資料審查評分表及面試評分表』。 6. 規劃與執行本系招生宣導相關事宜。 7. 規劃辦理本系各項入學與轉學等相關事項。 8. 擬定各項甄選項目評分方式及專業考試科目之命題老師。 9. 制定及修改各項招生規定，及擬定『書面資料審查評分表及面試評分表』。 10. 規劃與執行本系招生宣導相關事宜。	104 學年 林俊榮(召集人)、王健亞、涂聖忠、游原龍、陳智賢	5
		105 學年 陳富國(召集人)、王健亞、楊國隆、涂聖忠、游原龍、陳智賢、段翰文	3
		106 學年 陳智賢(召集人)、王健亞、洪國禎、游原龍、陳富國	3
		107 學年 陳智賢(召集人)、王健亞、洪國禎、涂聖忠、陳富國	3
		108 學年 全體教師	3
		109 學年 全體教師	8
學術委員會	1. 規劃辦理本系各項學術研究與發表等相關事項。 2. 擬定各項甄選項目評分方式及專業考試科目之命題老師。 3. 規劃辦理本系各項學術研究與發表等相關事項。 4. 擬定各項甄選項目評分方式及專業考試科目之命題老師。 5. 制定及修改各項研究規定，及擬定『書面資料審查評分表及面試評分表』。 6. 規劃與執行本系學術研究與發表宣導相關事宜。 7. 規劃辦理本系各項學術研究與發表等相關事項。 8. 擬定各項甄選項目評分方式及專業考試科目之命題老師。 9. 制定及修改各項研究規定，及擬定『書面資料審查評分表及面試評分表』。 10. 規劃與執行本系學術研究與發表宣導相關事宜。	102 學年 王健亞(召集人)、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、林政彥	3
		103 學年 王健亞(召集人)、戴文雄、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、游原龍、林政彥	9
		104 學年 王健亞(召集人)、戴文雄、楊國隆、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、游原龍、陳智賢、陳富國、段翰文	3
		105 學年 陳智賢(召集人)、王健亞、楊國隆、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、游原龍、陳富國、段翰文	8
		106 學年 陳智賢(召集人)、王健亞、楊國隆、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、游原龍、陳富國、段翰文	6

委員會名稱	各委員會重要工作執掌	各委員會成員		次數
		107 學年	陳智賢(召集人)、王健亞、楊國隆、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、游原龍、陳富國、段翰文	5
		108 學年	全體教師	3

7.2 須提供足以支援教師專業成長的經費

本系系務經費來源有四項，分別為全校性預算、教學卓越經費、研究計畫與產學合作經費。本系自主相關經費詳如表 7-2 多媒體遊戲發展與應用系 102-109 學年度相關經費總表所示。

表7-2 102-109學年度系經費總表(單位：元)

學年度	102	103	104	105	106	107	108	109
年度系務經費	3,791,668	3,787,856	3,416,523	2,055,627	2,735,790	3,670,017	4,705,128	10,440,072
教學卓越計畫	977,067	1,040,487	876,330	1,434,711	1,012,184	-	-	-
實務增能計畫	-	-	-	-	760,816	-		100,000
高教深耕計畫				-		1,322,453	1,442,032	7,660,380
研究計畫及產學合作計畫	4,375,480	2,763,000	1,395,000	1,990,000	3,380,000	1,981,800	2,080,000	2,261,000
政府單位計畫	-	145,532	-	-	-	2,031,750	1,809,600	1,543,950
合計	9,144,215	7,736,875	5,687,853	5,480,338	7,888,790	9,006,020	10,036,760	21,915,402

本系系務經費於全校性預算制度中，依據學生班級數之多寡逐年編列，並依預算執行，如遇特殊緊要需求，亦另以專案申請經費。本系配合學校政策，充分發揮師資及設備資源利用之效益。本系各年度系務經費之支出，經常費約佔 80%，設備費約佔 20%，經常費支出以國際交流、專題講座、舉辦研討會及一般行政為主；設備費則以教學、研究及圖書設施購置為主，本系發展暨圖儀委員會負責對研究及教學設備經費，做長遠且整體的規劃與經費分配之工作，本系於 107 學年度購置 71 套個人電腦更新 MB209(3D 多媒體教學教室)相關教學設備，以提昇該間教室教學品質。

本校的策略 1 包括鼓勵教師參與國內外之學術論文發表：其成果為教師參與國內/國外學術論文發表篇數，102 學年 35 篇，103 學年 19 篇，104 學年 35 篇，105 學年 16 篇，106 學年 5 篇、107 學年度 5 篇、108 學年度 10 篇、109 學年度 9 篇，詳見表 7-3 獲學校獎勵金額統計。

表7-3 教師獲得學校論文獎勵金的統計表

學期	102	103	104	105	106	107	108	109
金額	125,500	143,000	150,000	75,000	16,250	27,500	47,000	39,500

另外策略 2 會補助教師參與學術活動經費其成果為 102-104 學年金額為 70,500 元。本系考量教師國際交流與增廣視野的必要性，對系上老師出席國外之國際會議，在未獲任何計畫獲補助情況下得酌以申請補助，表 7-4 為歷學年補助國際研討會經費。

表 7-4 補助教師參與學術活動經費

學年度	教師姓名	國際研討會名稱	發表地點	補助項目	補助金額(元)	合計
102	涂聖忠	2014/7/24-2014/7/27 全球商業，管理資訊系統，經濟學與金融研討會，東京	東京	交通費 註冊費	30,000	30,000
103	林俊榮	2015/07/12-2015/07/15 2015 年國際機器學習與自動控制研討會	廣東省廣州市	交通費	10,500	10,500
104	林俊榮	2016/05/28-2016/06/01 國際應用系統創新研討會	日本沖繩	交通費 註冊費	15,000	15,000
104	涂聖忠	2016/07/10-2016/07/14 2016 – 5th International Congress on Advanced Applied Informatics	日本熊本	註冊費	15,000	15,000

7.3 須提供足夠的行政支援與技術人力

本系之主要行政人員包含系主任、行政助理和技士，歷年人力編制如表 7-5，主要負責日常之系務運作，同時結合本系之專任老師、五位助理與三位常態性工讀生之人力與資源，共同經營系之行政管理工作。約聘助理其中一員負責相關教學行政業務，一員為專案助理，負責各實驗設備安裝、維護及採購工作、其中一員為專案助理，負責系上計劃撰寫、核銷及擔任電競經理角色、二位為專案助理，負責訓練電競選手，而教學實驗室指派一位專任教師負責督導管理及規劃。本系的電腦教室與實驗室的管理包含軟硬體設備的安裝、管理與維護，對本系的學生是一個可就近學習的優良實習場所，因此，除了全體同仁投入設備的管理與維護之外，本系招募學生人力來組成技術服務維護實習團隊，協助各專業教室的維護工作、負責各實驗室使用管理與器材借用之工作，可達到學以致用之目的以及自主管理之成效。進修部的服務維護人力由資深工讀生處理經常事務，特殊事務轉由系上輪值老師處理。

另外本系「教學助理制度實施辦法」亦規範操作課程教學助理與學習輔導教學助理，由優秀之高年級學長姊申請，經嚴格的資格遴選，再經過適當的培訓，最後成為正式的教學助理。由於學生之間溝通容易，這些高年級的教學助理通常可以與學弟妹互動良好，可以分擔任課老師不少補救教學的相關工作，歷年實施人次如表 7-6。

表 7-5 102-109 年度學程行政及技術人力

年度 類別	102	103	104	105	106	107	108	109
行政類職員	1	1	1	1	1	1	3	5

類別 年度	102	103	104	105	106	107	108	109
技術人員	1	1	1	1	1	1	1	0
總計	2	2	2	2	2	2	4	5

註：若 110 年度人力有更新，請於實地訪評時提供最新資料供認證委員參考。

表7-6 歷學年教學助理實施人次與時數

學期	教學助理人數	總輔導時數	總輔導人次
1021	9	312	1,660
1022	10	420	1,741
1031	6	220	2,132
1032	12	430	3,771
1041	9	340	3,841
1042	10	370	2,504
1051	7	270	1,323
1052	10	380	1,135
1061	4	160	585
1062	3	110	493
1071	6	199	509
1072	1	24	234
1081	7	324	240
1082	7	312	283
1091	7	324	241
1092	11	396	404

7.4 須提供足夠的經費支應教學、實驗及實習設備的取得、保養與運轉

本系經過數年來不斷的購入與更新儀器設備，目前的儀器設備皆可滿足目前教學與學生實習所需，電腦教室方面之維護與保養情形良好，電腦設備依需要汰舊換新，以維護教學設備的品質，利用專案計劃的補助款來大幅提升軟硬體設備的品質與新穎性，創造本系的教學實習特色，並縮短與業界軟硬體設備的落差。教學軟體設備重點部份定期編列預算作更新與升級。寒暑假徵選工讀生協助電腦軟硬體及週邊設備的檢修維護，各實驗室負責教師與技士則針對系統做改善或建置規劃，以下表 7-7 為本系資本門與經常門之經費統計，其各年度經費皆足夠支應教學及實習之所需而有所結餘，且每年度之結餘經費皆可於次年度轉為資本門之運用，而不會有學校將結餘經費收回之情況。除了系經費，本系於 109 年執行高教深耕 F7：漫、手遊、電競新興產業發展(電競)培訓多媒體遊戲及電競產業種子教師計畫，總額

7,713,262 元、資本門 5,788,000 元及經常門 1,925,262 元，執行率達 100%：於 110 年執行高教深耕 F4：動漫、手遊、電競、動保及無人機等新興產業技術研發應用與人才培育(電競)計畫，總額 2,205,654 元、資本門 990,000 元及經常門 1,215,654 元，預計年底前執行率可達 100%。

表 7-7 102-109 學年度經費預算表

項目	102 學年度		103 學年度		104 學年度		105 學年度	
	資本門	經常門	資本門	經常門	資本門	經常門	資本門	經常門
編製 總金 額 (合 計年 度系 務經 費)	2,563,918	1,227,750	2,634,248	1,153,608	2,363,074	1,053,449	1,265,045	795,924
			3,791,668		3,787,856		3,416,523	2,055,627
執行 金額	2,563,918	752,674	2,585,164	641,535	2,343,542	346,076	1,265,045	394,658
餘額	0	475,076	49,084	512,073	9,766	707,373	0	395,924
執行 率	100%	61.31%	98.14%	55.61%	99.59%	32.85%	100%	49.92%

項目	106 學年度		107 學年度		108 學年度		109 學年度	
	資本門	經常門	資本門	經常門	資本門	經常門	資本門	資本門
編製 總金 額 (合 計年 度系 務經 費)	1,237,078	1,498,712	1,237,078	1,498,712	3,450,898	1,254,230	9,699,584	740,488
			2,735,790		3,670,017		4,705,128	10,440,072
執行 金額	1,237,078	746,435	1,237,078	746,435	3,439,521	964,584	9,695,826	711,201
餘額	0	752,277	0	752,277	11,377	289,646	3,758	29,287
執行 率	100%	49.81%	100%	49.81%	99.67%	76.91%	99.96%	96.04%

7.5 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
1. 對應規範：7.1/7.2 經常門預算執行率偏低，宜訂定相關經費使用規範，以鼓勵老師用於提升專業技能及學生學習成效。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.20-p.21)
2. 對應規範：7.3 102~107 年教學助理人數與總輔導時數呈現下降趨勢，宜思考改善措施。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.21- p.22)

認證規範 8：領域認證規範

請說明受認證學程滿足認證規範 8 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容	報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
各學程的課程與師資須與資訊科技名實相符，若該學程屬整合性領域，則須分別滿足各相關領域的認證規範。	1) 課程能適切反映學程的名稱。 2) 師資專長能涵蓋學程課程內涵。	1) 受認證學程名稱符合該領域專業內涵的相關資料。 2) 與其他學程合開課程的協調過程紀錄。

8.1 本系現況

109 學年度(含)前，本系課程與師資之內容設計與規劃，均與資訊科技名實相符，學程名稱與課程，亦能適切反映教育目標之內涵。

尤其，本系承襲本校之醫護的專業背景，朝向醫療資訊管理作重點規劃本系之重點發展目標之一。此外，結合區域經濟發展與之需求，如中部科技園區、精密工業園區等地區產業之特色，以企業 e 化及數位內容為導向，增加企業整體競爭與獲利能力，也是本系之重點發展目標之一。

依此本系發展規劃成兩個模組，分為醫療資訊管理模組與資訊科技模組，為此本系重點發展之特色。

110 學年度(含)後，因應系轉型，本系課程與師資之內容設計與規劃，均與多媒體名實相符，學程名稱與課程，亦能適切反映教育目標之內涵。

依此本系發展規劃成三個模組，分為「動漫製作模組」、「遊戲發展模組」及「電競產業模組」三個模組，為此本系重點發展之特色。

8.2 詳細說明

本系之發展目標乃秉承創校理念，因應區域與國家經濟發展與之需求而設立，承襲本校之醫護的專業背景，朝向醫療資訊管理作重點規劃本系之發展目標之一。並因應區域與國家經濟發展與之需求，結合中部科技園區、精密工業園區等地區產業特色，以企業 e 化為導向，增加企業整體競爭與獲利能力。另外，在科技人本化及資訊媒體化的趨勢下，數位內容與人類生活關係日趨密切，已成科技產業的核心，為此本系改名前規定學生在 30~33 學分的選修額度內，要依興趣從以下 2 模組任選一模組中選修 9 學分作為畢業門檻。兩模組分別為「資訊科技模組」與「醫療資訊管理模組」，以促進教學與研究服務方向能符合產業界實際需求。以下為各學年度學生選讀相關模組之人數統計表 8-1。

表 8-1 102-109 學年度多媒體遊戲發展與應用系各學年之模組人數統計

入學學年度	模組名稱	修讀人數	通過人數
102	醫療資訊模組	81	79
	資訊科技應用模組	9	9
103	醫療資訊模組	43	36
	資訊科技應用模組	48	45
104	醫療資訊模組	32	25
	資訊科技應用模組	59	43
105	醫療資訊模組	52	48
	資訊科技應用模組	34	32
106	醫療資訊模組	83	81
	資訊科技應用模組	12	12
107	醫療資訊模組	48	39
	資訊科技應用模組	38	38
108	醫療資訊模組	34	30
	資訊科技應用模組	58	44
109	醫療資訊模組	60	56
	資訊科技應用模組	30	26

110 學年度(含)後，因應系轉型，規劃三個模組分別為「動漫製作模組」、「遊戲發展模組」及「電競產業模組」，以促進教學與研究服務方向能符合產業界實際需求。

8.3.1 醫療資訊模組

為讓學生熟悉醫療與健康照護產業所需的資訊專業知識，包含資料庫操作的實務能力與技能，本系在本模組課程中，規劃開設以下課程：「醫療資料庫實務」、「醫療資料探勘」、「健康資訊標準」、「健康照護資訊系統」、「醫療決策支援系統」等，供同學選修。同時並開設「醫療資訊管理」為必修課程，藉此做為未來修習相關專業選修課程的基礎。課程授課主要以系上的專任師資，並適時搭配業師的協同教學進行。而且教授本模組的兼聘師資，均嚴選在醫療機構服務多年的主管來任教授課為主。於課程授課方式，也儘量安排同學至醫療機構參訪，藉此同時了解醫療資訊的理論與醫療機構現場的實際實務作業狀況，也可有效縮短同學未來就業時的適應期，並提高競爭力。關於本醫療資訊模組之相關辦法，摘錄如下。

多媒體遊戲發展與應用系模組課程實施辦法

第二條 凡本校本系日間部大學部學生均應於畢業前完成本系至少一個模組課程之修業規定；進修部同學鼓勵完成模組修業。

醫療資訊模組	醫療資料庫實務	3/3	三下	需選修至少三門課
	醫療資料探勘	3/3	四上	
	健康資訊標準	3/3	四上	
	健康照護資訊系統	3/3	四下	
	醫療決策支援系統	3/3	四下	

8.3.2 資訊科技應用模組

在資訊科技的發展日新月異的今日，為使本系課程能緊密的與科技潮流脈絡相連結，讓學生能夠學習及獲得與時代相應的技能與知識，故本系在本模組課程中，規劃了以下課程：「行動裝置程式設計」、「行動裝置遊戲創意設計」、「3D 繪圖設計」及「虛擬實境」等選修課程。並以「資訊應用系統開發」為必修課程，以此做為學生修習本模組相關選修課程實的基礎。課程設計除了緊密結合就業市場所需之人才技能外，並使學生同時具有建置網路多媒體互動網站的能力，授課師資除了專任教師外，並也禮聘具備相當實務開發經驗之業師授課。另外本系所使用之 iClone 軟體更是目前職場、求才網站上需求最殷切的多媒體能力之一，均是使本系課程能緊密的與科技潮流脈絡相連結的策略之一。關於本資訊科技模之相關辦法，摘錄如下。

多媒體遊戲發展與應用系模組課程實施辦法

第二條 凡本校本系日間部大學部學生均應於畢業前完成本系至少一個模組課程之修業規定；進修部同學鼓勵完成模組修業。

資訊科技應用模組

物聯網與行銷	3/3	二上	需選修至少三門課
多媒體設計	3/3	三下	
行動裝置程式設計	3/3	三下	
軟體品質與系統測試	3/3	四上	
3D 繪圖設計	3/3	四上	
虛擬實境應用	3/3	四下	

8.3.3 動漫製作模組

為讓學生熟悉動漫製作產業所需的專業知識，本系在本模組課程中，規劃開設以下課程：「漫畫創作(一)」、「2D 電腦動畫(一)」、「3D 電腦動畫(一)」、「動畫特效應用」、「光雕投影藝術創作」等，供同學選修。課程授課主要以系上的專任師資，並適時搭配業師的協同教學進行。而且教授本模組的兼聘師資，均嚴選在動漫產業機構服務多年並擁有相當實務經驗為主。關於本動漫製作模組之相關辦法，摘錄如下。

多媒體遊戲發展與應用系模組課程實施辦法

第二條 凡本校本系日間部大學部學生均應於畢業前完成本系至少一個模組課程之修業規定；進修部同學鼓勵完成模組修業。

動漫製作模組

漫畫創作(一)	3/3	一下	需選修至少三門課
2D 電腦動畫(一)	3/3	二上	
3D 電腦動畫(一)	3/3	二下	
動畫特效應用	3/3	三上	
光雕投影藝術創作	3/3	三下	+

8.3.4 遊戲發展模組

為使學生熟悉遊戲產業所需的專業知識，本系在本模組課程中，規劃開設以下課程：「遊戲企劃」、「遊戲 UI 與 UX 設計」、「遊戲程式設計(一)」、「基礎遊戲引擎應用」、「遊戲特效」等，供同學選修。課程授課主要以系上的專任師資，並適時搭配業師的協同教學進行。而且教授本模組的兼聘師資，均嚴選在遊戲產業機構服務多年及豐富實務經驗為主。關於本遊戲發展模組之相關辦法，摘錄如下。

多媒體遊戲發展與應用系模組課程實施辦法

第二條 凡本校本系日間部大學部學生均應於畢業前完成本系至少一個模組課程之修業規定；進修部同學鼓勵完成模組修業。

遊戲發展模組

遊戲企劃	3/3	一下	需選修至少三門課
遊戲 UI 與 UX 設計	3/3	二上	
遊戲程式設計(一)	3/3	二下	
基礎遊戲引擎應用	3/3	三上	
遊戲特效	3/3	三下	

8.3.5 電競產業模組

電競產業的發展日新月異的今日，為使本系課程能緊密的與新興產業潮流脈絡相連結，讓學生能夠學習及獲得與時代相應的技能與知識，故本系在本模組課程中，規劃了以下課程：「基礎攝影與剪輯」、「進階攝影與剪輯」、「電競賽事轉播實務」、「社群媒體經營技巧」及「VR 遊戲實作」等選修課程。課程設計除了緊密結合就業市場所需之人才技能外，並使學生同時具有電競場域的設備操控能力，授課師資除了專任教師外，並也禮聘具備相當電競實務經驗之業師授課。關於本電競產業模組之相關辦法，摘錄如下。

多媒體遊戲發展與應用系模組課程實施辦法

第二條 凡本校本系日間部大學部學生均應於畢業前完成本系至少一個模組課程之修業規定；進修部同學鼓勵完成模組修業。

電競產業模組模組

基礎攝影與剪輯	3/3	一下	需選修至少三門課
進階攝影與剪輯	3/3	二上	
電競賽事轉播實務	3/3	二下	
社群媒體經營技巧	2/2	三上	
混合實境應用	3/3	三上	
VR 遊戲實作	3/3	三下	

8.4 總結

本系課程依據本位課程設計流程，一步一腳印進行設計，並隨時檢核，以求讓本系課程與師資之內容設計與規劃，均與資訊科技名實相符，學程名稱與課程，亦能適切反映教育目標之內涵。藉此以減低同學選修課程時的漫無目標與摸索浪費，讓同學依循其個人興趣之相關領域，在系上規劃的兩個專業模組中，修畢必修 3 學分及選修 9 學分，希望能藉此自我精進，提高就業競爭力。以下對模組設計之優點，列舉數項重點：

1. 109 學年度(含)前入學，本系規劃兩個方向，一偏重資訊科技，一偏重資訊管理，涵蓋學生興趣。
2. 110 學年度(含)後入學，本系規劃三個方向，一偏重動漫製作，一偏重遊戲發展，一偏重電競產業，涵蓋學生興趣。
3. 學生興趣選課多能結合兩年專題製作課程，提升專題製作能力。
4. 學生模組能力紮實，反映在歷年科技部大專生計畫件數，成效亮眼。

認證規範 9：持續改善成效

請說明受認證學程滿足認證規範 9.1~9.3 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容		報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
9.1	須持續確保學生在畢業時具備核心能力。	學程具備定期檢討畢業生核心能力培育及評量方式的機制及執行成效。	檢討畢業生核心能力培育及評量的相關工作/會議紀錄及執行成效。
9.2	課程與教學須持續符合產業需求，及培養學生資訊實務能力。	1) 學程透過定期召開諮詢委員會及其他機制，檢討課程與教學是否符合產業需求及培養學生資訊實務能力。 2) 學程提供相關執行成效。	檢討課程規劃的相關工作/會議紀錄及執行成效。
9.3	其他持續改善之機制與成果。	學程在其他規範的重要改善機制及執行成效。	學程在其他規範的重要改善相關紀錄及執行成效。

9.1 須持續確保學生在畢業時具備核心能力

109 學年(含)前，本系以 PDCA 之精神改善系上課程，經由本位課程 A1 表(本位課程考慮因素檢核表)之 SWOT 分析、A2 畢業生之工作檢核表，修改本系教育目標是根據 107 年 9 月 4 日系務會議，將本系教育目標修改成更符合現況。目前之系教育目標詳列於下：

1. 培育具人文素養與社會關懷之人才。
2. 培育具醫療健康資訊知能之人才。
3. 培育具創新思維與醫療健康實務之人才。

110 學年(含)後，因應系轉型，本系以 PDCA 之精神改善系上課程，本位課程 A1 表(本位課程考慮因素檢核表)之 SWOT 分析、A2 畢業生之工作檢核表，經由外部諮詢委員的建議及內部相關會議討論後修訂新的教育目標與核心能力以回應委員意見及符合院的教育目標。本系教育目標修改成更符合現況，目前之系教育目標及核心能力詳列於下：

系教育目標	系核心能力
<ol style="list-style-type: none">1. 培育多媒體應用與遊戲發展之人才。2. 培育電競產業規劃與經營之人才。3. 培育人文素養與社會關懷之人才。	<ol style="list-style-type: none">A. 具備設計多媒體與實作遊戲之能力B. 具備動漫製作與遊戲整合之能力C. 具備執行與管理電競賽事之能力D. 具有服務社會與團隊合作之能力E. 具備國際視野與外語溝通之能力F. 具備美學賞析與創新發展之能力

本系透過以下 PDCA 機制(圖 9-1)定期評量學生核心能力：

1.PLAN 制定教育目標與核心能力(訂定教育目標，核心能力，課程設計)。

- 專家諮詢委員會
- 課程委員會
- 系務會議

2.DO 課程規劃、討論與執行(進行教學活動)。

- 課程委員會
- 系務會議

3.CHECK 學生學習與教師教學成效評量(教學成效評量)。

- 教學成效與評量
- 問卷評量
- 畢業生問卷調查
- 專題或實作報告
- 學生實習成效報告
- 校內外競賽成果
- 教學評量問卷調查

4.ACTION 檢討並修訂教育目標及核心能力(進行教學成效改善)。

- 課程委員會
- 系本位課程發展諮詢委員會
- 系務會議

整個 PDCA 改善機制中，學生參與多項會議，可提出對於教育目標，核心能力，課程設計，教學品質等意見，藉由會議討論回應與處理學生的建議。

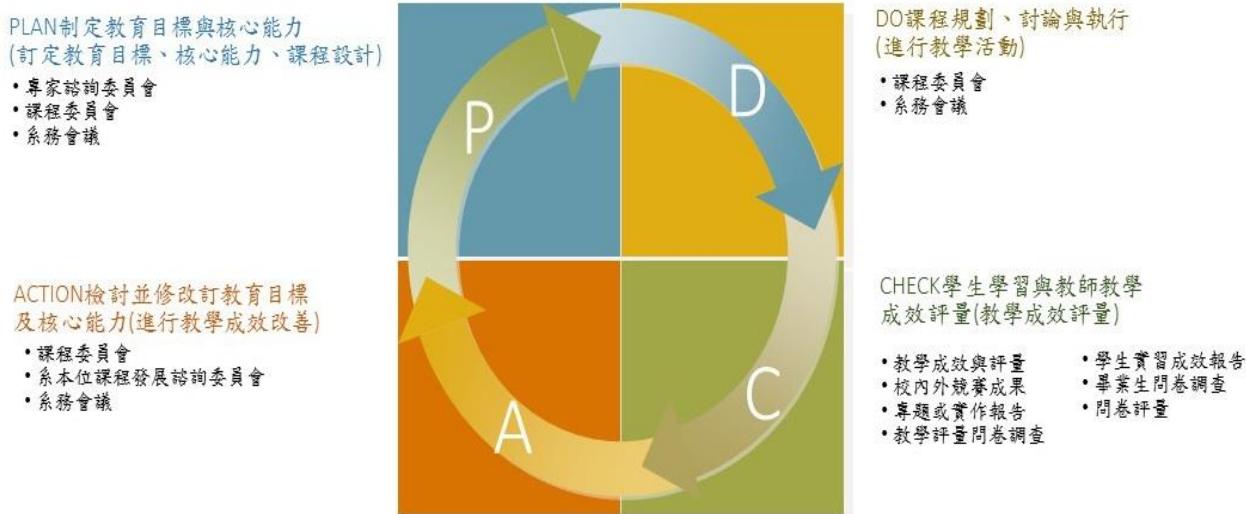


圖 9-1 PDCA 改善機制

9.2 課程與教學須持續符合產業需求及培養學生資訊實務能力

本系透過定期召開課程會議與專家諮詢委員會(請參閱佐證資料表 5-3)，檢討課程與教學是否符合產業需求及培養學生核心能力，課程規劃歷程詳表 9-2：

1. 檢視課程能否涵蓋所有核心能力

(1) 經由個別課程設計，檢視課程內含涵，建立個別課程與核能力的關聯表。

(2) 檢核流程，如圖 9-2。

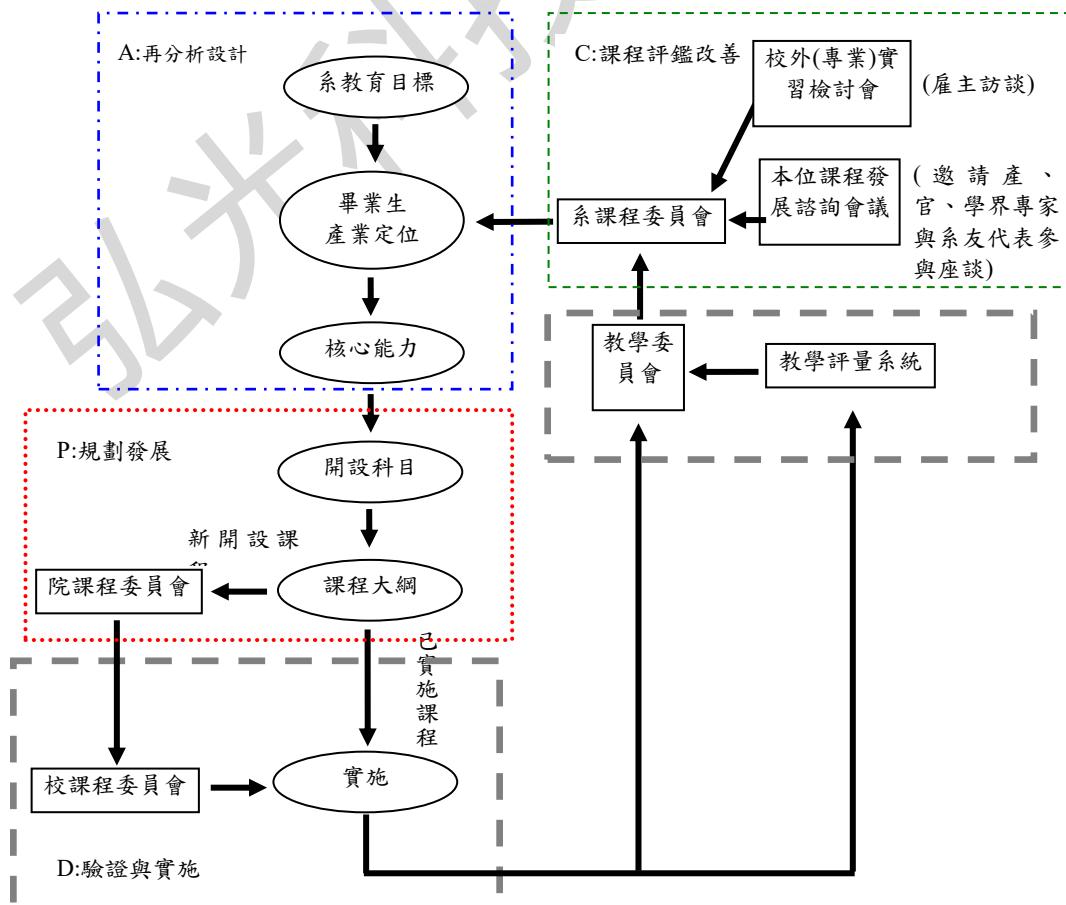


圖 9-2 課程檢核流程

9.3 其他持續改善之機制與成果

本系持續改善之機制，乃以校教育目標和院教育目標之原則下，分別透過外在機制與內部機制之相互制衡下來運作而制定系教育目標、特色發展願景與核心能力。外部機制是以透過畢業校友之工作調查與其自我評鑑之資料，針對產業分析和市場評估，考量本系教師專長、學生背景、家長及畢業校友期望與專家諮詢來做一持續改善。內部機制則依據產業分析和市場評估結合教學在課程規劃下透過學生學習、學生評量來達成學生基礎課程素養與專業核心能力之養成(如圖 9-1)。因此本系在其他持續改善規範的重要檢討及改善工作及成效如下所示(請參閱佐證資料表 9-1)：

1.師資持續改善之機制與成果:

為配合本系發展目標，結合本系專長教師，契合本系發展目標。本系部份教師也透過產學合作，將研發成果提供企業界，以提昇產業競爭力，教師同時也可以擴展其教學內容、方法與資源。此外，為求持續進步及精進專業知識與技能，本系教師也積極參與國內外學術研討會及研習會，鼓勵教師自我成長，105 學年度全系 7 位教師進修，至綠捷能智控股份有限公司進行智能監控系統研習。106 學年度全系 9 位教師參加系舉辦之行動裝置程式設計專業研習，每位教師均考取行動裝置程式設計專業證照。107 學年度全系 8 位教師參加全方位影音創作工作- 威力導演數位課程最佳利器研習證書。108 學年度全系 7 位教師參加水冷式電腦技術認證教師監評研習。109 學年度全系教師參與培訓多媒體遊戲及電競產業種子教師。110 學年度全系教師參與動漫、手遊、電競、動保及無人機等新興產業技術研發應用與人才培育，培訓多媒體遊戲及電競產業種子教師由系內開設研習課程提升本系教師自我成長，滿足專業領域所需的技能。

2.設備及空間持續改善之機制與成果:

為了讓學生能夠有良好的學習成效，本系依據現今多媒體遊戲發展趨勢以及教學課程規劃設置相關實習操作場所空間，同時設置課程與教學委員會以及專家諮詢委員會，持續改進檢討實作實習課程，以期達成本系對於學生實務實作要求之目標。

3.學生就業力改善之機制與成果:

- (1) 109 至 110 學年度近二年共獲得勞動部與教育部三個提升學生就業力的專案計劃。
- (2) 增加學生專業實務實習合作廠商的業種，目前本系已與 24 家企業簽訂合作意向書，未來學生就業出路廣。
- (3) 課程、證照與實習一條鞭，提升學生就業競爭力。

4.自我評鑑持續改善之機制與成果:

本系除參與 IEET CAC 認證之外，也參與校內自我評鑑已達持續改善之目標。並於 109.05.14 IEET 自我改善計畫檢核會議完成 IEET 離校意見書所提「待改善事項與對應改善建議」之自我改善計畫，經 109.07.21 校內評鑑工作小組會議與 109.08.18 自我評鑑指導委員會審議擬定之自我改善計畫。其中多遊系 2 項（日間部 1 項及進修部 1 項）待改善事項，業已提至 110.01.12 校級評鑑工作小組審議改善完成，其餘 23 項（日間部 11 項、進修部 12 項）依會議決議於 110 年 8 月由稽核室進行追蹤覆核作業。秘書處稽核組已於 110.08.12 完成查核多遊系 23 項（日間部 11 項、進修部 12 項）。自我改善計畫執行狀況相關系所自我評鑑之自我改善計畫如前次評鑑待改善事項之實際改善情形所示。

表9-1 102-109學年度學程檢討課程規劃流程暨歷程紀錄表

學程檢討課程規劃流程			
學程檢討課程規劃歷程大事紀			
日期	討論事項	參與人員	會後決議
102.10.02	1. 修訂專題(一)、專題(二)、專題(三)學分數 2. 訂定科技英文此課程為必修或選修 3. 健康資訊標準此門課程名稱是否需修改為醫療資訊標準。	林俊榮、王健亞、洪國禎、楊國隆、陳智賢、陳富國、林政彥	1. 專題(一)、專題(二)、專題(三)學分數皆為 2 學分 3 小時。 2. 將科技英文此課程由必修修改為選修，並請各位師長於課程中強化英文能力提升。 3. 維持原課程名稱，不做更動。
102.11.19	1. 102.1 學期課程大綱審查 2. 資訊管理系模組課程修課地圖討論	林俊榮、洪國禎、楊國隆、陳智賢	1. 通過 102.1 學期課程大綱 2. 通過模組課程修課地圖
103.02.14	1. 修訂醫療資訊管理學程	王健亞、洪國禎、楊國隆、陳智賢、陳富國、林政彥	1. 通過修訂後醫療資訊管理學程資料

103.03.20	1. 訂定 103 學年度入學日間部科目總表 2. 訂定 103 學年度入學日間部課程架構圖 3. 訂定 103 學年度入學進修部科目總表 4. 訂定 103 學年度入學進修部課程架構圖 5. 修訂學程課程開設統計表 6. 選修課課程名稱異動	王健亞、戴文雄、洪國禎、楊國隆、陳智賢、陳富國、林政彥	1. 通過「103 學年度入學日間部科目總表」 2. 通過「103 學年度入學日間部課程架構圖」 3. 通過「103 學年度入學進修部科目總表」 4. 通過「103 學年度入學日間部課程架構圖」 5. 修訂核心課程科目名稱，原「行動裝置 Android 程式設計」改為「行動裝置程式設計」 6. 通過，修正後 100-102 入學日間部及 101-102 入學進修部課程架構圖
103.03.27	1. 境外生(陸、港生)來校就讀二技課程修訂 2. 調整「專題製作」課程授課時段、學分/小時 3. 審核 102.2 學期資管系專兼任教師課程大綱	王健亞、戴文雄、洪國禎、楊國隆、陳智賢、陳富國、林政彥	1. 通過境外生(陸、港生)來校就讀二技課程修訂。 2. 通過「專題製作」課程授課時段、學分/小時調整 3. 通過 102.2 學期資管系專兼任教師課程大綱
103.05.13	修訂 103 學年度入學日間部二技科目總表	王健亞、戴文雄、洪國禎、楊國隆、陳智賢、陳富國、林政彥、林俊榮	通過修訂後「103 學年度入學日間部科目總表」、「103 學年度日間部二技科目修正對照表」
103.09.12	修正「行動商務學程開設統計表」	陳智賢、戴文雄、王健亞、洪國禎、陳富國、林政彥、林俊榮、陳溪泉、段翰文、涂聖忠	通過行動商務學程課程開設修訂表、課程開設統計表
103.09.18	修改「網路管理」課程大綱	陳智賢、戴文雄、洪國禎、陳富國、林俊榮、段翰文	通過修訂後「網路管理」課程大綱
103.11.05	1. 選修課課程名稱異動 2. 審查 103.2 學期新開選修課程開課申請單 3. 數位文化典藏加值應用學程開設課程修訂 4. 多媒體設計學程開設課	陳智賢、戴文雄、王健亞、洪國禎、陳富國、林政彥、陳溪泉、段翰文、涂聖忠	1. 通過日間部及進修部 101-103 學年度入學課程架構地圖，選修課課程名稱變更，原「人力資源資訊系統」課程名稱變更後為「人力資源管理」。 2. 經系課程委員審核通過，103.2 學期開設之「醫療決策支

	<p>程修訂</p> <p>5. 審查 104 學年度入學日間部二技科目總表</p> <p>6. 審查 103 學年度網路教學計畫申請書</p>		<p>援系統」、「虛擬實境應用」選修課程，謹為課程名稱微幅調整，無需再填寫「新開選修課程申請單」</p> <p>3. 通過修訂後「數位文化典藏加值應用學程課程開設修訂表」、「數位文化典藏加值應用學程課程開設統計表」</p> <p>4. 通過修訂後「多媒體設計學程課程開設修訂表」、「多媒體設計學程課程開設統計表」</p> <p>5. 通過，104 學年度入學日間部二技科目總表</p> <p>6. 通過數位學習課程認證之課程「專案管理」及「企業經營與管理」申請資料提至教務處備查</p>
103.12.17	<p>1. 104 學年度入學日間部四技通識課程異動調</p> <p>2. 審核 103 學年度入學系上課程大綱</p> <p>3. 討論關於實習學生資格是否英文能力需納入條件</p>	陳智賢、戴文雄、王健亞、洪國禎、林俊榮、陳富國、林政彥、陳溪泉、段翰文、涂聖忠	<p>1. 通過 104 學年度入學日間部四技通識課程異動調</p> <p>2. 通過 103 學年度入學系上課程大綱</p> <p>3. 依 12/17 教學委員會決議，根據 12/4 實習檢討委員會聘請業界雇主，回覆意見英文雖然重要，但英文無需列入實習學生資格門檻。</p>
104.03.11	<p>1. 確認 104 學年度入學日間部四技科目總表及課程架構圖</p> <p>2. 訂定 104 學年度入學進修部四技科目總表及課程架構圖</p> <p>3. 修訂 104 學年度入學日間部二技科目總表</p> <p>4. 審查 104.1 學期新開選修課程開課申請單</p> <p>5. 選修課課程名稱異動</p> <p>6. 新設「3D 列印創新設計學程」</p>	陳智賢、戴文雄、王健亞、洪國禎、林俊榮、林政彥、陳溪泉、段翰文	<p>1. 通過 104 學年度入學日間部四技科目總表及課程架構圖</p> <p>2. 通過 104 學年度入學日間部四技科目總表及課程架構圖</p> <p>3. 通過 104 學年度入學日間部二技科目總表</p> <p>4.</p> <p>(1) 通過修訂後「資料庫系統認證」，系課程綱要</p> <p>(2) 經系課程委員審核通過，104.1 學期開設之「資料庫系統認證」選修課程，謹為課程名稱微幅調整，無需再填寫「新</p>

	7. 審查 103.2 學期資管系專兼任教師授課課程大綱	<p>開選修課程申請單」。</p> <p>(3)通過 104.1 學期新開選修課程「創意 3D 列印實務」開課申請單。</p> <p>5.通過日間部及進修部 102-103 學年度入學課程架構地圖</p> <p>6. 通過新設「3D 列印創新設計學程」</p> <p>7. 通過，103.2 學期資管系專兼任教師授課課程大綱審核表</p>
104.04.16	<p>1. 審查 104 學年度學士後第二專長學士學位學程科目總表 (3D 列印創新學程)</p> <p>2. 審查 104.1 學期新開選修課程開課申請單</p> <p>3. 學士後第二專長學士學位學程-3D 列印創新學程課程大綱</p> <p>4. 103 學年 1 學期 D44 各課程學生修課滿意度問卷</p> <p>5. 學程辦法、課程修訂</p> <p>6. 修訂「104 學年度入學日間部科目總表」</p> <p>7. 修訂 104 學年度入學進修部科目總表</p> <p>8. 審查 103.2 學期網路教學計畫申請書</p>	<p>陳智賢、王健亞、洪國禎、林俊榮、涂聖忠、陳富國、林政彥、段翰文、許郁正(學生)</p> <p>(1)針對「管理專業英文」，學生滿意度較低之原因，已將英文相關課程連貫性規劃，其課程開課時間為大一、大二、大三，如科技英文及管理英文，若學生覺得英文太難，或許可在調整授課進度，將步調放慢，以提高學生學習意願及滿意度。</p> <p>(2)針對「專題製作(三)」，將再進一步了解學生不滿意之原因，若為時間太急迫，已將專題製作由原本 3 學期改為 4 學期，以延長專題製作時程。</p> <p>(3)針對「專業實習」，將再進一步了解學生不滿意之原因，並且本學期已於 105 年 3 月 26 日舉辦專業實習說明會，將再考慮是否進行課程調整或課程內容的修改。</p> <p>5.修訂後「3D 列印創新設計學程」、「醫療資訊管理學程」</p>

			<p>辦法及「環境資訊管理學程」學程辦法</p> <p>6.通過修訂後「104 學年度入學日間部科目總表」</p> <p>7.通過「104 學年度入學進修部科目總表」</p> <p>8.通過 103.2 學期網路教學計畫申請書</p>
104.05.13	審查 104.1 學期新開選修課程開課申請單	陳智賢、戴文雄、王健亞、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、林政彥、段翰文、許郁正(學生)	通過 104.1 學期新開選修課程開課申請單
104.09.11	<p>1.審查 104.2 學期分類通識課程開課申請</p> <p>2.審核 104.1 學期資管系專兼任教師課程大綱</p> <p>3.審查 105 學年度入學日間部二技科目總表</p> <p>4.新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表</p>	段翰文、戴文雄、王健亞、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、涂聖忠、陳智賢、陳宥任(學生)	<p>1.通過，104.2 學期分類通識課程開課資料送通識教育學院審核。</p> <p>2.通過 104.1 學期資管系專兼任教師授課課程大綱審核表</p> <p>3.通過 105 學年度入學日間部二技科目總表</p> <p>4.通過新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表</p>
104.10.29	<p>1.審查 104.2 學期新開選修課程開課申請單</p> <p>2.審查 106.1 學期新開選修課程開課申請單</p> <p>3.審查 104.2 學期選修擬開科目</p> <p>4.修訂 102-104 學年度入學日間部、進修部課程架構地圖</p> <p>5.審查新設微電影行銷學分學程</p> <p>6.分析檢討學生實習情形與畢業後流向資料，並討論實習課程實施相關事宜</p> <p>7.實習單位(雇主)及學生</p>	段翰文、王健亞、洪國禎、林俊榮、涂聖忠、陳智賢	<p>1.(1)通過 104.2 學期新開選修課程「軟體品質與系統測試」開課申請單。</p> <p>(2)通過軟體品質與系統測試課程大綱電子檔</p> <p>2.(1)通過 106.1 學期新開選修課程原課程名稱為「進階軟體系統測試」改為「高階軟體系統測試」開課申請單。</p> <p>(2)通過進階軟體系統測試課程大綱電子檔</p> <p>3.通過 104.2 學期選修擬開科目。</p> <p>4. (1)102 學年度入學日間部及 102-103 學年度入學進修部課程架構地圖維持 1040311 系課委通</p>

<p>滿意度結果分析檢討</p> <p>8. 審查專任教師一般課程教材製作獎勵申請</p>	<p>過版本無異動。</p> <p>(2)通過修訂後 103-104 學年度入學日間部及 104 學年度入學進修部課程架構地圖。</p> <p>5.通過修訂後新設「微電影行銷學分學程」。</p> <p>6.(1)由於系上實習單位安排無學生畢業後就業上的考量，而是取決於學生求學時的地緣關係，學生畢業後返鄉絕大部分任職於非學生時代實習單位。</p> <p>(2)專業實習旨在學生意得做人做事之理，達成教育目標，故就近安排以維學生交通安全，學生畢業後返鄉若有更好工作也屬佳事。</p> <p>7.(1)系上學生暑假期間前往實習單位實習，由於實習的部份無法支領薪水，但學生大多利用暑假期間前往打工賺取學費，也由於專業實習為系上必修，日間部三年級學生都必修參加，時間上有所重疊造成學生無法打工，故造成 103 學年度暑假實習學生實習滿意度分析結果普遍偏低。</p> <p>(2)請老師藉由暑假 2 次前往實習單位訪視期間，多與學生溝通並說明本系教育目標，同時關心學生實習狀況，讓學生真正了解系上為何安排此實習課程之用意。</p> <p>(3)實習單位(雇主)滿意度結果分析普遍 70-80%，其中為因應”在公司內具有基礎外語應用與表達之能力”較低的現狀，除通識所規劃之英文課程外，系上另已規劃管理專業英文、科技英文 2 門課程外，並鼓勵本系教師授課教材以英文為主，以加強系上學生基礎外語應用與表達之能力。</p>
---	--

			8.通過專任教師一般課程教材製作獎勵申請
104.12.03	<p>1.分析檢討學生實習情形與畢業後流向資料，並討論實習課程實施相關事宜</p> <p>2.審查新設食品烘焙製造業 4.0 學程</p>	<p>段翰文、王健亞、洪國禎、林俊榮、涂聖忠、陳宥任(學生)</p>	<p>1.(1)請本系職涯導師輔導及協助學生，畢業後尋找當地適合之工作型態，以滿足本系實習與就業工作之一致性。</p> <p>(2)觀察本系學生就業之趨勢並檢視資管系現行之專業實習課程與合作廠商後發現，資管系畢業生從事資訊服務相關產業類型甚為多元化，未來實習課程之規劃與實習機構之開發，會增加程式設計、顧客關係管理、物聯網與行銷、資訊業 4.0、大數據等更多元之產業需求面向，提供學生更多實習選擇之可能，以符合學生就業之方向與市場需求。</p> <p>2.通過新設食品烘焙製造業 4.0 學程。</p>
105.03.17	<p>1.104.2 學期教學教材製作獎勵申請</p> <p>2.104.2 學期產學合作反饋教材獎勵申請(申請教師：林俊榮老師)</p> <p>3.審查 105.1 學期分類通識課程申請(申請教師：陳富國老師)</p> <p>4.審查 105.1 學期選修課開課申請 (課程名稱：大數據概論)</p> <p>5.審查 105.1 學期選修課程微調申請</p> <p>6.審查 105 學年度入學科目總表</p> <p>7.審查 105 學年度入學課程架構地圖</p> <p>8.修訂各學年度課程架構地圖，</p> <p>9.修訂學程課程開設統計</p>	<p>王健亞、洪國禎、陳溪泉、林俊榮、涂聖忠、陳智賢、陳宥任(學生)</p>	<p>1.通過 104.2 學期教學教材製作獎勵申請表</p> <p>2.通過 104.2 學期產學合作反饋教材獎勵申請表。</p> <p>3.通過 105.1 學期分類通識課程申請</p> <p>4.通過 105.1 學期分類通識課程開課資料送通識教育學院審核。</p> <p>5.通過課程名稱：物聯網與行銷、管理英文，105.1 學期選修課程微調申請。</p> <p>6.通過 105 學年度入學日間部二技、四技及進修部四技科目總表。</p> <p>7.通過 105 學年度入學日間部、進修部四技課程架構地圖。</p> <p>8.通過 103-104 學年度入學日間部、進修部四技課程架構地圖。</p>

	<p>表</p> <p>10. 審查新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表</p> <p>11. 審核 104.2 學期資管系專兼任教師課程大綱</p> <p>12. 修訂 105 學年度課程大綱</p> <p>13. 審查 105.1 學期網路教學申請 (申請教師：林俊榮老師)</p>		<p>9. 通過修訂後「食品烘焙製造業 4.0 學程」、「3D 列印創新設計學程」、「行動商務學程」、「微電影行銷學分學程」課程開設統計表。</p> <p>10. 通過新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表。</p> <p>11. 通過 104.2 學期資管系專兼任教師授課課程大綱審核表。</p> <p>12. 通過「專業實習」、「物聯網與行銷」及「大數據概論」課程大綱。</p> <p>13. 通過 105.1 學期網路教學申請表。</p>
105.03.21	修訂 105 學年度專業類課程綱要	段翰文、王健亞、戴文雄、陳溪泉、林俊榮、涂聖忠	通過修訂後”統計學及應用”課程綱要。
105.03.31	修訂 105 學年度入學日間部暨進修部科目總表	段翰文、王健亞、戴文雄、陳溪泉、林俊榮、涂聖忠	通過修訂後 105 學年度入學日間部暨進修部科目總表。
105.05.05	修訂學程課程開設統計表及課程開設修訂表	段翰文、王健亞、戴文雄、陳溪泉、林俊榮、涂聖忠	通過多媒體學程及 3D 列印創新設計學程課程開設統計表、課程開設修訂表。
105.05.13	<p>1. 修訂「104 學年度入學二技科目總表」、「105 學年度入學二技科目總表」</p> <p>2. 審查 104、105 學年度資訊管理系日間部二技科目修正對照表</p>	段翰文、王健亞、戴文雄、洪國禎、陳溪泉、林俊榮、涂聖忠、陳智賢	<p>1. 通過修訂後「104 學年度入學二技科目總表」如電子檔附件一、「105 學年度入學二技科目總表」。</p> <p>2. 通過 104、105 學年度資訊管理系日間部二技科目修正對照。</p>
105.06.16	模組課程抵免	段翰文、王健亞、陳溪泉、林俊榮、涂聖忠、陳智賢	同意以資工系「行動裝置程式設計(一)」課程，抵免本系「行動裝置程式設計」模組課程
105.09.09	<p>1. 105 年 1 月 14 日教務處 104 學年度系本位課程發展檢核作業，建議本系調查跨系學程滿意度。</p> <p>2. 審查 105.2 學期分類通識課程開課申請</p>	楊國隆、段翰文、王健亞、林俊榮、涂聖忠、陳智賢、許雅涵(學生)	<p>1. 本系因屬 IEET(CAC)認證科系，將調查本系各單科滿意度，故將不另做跨系學程滿意度問卷調查，因本項調查屬全校性業務，建議統一以學校系統進行問卷調查。</p> <p>2. 通過 105.2 學期分類通識課程</p>

	<p>3.審核 105.1 學期資管系專兼任教師課程大綱</p> <p>4.審查 106 學年度入學日間部二技科目總表</p>		<p>開課申請表送通識教育學院審核。</p> <p>3.照案通過，105.1 學期資管系專兼任教師授課課程大綱審核表。</p> <p>4.通過 106 學年度入學日間部二技科目總表。</p>
105.10.06	<p>1.確認 105.2 學期教師授課課程</p> <p>2.審查 105.1 學期教學教材製作獎勵申請</p> <p>3.新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表</p>	楊國隆、段翰文、王健亞、林俊榮、陳溪泉、段翰文、許雅涵(學生)	<p>1.通過 105.2 學期教師授課課程名單。</p> <p>2.通過 105.1 學期教學教材製作獎勵申請表，申請相關資料送院課程委員會審核。</p> <p>3.通過新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表。</p>
105.10.28	<p>1.審查 105.2 學期網路教學申請書</p> <p>2.修訂「食品烘焙製造業 4.0 學程」課程開設統計表</p> <p>3.審查 105.2 新開選修課程開課申請單 (申請教師：陳富國老師)</p>	楊國隆、段翰文、王健亞、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、陳智賢、段翰文、許雅涵(學生)	<p>1.通過 105.2 學期網路教學申請書，相關資料提至院課程委員會會議審查。</p> <p>2.通過修訂後「食品烘焙製造業 4.0 學程」新增課程開設統計表備註內容 (第九點：「食品工廠管理」因其科目屬性不同僅限大三、大四同學，始得修習。)。</p> <p>3.通過 105.2 新開選修課程開課申請單，相關資料提至院課程委員會會議審查。</p>
105.12.29	<p>1.審查新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表</p> <p>2.討論專業必、選修課程之比例調整</p>	楊國隆、段翰文、洪國禎、陳智賢、段翰文、許雅涵(學生)	<p>1.通過新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表。</p> <p>2.考量課程整體規劃，原必修課程也是資管必開課程，若將課程調整至選修，將影響某些領域課程而有所偏廢，且必要理論基礎課程也是必需的，在「專題製作」此課程已完整規劃為四學期，其實作比例占絕大部份，證照輔導方面已規劃「企業資源規劃」、「軟體品質與系統測試」、「應用程式認證」、「資料庫系統認證」、「專案管理」、「進階軟體應用乙級」課程，故經討</p>

			論後決議維持原課程規劃不依委員建議調整課程。
106.02.16	1.修訂弘光科技大學 3D 列印創新設計學程相關事宜 2.審查 106.1 學期分類通識課程申請 (申請教師：游原龍老師) 3.審核 105.2 學期資管系專兼任教師課程大綱	楊國隆、段翰文、王健亞、洪國禎、林俊榮、陳溪泉、陳智賢、段翰文、許雅涵(學生)	1.通過修訂後 3D 列印創新設計學程學程「學生選讀辦法」、「課程開設統計表」及「課程地圖內容」。 2.通過 106.1 學期分類通識課程開課申請表送通識教育學院審核。 3.通過，105.2 學期資管系專兼任教師授課課程大綱審核表。
106.03.02	1.修訂「多媒體設計學程」、「微電影行銷學分學程」、「3D 列印創新設計學程」相關事宜 2.討論 106 學年度入學日間部暨進修部科目總表 3.討論 106 學年度入學日間部暨進修部課程架構圖 4.討論 106.1 學期網路教學計畫申請相關事宜 5.審查 105.2 學期教學教材製作獎勵申請 6.106.1 教育部課程認證申請	楊國隆、王健亞、林俊榮、涂聖忠、陳溪泉、陳智賢、許雅涵(學生)	1.(1)通過修訂後「多媒體設計學程」如附件一、「微電影行銷學分學程」。 (2)3D 列印創新設計學程考量核心課程本系所設科目較少，原增加選修科目「多媒體設計」調整至核心課程，修訂後 3D 列印創新設計學程「課程開設統計表」、「課程開設修訂表」。 2.調整「專題製作」開課學學期，原三上到四下調整為二下至四上，修訂後 106 學年度入學日間部暨進修部科目總表 3.調整「專題製作」開課學學期，原三上到四下調整為二下至四上，修訂後 106 學年度入學日間部暨進修部課程架構圖。 4.通過 106.1 學期網路教學申請書，相關資料提至院課程委員會議審查。 5.通過 105.2 學期教學教材製作獎勵申請與審核表及強化產學合作與研究成果反饋教材製作獎勵申請與審核表。 6.106.1 學期教育部課程認證申請委由段翰文提出申請。

106.04.06	1.審核【總整問題導向式跨域專題製作課程】計畫申請書 (申請教師：林俊榮、陳智賢老師) 2.修訂 106 學年度入學日間部二技科目總表 3.審核 106 學年度入學日間部及進修部科目總表 4.106.1 學期新開選修課程開課申請單 5.106.1 學期選修課程擬開科目表	楊國隆、王健亞、林俊榮、涂聖忠、陳溪泉、陳智賢、段翰文、許雅涵(學生)	1.通過林俊榮、陳智賢老師申請之【總整問題導向式跨域專題製作課程】計畫申請書。 2.(1)調整「專題製作」課程開課學期、學分/小時數，考量「專題製作(一)」課程無法在調整授課學期至前一學期，為與日間部四技 105 學年度入學科目總表開課學期一致，刪除「專題製作(一)」此課程。 (2)通過，訂後 106 學年度入學日間部二技科目總表。 3.(1)通過 106.03.02 系課委修訂後 106 學年度入學日間部及進修部科目總表。 (2)通過 106.03.02 系課委修訂後 106 學年度入學日間部及進修部課程架構地圖。 (3)統一調整 105 學年度入學「專題製作」開課時段，原三上至四下調整為二下至四上。 (4)修訂後 105 學年度入學日間部及進修部科目總表，105 學年度入學日間部及進修部課程架構地圖。 (5)105 學年度日間部及進修部資訊管理系四技科目修正對照表。 4.通過 106.1 學期新開選修課程開課申請單。 5.通過 106.1 學期選修課程擬開科目表。
106.04.13	審核【總整問題導向式跨域專題製作課程】計畫申請書	楊國隆、王健亞、洪國禎、林俊榮、涂聖忠、陳溪泉、陳智賢、段翰文、許雅涵(學生)	通過段翰文老師申請之【總整問題導向式跨域專題製作課程】計畫申請書。
106.04.20	106.1 學期新開課程開課申請	楊國隆、王健亞、洪國禎、林俊榮、涂聖忠、陳溪泉、陳智賢、段翰文、	通過針對程式設計課程問題及開課資料，回覆通識學院內容如附件。

		許雅涵(學生)													
106.05.11	<p>1.討論系科整體實務課程比例提升 5%以上。</p> <p>2.遴選業師名單。</p> <p>3.MOU(產學合作備忘錄)名單審查。</p> <p>4.審查 UCAN 職能與系課程檢核暨調整說明表。</p>	王健亞、洪國禎、 涂聖忠、陳溪泉、 陳智賢、許雅涵(學生)	<p>1.實務課程新增「資訊應用系統開發」。</p> <p>2.新增業師名單：汪允文負責人(河禾企業社)、林政杰資訊室主任(光田綜合醫院)、陳志成總經理(力鯨科技股份有限公司)、曾昭文組長(財團法人鞋類暨運動休閒科技研發中心)、林永設系統分析師(時空維度有限公司)、張世濬人資副課長(今國光學工業股份有限公司)。</p> <p>3.經審核豐詣室內裝修有限公司不符合、新增今國光學工業股份有限公司。</p> <p>4.通過 UCAN 職能與系課程檢核暨調整說明表。</p>												
106.06.01	<p>1.修訂 106 學年入學度日間部暨進修部科目總表，提請討論。</p> <p>修訂 106 學年度入學日間部暨進修部課程架構地圖</p> <p>2.廢止資訊管理系與文化創意產業系協、主辦學程</p>	楊國隆、王健亞、 洪國禎、林俊榮、 涂聖忠、陳溪泉、 陳智賢、段翰文、 許雅涵(學生)	<p>1.通過修訂後 106 學年度入學度四技日間部暨進修部科目總表；106 學年度入學度二技日間部科目總表。</p> <p>2.通過 106 學年度入學四技日間部暨進修部課程架構地圖。</p> <p>3.照案通過，廢止與文創系協、主辦學程名稱如下：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>學程名稱</th> <th>主辦</th> <th>協辦</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>多媒體設計學程</td> <td>文化創意產業系</td> <td>資訊管理系</td> </tr> <tr> <td>微電影行銷學分學程</td> <td>文化創意產業系</td> <td>資訊管理系、化妝品應用系</td> </tr> <tr> <td>3D 列印創新設計學程</td> <td>資訊管理系</td> <td>文化創意產業系</td> </tr> </tbody> </table>	學程名稱	主辦	協辦	多媒體設計學程	文化創意產業系	資訊管理系	微電影行銷學分學程	文化創意產業系	資訊管理系、化妝品應用系	3D 列印創新設計學程	資訊管理系	文化創意產業系
學程名稱	主辦	協辦													
多媒體設計學程	文化創意產業系	資訊管理系													
微電影行銷學分學程	文化創意產業系	資訊管理系、化妝品應用系													
3D 列印創新設計學程	資訊管理系	文化創意產業系													
106.09.15	修訂 106 學年度入學日間部暨進修部科目總表，提請討論。	陳富國、王健亞、 洪國禎、游原龍、 林俊榮、陳智賢、	1.通過修訂後 106 學年度入學日間部科目總表、科目修正對照表、106 學年度入學進修部科目												

	審查 106.2 學期分類通識課程申請，提請討論。 審核 106.1 學期資管系專兼任教師課程大綱，提請討論。	許雅涵(學生)	總表、科目修正對照表。 2.通過 106.2 學期分類通識課程申請表。 3.通過，106.1 學期資管系專兼任教師授課課程大綱審核表。
106.10.26	1.審查 106.2 學期網路教學申請書 2.審查 106.1 新開選修課程開課申請單 3.審查 106.2 學期教學教材製作獎勵申請與審核表 3.審查 106.2 學期強化產學合作與研究成果反饋教材製作獎勵與審核表 5.修訂「行動商務學程」課程開設統計表及課程開設修訂表	陳富國、王健亞、洪國禎、游原龍、陳智賢、許雅涵(學生)	1.通過 106.2 學期網路教學申請表資料，相關申請資料送院課程委員會審查。 2.通過，106.1 新開選修課程開課申請單。 3.通過 106.2 學期教學教材製作獎勵申請與審核表。 4.通過 106.2 學期強化產學合作與研究成果反饋教材製作獎勵與審核表。 5.通過修訂後「行動商務學程」課程開設統計表及課程開設修訂表。
107.01.23	1.總整問題實作導向課程與能力檢定成果 2.審查課程綱要內容	陳富國、王健亞、洪國禎、游原龍、林俊榮、陳智賢、許雅涵(學生)	1.通過總整問題實作導向課程與能力檢定成果報告書。 2.通過管理學、醫療健康產業概論、醫療照顧倫理、醫療健康科技，課程綱要。
107.02.22	1.審核 106.2 學期資管系專兼任教師課程大綱 2.修訂行動商務學程 3.討論 107 學年度入學日間部暨進修部科目總表 4.審查 107 學年度入學課程架構地圖	王健亞、游原龍、林俊榮、陳智賢、許雅涵(學生)	1.通過審核 106.2 學期資管系專兼任教師課程大綱。 2.通過，行動商務學程課程開設修訂表、課程開設統計表。 3.通過 107 學年度入學日間部四技科目總表、107 學年度入學進修部四技科目總表、107 學年度入學日間部四技科目總表。 4.通過 107 學年度入學日間部四技課程架構地圖、107 學年度入學進修部四技課程架構地圖。
107.03.08	1.討論 107 學年度入學日間部暨進修部科目總表 2.審查 107 學年度入學課程架構地圖	王健亞、游原龍、林俊榮、陳智賢、許雅涵(學生)、楊國隆、陳溪泉、涂聖忠、段翰文	1.通過 107 學年度入學日間部四技科目總表、107 學年度入學進修部四技科目總表、107 學年度入學日間部二技科目總表。 2.通過 107 學年度入學日間部四

			技課程架構地圖、107 學年度入學進修部四技課程架構地圖。
107.03.29	1. 審查 107.1 學期網路教學申請書 2. 審查 107 學年度入學日間部、進修部科目總表 3. 審查 107 學年度入學日間部、進修部課程架構圖 4. 審查 106.2 學期新開選修課程開課申請單 5. 審查 107.1 學期新開選修課程開課申請單 6. 106.2、107.1 選修課程擬開科目表	陳富國、王健亞、游原龍、林俊榮、陳智賢、楊國隆、陳溪泉、涂聖忠	1. 通過 107.1 學期網路教學申請書。 2. 通過 107 學年度入學日間部四技科目總表、107 學年度入學進修部四技科目總表、107 學年度入學日間部二技科目總表、107 學年度入學進修部四技科目總表(多元專長培力方案)。 3. 通過 107 學年度入學日間部四技課程架構圖如、107 學年度入學進修部四技課程架構圖、107 學年度入學進修部四技(多元專長培力方案)課程架構圖。 4. 通過 106.2 學期新開選修課程開課申請單。 5. 通過 107.1 學期新開選修課程開課申請單。 6. 通過 106.2、107.1 選修課程擬開科目表。
107.05.03	1. 審查 106.2 學期教學教材製作獎勵申請	陳富國、王健亞、游原龍、陳智賢、許雅涵(學生)	通過產學合作與研究成果反饋教材申請表。
107.09.20	1. 討論日四技資訊管理系 UCAN 職業與課程。 2. 討論進修部四年制學士班彈性修業方案各系課程採計年限調查表。 3. 本系主辦學程學生意見分析檢討事宜。 4. 107-108 學年度『學分制 ESP 專業英文課程』開課調查表	陳富國、陳智賢、洪國禎、王健亞、林俊榮、游原龍、許雅涵(學生)	1. 通過日四技資訊管理系 UCAN 職業與課程。 2. 通過進修部四年制學士班彈性修業方案各系課程採計年限調查表。 3. (1) 依學生對學程之認同比率可看出，學生認同在醫療資訊管理等相關領域中對其就業及求學有其競爭優勢，故此學程將持續辦理，以提供學生繼續選讀。 (2) 3D 列印創新設計學程修讀人數較少，將於 107.2 學期提至相關會議中討論是否持續開設。 4. 已將專業(職場)英文融入系上開設之必修課程「管理英

			文」、「科技英文」課程中，故將不另與語言中心申請開設『學分制 ESP 專業英文課程』。
107.11.1	1.審查 107.2 學期網路教學申請書。 2.審查 107.2 新開選修課程開課申請單。 3.審查 107.2 學期選修課程擬開科目表。 4.審查 107.2 學期強化產學合作與研究成果反饋教材製作獎勵申請與審核表。 5.審查 弘光科技大學 UCAN 職能與系課程檢核暨調整說明表。	陳富國、陳智賢、游原龍、許雅涵(學生)	1.107.2 學期軟體品質與系統測試撤案不申請，通過會計學、發明與專利、企業資源規劃、專案管理、醫療資料庫實務、資訊安全網路教學申請書。 2.107.2 新開選修課程開課申請單(課程名稱：動漫概論與實務、進階專業實習)。 3.通過 107.2 學期選修課程擬開科目表。 4.通過 107.1 學期強化產學合作與研究成果反饋教材製作獎勵與審核表。 5.通過弘光科技大學 UCAN 職能與系課程檢核暨調整說明表。
108.2.14	1.UCAN 職能調查分析。 2.修訂「弘光科技大學資訊管理系第二專長課程實施要點」。 3.審查 108.1 學期分類通識課程申請。 4.107.2 學期課程大綱審核相關事宜。 5.審查 107.2 學期實作創課社群申請書。 6.審查 107.2 學期新開選修課程開課申請單(實作創課社群)。 7.審查 107.2 學期選修課程擬開科目表(實作創課社群)。 8.總整問題實作導向課程	陳富國、陳智賢、洪國禎、林俊榮、游原龍、許雅涵(學生)	1.配合 UCAN 職能調查分析如果，提至下次課程委員會議討論課程修訂。 2.通過「弘光科技大學資訊管理系第二專長課程實施要點」。 3.通過 108.1 學期分類通識課程申請表。 4.通過 107.2 學期課程大綱審核表。 5.通過 107.2 學期實作創課社群申請書。 6.通過 107.2 學期新開選修課程開課申請單。 7.通過 107.2 學期選修課程擬開科目表。 8.「企業資源規劃、統計學及應用、專案管理」實務課程調整方式、預計實施內容、單項檢核項目可達比率、可達級別分

			類。
108.3.7	1.審查 108 學年度入學四技日間部暨進修部科目總表。 2.審查 108 學年度入學四技日間部暨進修部課程架構地圖。 3.修訂 107 學年度入學四技日間部暨進修部課程架構地圖。 4.修訂「弘光科技大學資訊管理系第二專長課程實施要點」。 5.學生專題成果競賽分類。	陳智賢、王健亞、洪國禎、林俊榮、游原龍、許雅涵(學生)、涂聖忠、陳溪泉、陳佑全、賴俊良、劉震華	1.通過 108 學年度入學四技日間部科目總表、四技進修部科目總表。 2.通過 108 學年度入學四技日間部課程架構地圖、四技進修部課程架構地圖。 3.107 學年度入學四技日間部課程架構地圖、107 學年度入學四技進修部課程架構地圖。 4.撤案。 5.學生專題成果競賽分二類(電子商務類、管理資訊類)不調整。
108.3.14	1.修訂「弘光科技大學資訊管理系第二專長課程實施要點」。	陳富國、陳智賢、洪國禎、王健亞、林俊榮副、游原龍、許雅涵(學生)	1.通過「弘光科技大學資訊管理系第二專長課程實施要點」。
108.3.28	1.審查 108.1 學期網路教學申請書。 2.審查 108.1 學期新開選修課程開課申請單。 3.審查 108.1 學期選修課程擬開科目表。 4.審查 108 學年度入學進修部四技科目總表(多元專長培力方案)。 5.審查 108 學年度入學日間部二技科目總表。 6.審查 108.1 學期新開選修課程名稱微調申請表。	陳富國、陳智賢、洪國禎、王健亞、林俊榮副、游原龍、許雅涵(學生)	1.通過「108.1 學期網路教學申請書」。 2.通過「108.1 學期新開選修課程開課申請審查 108 學年度入學進修部四技科目總表(多元專長培力方案)單」 3.通過「108.1 學期選修課程擬開科目表」。 4.通過「108 學年度入學進修部四技科目總表(多元專長培力方案)」 5.通過「108 學年度入學日間部二技科目總表」。 6.通過 108.1 學期新開選修課程名稱微調申請表。
108.5.2	1.審查 107.2 學期教學教材製作獎勵申請。 2.審查 108.1 學期「弘光科技大學跨領域課程計畫	陳富國、陳智賢、王健亞、游原龍、賴俊良、許雅涵(學生)	1.通過 107.2 學期教學教材製作獎勵申請。 2.通過，108.1 學期「弘光科技大學跨領域課程計畫申請

	<p>申請書」。</p> <p>3. 審查 108.1 學期新開選修課程開課申請單。</p> <p>4. 審查 108.1 學期選修課程擬開科目表。</p> <p>5. 105、106 學年度入學日間部科目總表。</p>		<p>書」。</p> <p>3. 通過，108.1 學期新開選修課程「跨域程式設計-Python 護理資訊實作」開課申請單。</p> <p>4. 通過，108.1 學期選修課程擬開科目表。</p> <p>5. 通過修訂後 105、106 學年度入學日間部科目總表。▶</p>
108.6.19	<p>1. 審查 108.1 學期新開選修課程開課申請單。</p> <p>2. 審查 108.1 學期選修課程擬開科目表。</p>	陳富國、陳智賢、王健亞、游原龍、賴俊良、許雅涵(學生)	<p>1. 通過 108.1 學期新開選修課程開課申請單。</p> <p>2. 通過 108.1 學期選修課程擬開科目表。</p>
108.7.27	1. 審查 108 學年度入學進修部科目總表(電競產業組)	陳富國、陳智賢、王健亞、游原龍、賴俊良、許雅涵(學生)	<p>1. 通過 108 學年度入學進修部科目總表(電競產業組)</p>
108.10.23	<p>1. 審查 108.2 新開選修課程開課申請單</p> <p>2 審查 108.2 學期選修課程擬開科目表</p> <p>3. 108.2 學期分類通識課程申請</p>	王健亞、陳智賢、楊國隆、林俊榮、黃建基、涂聖忠、許雅涵(學生)	<p>1. 通過 108.2 新開選修課程開課申請單</p> <p>2 通過 108.2 學期選修課程擬開科目表</p> <p>3. 通過 108.2 學期分類通識課程申請</p>
108.11.04	<p>1. 審查 108.2 學期新開選修課程開課申請</p> <p>2. 修訂 108.2 學期選修課程擬開科目表</p>	王健亞、陳智賢、楊國隆、林俊榮、黃建基、涂聖忠、許雅涵(學生)	<p>1. 通過 108.2 學期新開選修課程開課申請</p> <p>2. 通過 108.2 學期選修課程擬開科目表</p>
109.03.05	<p>1. 修訂新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表</p> <p>2. 審查 108.2 學期課程大綱相關事宜</p>	王健亞、陳智賢、楊國隆、王瑞、黃建基、涂聖忠、沈信傑(學生)	<p>1. 通過新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表</p> <p>2. 通過 108.2 學期課程大綱相關事宜</p>
109.04.09	<p>1. 審查 109.1 學期新開選修課程開課申請單</p> <p>2. 審查 109.1 學期選修課程擬開科目表</p> <p>3. 審查 109 學年度入學日間部、進修部四技科目總表</p>	王健亞、陳智賢、楊國隆、王瑞、黃建基、涂聖忠、沈信傑(學生)	<p>1. 通過 109.1 學期新開選修課程開課申請單</p> <p>2. 通過 109.1 學期選修課程擬開科目表</p> <p>3. 通過 109 學年度入學日間部、進修部四技科目總表</p> <p>4. 通過 109 學年度入學日間部、</p>

	4. 審查 109 學年度入學日間部、進修部四技課程架構圖 5. 修訂 107、108 學年度入學日間部四技科目總表 6. 審查 109 學年度入學日間部二技科目總表		進修部四技課程架構圖 5. 通過 107、108 學年度入學日間部四技科目總表 6. 通過 109 學年度入學日間部二技科目總表
109.05.28	1. 修訂初階動漫學程課程資料 2. 修訂 109 學年度專業類課程綱要	王健亞、陳智賢、楊國隆、王瑞、黃建基、涂聖忠、沈信傑(學生)	1. 通過初階動漫學程課程資料 2. 通過 109 學年度專業類課程綱要
109.09.17	1.修訂新舊課程可予重補修或抵免之專業科目對照表	陳溪泉、陳智賢、劉明昆、王瑞、黃建基、涂聖忠、沈信傑(學生)	1.通過課程可予重補修或抵免之專業科目對照表
109.10.28	1. 審查 109.2 學期新開選修課程開課申請單 2. 審查 108、109 學年度入學進修部四技(電競產業組)課程架構圖 3. 修訂 106 學年度日間部 106、107、108 進修部四技科目總表 4. 審查 109.2 學期選修課程擬開科目表 5. 修訂 110 學年度多媒體遊戲發展與應用系科目總表	陳溪泉、陳智賢、劉明昆、王瑞、黃建基、涂聖忠、沈信傑(學生)	1. 通過 109.2 學期新開選修課程開課申請單 2.通過 108、109 學年度入學進修部四技(電競產業組)課程架構圖 3.通過 106 學年度日間部 106、107、108 進修部四技科目總表 4.通過 109.2 學期選修課程擬開科目表 5.通過 110 學年度多媒體遊戲發展與應用系科目總表
110.02.03	1. 審查新舊對照表修正 2. 審查 110 學年度日間部課程 3. 審查 110 學年度進修部課程 4. 審查 110 學年度日間部學程 5. 審查進修部模組課程	陳溪泉、陳智賢、劉明昆、王瑞、黃建基、涂聖忠、沈信傑(學生)	1. 通過新舊對照表修正 2. 通過 110 學年度日間部課程 3. 通過 110 學年度進修部課程 4. 通過 110 學年度日間部學程 5. 通過進修部模組課程
110.03.04	1.審查 110 學年度日間部課程 2.審查進修部模組課程	陳溪泉、陳智賢、劉明昆、王瑞、黃建基、涂聖忠、沈信傑(學生)	1.通過 110 學年度日間部課程 2.通過進修部模組課程

110.03.18	1.審查 110 學年度日間部課程 2. 審查進修部模組課程審議 3. 審查 108-109 進修部電競組科目總表	陳溪泉、陳智賢、 劉明昆、王瑞、黃 建基、涂聖忠、沈 信傑(學生)	1.通過 110 學年度日間部課程 2. 通過進修部模組課程審議 3. 通過 108-109 進修部電競組科 目總表
110.03.25	1.審查 110 學年度日間部課程 2. 審查進修部電競模組課程修正	陳溪泉、陳智賢、 劉明昆、王瑞、黃 建基、涂聖忠、沈 信傑(學生)	1.通過 110 學年度日間部課程 2. 通過進修部電競模組課程修正
110.04.01	1.審查 110 學年度課程 2.審查 110-1 選修課 3. 審查 110.1 學期新開選修課程開課申請單 4. 修訂新開選修課程之相關規定 5.審查課程關閉與否事宜	陳溪泉、陳智賢、 劉明昆、王瑞、黃 建基、涂聖忠、沈 信傑(學生)	1.通過 110 學年度課程 2.通過 110-1 選修課 3. 通過 110.1 學期新開選修課程開課申請單 4. 通過新開選修課程之相關規定 5.通過課程關閉與否事宜
110.04.29	1.審查科目總表修正 2. 審查健康資訊學程於 110.1 學期停辦事宜 3. 審查學程課程更改事宜	陳溪泉、陳智賢、 劉明昆、王瑞、黃 建基、涂聖忠、沈 信傑(學生)	1.通過科目總表修正 2.通過健康資訊學程於 110.1 學期停辦事宜 3.通過學程課程更改事宜

註：原則上須列舉所有檢討與修訂課程之記錄，並請以摘要方式呈現於表格中

9.4 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
1.對應規範：9.1/9.2 9.3 外部諮詢委員會與課程諮詢委員會未分開設立，應分成兩個委員會，以落實內部與外部迴圈持續改善機制。(日間部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.23-p.24)
2.對應規範 9.1/9.2/9.3 前次建議改進事項中"提升學生學習英文興趣之有效方法"，雖有對應改善措施但尚無改進成果評估，宜持續追蹤改善成效。	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.24-p.26)

【進修部】

認證規範 1：教育目標

請說明受認證學程滿足認證規範 1.1~1.4 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容		報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
1.1	須具備公開且明確的教育目標，展現學程的功能與特色，且符合時代潮流與社會需求。	學程對外宣導教育目標的方式。	5) 宣導教育目標的宣傳品、資料或文件等。 6) 制定教育目標的過程/會議紀錄（含諮詢委員會組成辦法）。 7) 評估達成教育目標的相關文件，如校友、雇主等問卷、訪談紀錄等。 8) 檢討教育目標執行成效與課程規劃的相關會議紀錄。
1.2	須說明教育目標與學校願景/教育目標的關聯性及形成的流程。	3) 教師及諮詢委員會參與教育目標的制定、檢討及執行成效的評估。 4) 校、院、學程教育目標的關聯性。	
1.3	須說明課程設計如何達成教育目標。	課程設計與達成教育目標的關聯性。	
1.4	須具備有效的評估方式以確保教育目標的達成。	3) 學程定期運用校友及雇主問卷調查方式評估教育目標達成度。 4) 學程檢討教育目標的紀錄。	

1.1 須具備公開且明確的教育目標，展現學程的功能與特色，且符合時代潮流與社會需求。

一、弘光科技大學願景

本校秉持著「以人為本、關懷生命」的辦學理念，強調專業技能與人文素養並重，啟發學生對生命的省思，進而尊重生命、關懷社會，以「成為培育具關懷生命特質與國際化專業人才之卓越科技大學」為願景，並以「培育具健康與民生知能的優秀人才、善盡服務利他的社會責任」為本校使命。

二、弘光科技大學使命與教育目標

- 1.培育具健康與民生知能的優秀人才。
- 2.提供務實致用的專業課程。
- 3.落實服務利他的社會責任

三、學院發展願景

1.醫療健康學院發展願景(108-1學期前)

醫療健康學院以「醫療保健」為發展核心，以強化「醫療保健人才培育、產學研發及深耕生技醫療健康福祉產業」為發展目標。本院教師研究與學術專長橫跨醫療、健康、生技、營養、動保、資訊與老照等領域之照顧專業，整合語言聽力治療、物理治療、健康事業管理、生物科技、營養醫學、動物保健、資訊管理和老人福利與長期照顧

等專業系所，共構本院最堅實的樂活健康專業師資團隊。

- (1) 醫療健康為本校發展利基，本學院之各系所均與醫療健康產業有關，其中物理治療、營養系及語言治療與聽力學系具培養國考醫事人員考照資格。近年來物理治療師及營養師之國考錄取率皆高於該年度全國平均錄取率。物治系獲得教育部經費補助建置全國首屈一指之「科技輔具實習室」。
- (2) 本院所屬各系所師資及教學設備優良，配合社會與產業需求規劃課程，並皆能落實學生專業校外實習，足以培育職業需求之專業優質人才，辦學績效獲社會大眾、家長及學生肯定。
- (3) 本院開設有全國唯一之智慧健康照顧課程，促進社區健康活化與長者身心靈健康。
- (4) 本院在地深耕有成，與夥伴社區互動良好，可有效促進長者社會參與和社區活絡。
- (5) 本院物聯網技術自動產生服務紀錄及巨量數據分析技術傑出，已培育出新一代優質照顧專家。
- (6) 本院具備跨域整合優勢，結合健康資訊管理、生技營養物治語聽及動物照護投入社區健康幸福加值。
- (7) 本院所屬各科系所長期與中部醫療體系相關業者關係密切，具充足的臨床資源，不僅與本校附設老人醫院，光田醫療體系有充分的資源整合，亦與中部地區醫療體系建立合作關係。

本學院之教育目標為：

- (1) 強化學生人文素養與健康關懷
- (2) 奠定學生醫療健康照顧科技知能之根基
- (3) 培育理論與實務兼具之醫療健康應用專業人才

2. 民生創新學院(108-2學期後)

校於2003年正式改名為弘光科技大學，為推動校務發展，成立民生學群，於2004年8月1日正式改名為民生學院，持續掌握社會脈動，於2017年7月改名為民生創新學院，本院包括食品科技系(所)、幼兒保育系、化妝品應用系(所)、美髮造型設計系、餐旅管理系、國際溝通英語系、文化創意產業系、運動休閒系與多媒體遊戲發展與應用系等九個系。各系皆聘請符合專長之師資，目前全院專任教師有108位，其中教授23位(講座教授1位、特聘教授5位)，副教授38位，助理教授34位，講師10位；助理教授以上佔總師資88%。教師深具專業素養，基於技職教育特色，鼓勵教師開創實作專業，此外教師也積極投入研究教學工作並參與產學計畫及委託實務工作與服務。依各系之屬性訂定發展特色，設置跨領域多元學程，以提升學生學習實務及就業率，本院亦整合科技與人文領域，以拓展學生知識層面，培育創新人才與產業發展，期能使學生學以致用進而服務相關產業。除培訓本校學生外，亦開設回流教育供社會人士進修，藉以培養符合民生產業需求人才，落實在職進修專業技能，以符合業界所用。

- (1) 本院以服務人群，關懷社會，提高國人生活品質及生命保健為宗旨，充實學生身心靈整體健康，培訓具有美感涵養、團隊合作、熱忱服務、樂觀進取及具知識經濟，國際宏觀及前瞻性等素養之實務專業人才。
- (2) 落實技職教育理念，成立專業諮詢中心及專業技能檢定場，並配合「學、訓、考、用」四合一政策，達到學生「文憑與證照兼俱」的目標。
- (3) 配合本院的課程規劃、實務機構、證照考場及產學資源，成立標準化服務知能的育成中心。

- (4) 強化民生產業應用研究，提升產學及政府部門計畫，擴充食品、餐飲與化妝品品質檢驗與分析中心之檢驗認證，以及嬰幼兒照顧與教育，休閒服務，語言教育等民生產業品質提昇，建立研發與業界服務特色，培訓專業人才，服務社會。

因應時尚創新產業之需求，本院另方面亦全力發展化妝品、美髮、文創及休閒等產業之產品研發及應用人才之培育並與業界簽訂產學計畫，參與學校策略聯盟研究，並積極參與、舉辦國際化活動，成為國內外民生創新領域之知名學府。

本學院之教育目標為：

- (1) 人文關懷：深化通識教育，培育學生通識博雅的涵養，以達專業教育與通識教育均衡並行的全人教育。
- (2) 科技實務：做為技職教育一環，需充份掌握科技教育發展趨勢，積極推動國際學術合作，並因應世界潮流及社會需要，成立特色領域之研究發展中心，推動應用產業的相關研究，促進產業技術升級，發展為國內一流科技大學。
- (3) 終身學習：推動產業技術服務及人員在職訓練，提供產學各界進修及研究機會，發揮科技大學服務及推廣功能。
- (4) 積極創新：大學是新知識、新技術的來源，而知識經濟的基本要件就是積極創新。面對未來科技、市場等典範移轉的新時代，創新與否將成為競爭力強弱的關鍵因素，發揮積極創新精神才是長期發展之道。
- (5) 國際視野：加強國際化的交流與發展，教學方針、研究趨勢與世界接軌，使畢業生能具有地球公民的競爭力。

四、多媒體遊戲發展與應用系教育目標

本系教育目標逐年改善精進(表1-1)，並融入人文素養與社會關懷之精神，培養具宏觀視野、創新及應變能力之跨領域遊戲、動漫與電競產業規劃之人才。

1. 培育多媒體應用與遊戲發展之人才
2. 培育電競產業規劃與經營之人才
3. 培育人文素養與社會關懷之人才

。

1.2 須說明教育目標與學校願景/教育目標的關聯性及形成的流程。

本系強調人文關懷與終身學習，將專業知識、技能學習與通識教育均視為同等重要，重視每位學生學習過程與成果。尤在理論與實務應用緊密結合於教學過程之中，伴隨實際操作演練與實習課程，使學生具有專業整合規劃與實際應用之能力，本系將持續精進學生在跨領域之整合能量，輔導學生取得國內外的專業證照，增加學生就業機會與競爭優勢，並養成社會生活與職場工作所需的人格特質。

1.3 須說明課程設計如何達成教育目標。

本校為以醫護起家之科技大學，長期與中部地區的醫療院所有著密切的交流與合作，例如光田醫療社團法人光田綜合醫院、台中榮民總醫院、台中市立老人醫院(現為公辦民營之弘光科技大學附設老人醫院)、澄清醫院和財團法人仁愛綜合醫院等。本系長期以來也與中部產業合作互動密切，並也簽訂產學合作，例如慶銘資訊、綠捷能智控、今國光學等。

每門課程也都要求將課程大綱明確說明並上網公告，課程大綱並也以同儕交互檢核的方式確保每位授課教師的課程大綱能滿足至少 70%與系訂課程大綱相符。在教學活動實施後，並以校訂之教學評量進行檢核。

1.4 須具備有效的評估方式以確保教育目標的達成。

為了解本系課程發展與學生專業能力、應用情形以及競爭力間的相關情形，本系經由產官學諮詢會議、畢業系友回饋意見、雇主滿意度、在校生座談以及教學研討會等方式，並於系本位課程會議與系務會議中充分討論。

1.5 總結

本系以校、院教育目標為鵠的，訂定本系之教育願景與目標，以由上而下之目標管理架構下，配合地區產業發展的需求，建立本系之醫療資訊與資訊應用專業發展的特性，且教師專長符合本系發展目標。近年以來，大專院校專業系務發展所面臨之環境條件，物換星移變動迅速，尤其是產業發展趨勢及校際相關系所之競爭態勢，均在在促使系務發展策略及措施調整之迫切，同時對各項持續不斷改善之績效亦需及時檢討。但大專校院發展無法脫出國家教育政策、社會文化發展及家庭教育認知之關連及影響，即使無從順遂如願，教育體系組織成員，亦應視之為職志，勉力而為。所幸本系同仁均能同心協助，各盡其力，誠乃發展至今，勉可告慰之處。

請參閱第 3 頁

1.6 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
對應規範：1.2/1.3/1.4 宜設置外部諮詢委員會並每年至少開會一次，以提供課程及教學相關事項的改善建議。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.27-p.28)
對應規範：1.2/1.4 學程教育目標與學院教育目標關聯性及形成的流程之說明較為不足，宜再強化其實質關聯性與評估方式。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.28-p.30)

認證規範 2：學生

請說明受認證學程滿足認證規範 2.1~2.3 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容	報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
2.1 須訂有配合達成教育目標合理可行的規章。	3) 學校/學程具有輔導學生入學、畢業及就業的適當規定或辦法。 4) 學校/學程追蹤學生升學、畢業及就業的執行成果。	9) 大學部入學招生及授予學位辦法。 10) 學生休退學辦法、預警機制與執行紀錄。 11) 轉入生的輔導辦法與執行紀錄。 12) 學生畢業、升學及就業輔導辦法與執行紀錄。 13) 學生參與社團活動、國內外學術研討會、交換學生、國內外實習等的輔導辦法與執行紀錄。 14) 獎助績優學生辦法與清寒學生補助與輔導辦法及其執行紀錄。 15) 學生在學期間輔導紀錄。 16) 學生畢業規定相關辦法。
2.2 須訂有鼓勵學生交流與學習的措施及辦法。	3) 學校/學程鼓勵學生交流、成長與學習的執行成效。 4) 學生於校內外或國際競賽得獎紀錄及成果。	
2.3 須確切說明如何能持續並有效執行學生的指導與評量。	3) 學校/學程具有學生在學期間相關輔導辦法（如課業輔導時間 Office Hour、導生時間、預警制度等）。 4) 學校/學程輔導學生的執行成效。	

2.1 須訂有配合達成教育目標合理可行的規章。

本系進修部招生從 105 學年度改為單獨招生且不限類群。本系也針對學生修業的畢業資格、證照要求等均訂有相對應的辦法或要點做為實施依據。

多媒體遊戲發展與應用系進修部專業證照認證辦法

第二條 凡 100 學年(含)以後入學進修部四技多媒體遊戲發展與應用系學生均須通過專業證照認證後方可畢業。

本系認可之專業證照條列如下：

- 一、勞委會職訓局 - 電腦軟體設計乙級或甲級技術士/電腦軟體應用乙級或甲級技術士/電腦軟、硬體裝修乙級或甲級技術士
- 二、中華民國高普考資訊相關專業類科及格
- 三、Microsoft Certified Technology Specialist (MCTS)
- 四、系統發展認證 - SCJP/SCWCD/SCMAD/SCBCD/SCJD/SCEA
- 五、Cisco 專業人員認證 - CCNA/CCENT/CCNP
- 六、Linux 專業人員認證 - LPIC
- 七、Oracle 專業人員認證 - OCE, OCA, OCP
- 八、國際電子商務顧問局 EC-COUNCIL 專業證照認證

- 九、國際專案管理師(PMP),專案技術師 (PMA+), 專案規劃師(CPMS), 專案助理(PMA),D 級專案管理師(TPMA)
- 十、資訊安全管理內部稽核員、國際醫療資訊交換標準 HL7 分析師認證，醫療資訊分析師、醫療資訊管理師證照
- 十一、舉凡與本系課程相關，且登入本校務基本資料庫之相關證照
- 十二、其他相關專業證照，須經系審查認可

2.2 須訂有鼓勵學生交流與學習的措施及辦法。

系友經驗分享：本系積極邀請畢業校友返校與學生進行互動、經驗交流和分享。在升學的部分，畢業後繼續升學的校友返校對如何準備推甄或筆試，以及進入研究所後的求學狀況進行經驗分享和互動；在就業的部分，已經進入職場的校友在本系的聯合班會上進行專題講演；在校活動的部分，校友針對實習、專題和其他特定議題進行心得分享和交流。透過畢業系友的現身說法，除了更具說服力外，更也讓前、後期畢業的校友間的關係可以更緊密的建立連結。本系更也訂定「弘光科技大學資管名人錄與傑出畢業生遴選辦法」以確實落實該項策略的執行。

102-108 學年度獲本系傑出畢業生名單

畢業學年	學生姓名
102	李祥民、王偉任、陳秀惠
104	翁子薇
106	趙文正、施貽淵、張雅雯、林永成
107	陳逸乾

科技部大專生研究計畫：本系教師所屬研究計畫中，鼓勵學生積極參與研究，藉以帶領及培育學生從研究中學習精神及繼續升學的能力，進修部學生也有獲得此項計畫。

科技部大專生研究計畫

年度	學生姓名	指導老師	計劃名稱	目前現狀
104	陳豫柔	洪國禎	智慧型模糊預測技術於大型醫院血液庫存量最適化探討	英國留學

2.3 須確切說明如何能持續並有效執行學生的指導與評量。

學生選課輔導：學生選課輔導旨在引導學生瞭解未來的生涯發展與「選修課程」（或「選修模組」）之間的關連，並輔導學生從事生涯發展與選課規劃以期達成生涯發展目標。本系每學年皆針對新生辦理課程規劃說明會，且於每學期學生上網選課之前辦理選課說明會。

請參閱第 16 頁

2.4 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
1.對應規範：2.2 學生校外獎學金、弱勢助學金逐年減少，宜再檢視分析原因並提出改善措施。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.31-p.32)
2.對應規範：2.3 近三年學生休退學人數偏高，宜再檢視分析原因並提出改善措施。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.32-p.35)

認證規範 3：教學成效及評量

請說明受認證學程滿足認證規範 3.1~3.7 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容	報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
3.1 創新與應用資訊科技及數學知識的能力。	5) 學程訂定的畢業生核心能力能涵蓋 CAC 核心能力的要求。	4) 制定/修訂畢業生核心能力的過程/會議紀錄。
3.2 執行資訊科技實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力。	6) 學程訂定的畢業生核心能力與教育目標的關聯性。	5) 所有資訊專業課程，包括整合資訊設計能力的專題實作課程評量分析。
3.3 設計及評估電腦化的系統、程序、元件或程式的能力。	7) 透過整合資訊設計能力的專題實作 (Capstone) 展現及評量畢業生核心能力。	6) 畢業生問卷。
3.4 專案管理 (含成本分析)、有效溝通、領域整合與團隊合作的能力。	8) 透過畢業生問卷調查評量畢業生核心能力。	
3.5 發掘、分析、應用研究成果及因應複雜且具整合性資訊問題的能力。		
3.6 認識時事議題，瞭解資訊科技對環境、社會及全球的影響，並培養持續學習的習慣與能力。		
3.7 理解及遵守專業倫理，認知社會責任及尊重多元觀點。		

請參閱第 26 頁

3.1 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
1.對應規範：3.1/3.2 3.3/3.4 3.5/3.6 3.7 宜每年針對每位應屆畢業生實施問卷調查，並據以分析檢視核心能力之達成度及後續教學配合措施。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.36-p.38)
2.對應規範：3.1/3.2 3.3/3.4 3.5/3.6 3.7 Capstone 課程學習評量規則(Rubrics)易因評量老師不同而有差異，宜制定明確之 Capstone 課程學習評量規則。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.38-p.40)
3.對應規範：3.1/3.2 3.3/3.4 3.5/3.6 3.7 Capstone 課程欠缺課程學習評量佐證資料，宜予以改善。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.40-p.41)

認證規範 4：課程組成

請說明受認證學程滿足認證規範 4.1~4.2 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容	報告書佐證內容	實地訪評陳列文件	
4.1	學程課程設計與內容須與教育目標一致，且能透過畢業生成績單分析，佐證畢業生修習的課程應至少包含數學、專業課程及通識課程等三大要素，其中：	5) 學程課程規劃/課程地圖（含課程擣修規定）。 6) 學程每年實際開課清單及課程與畢業生核心能力關聯。 7) 學程的課程（包括專題實作）能培育所要求的畢業生核心能力，且每項畢業生核心能力至少有 2~3 門課程培育。 8) 透過畢業生成績單分析（依每屆畢業生高、中、低排名抽樣各 2 份）佐證學程滿足規範 4.1.1-4.1.2 所要求的課程規劃與組成百分比。 * 最低畢業學分係指教育部規定的最低畢業學分。	6) 學程的課程規劃/課程地圖。 7) 學程各門專業必修課程資料夾，包括： ■ 課程大綱（須顯示對應之學程畢業生核心能力）。 ■ 教師製作之講義。 ■ 期中考、期末考考卷及答案卷依成績低、中、高各取樣本 2 份。 ■ 作業依成績低、中、高各取樣本 2 份。 ■ 課程分析及反思表（表 4-3）。 8) 畢業生成績單。 9) 整合工程設計能力的專題實作（Capstone）之課程大綱、課程內容及學生成果（如實物作品、書面報告）。
	4.1.1 專業課程須占最低畢業學分八分之三以上，其中須包括展現整合資訊設計能力的專題實作。		10) 每屆畢業生成績排名表。
	4.1.2 通識課程須與專業領域均衡，並與學程教育目標一致。		
4.2	課程規劃與教學須符合產業需求，並能培養學生將所學應用在專業實務的能力。	3) 課程規劃與教學能滿足產業發展的需求（包括反映諮詢委員會或建教合作單位提供的回饋意見、課程委員會開會成果等）。 4) 學程如何透過外界人士的演講、校外觀摩、實習、競賽及業界參與等，讓學生體驗產業界的情況與其執行成果。	3) 學生實習單位資料及實習紀錄。 4) 學生體驗產業界情況的相關紀錄。

4.1 學程課程設計與內容須與教育目標一致，且能透過畢業生成績單分析，佐證畢業生修習的課程應至少包含數學、專業課程及通識課程等三大要素，其中：

4.1.1 專業課程須占最低畢業學分八分之三以上，其中須包括展現整合資訊設計能力的專題實作。

4.1.2 通識課程須與專業領域均衡，並與學程教育目標一致。

透過畢業生成績分析單（圖 4-1）也可見本系之課程規劃完全符合認證規範。

請參閱第 38 頁

4.2 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
1. 對應規範：4.1.1/4.1.2 4.1.3/4.2 因應產業發展趨勢，宜思考將智慧物聯網技術以及工具平台使用融入於相關課程。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.42)
2. 2. 對應規範：4.1.1/4.1.2 4.1.3/4.2 因應產業發展趨勢，宜思考將智慧物聯網技術以及工具平台使用融入於相關課程。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.43-p.45)

認證規範 5：教師

請說明受認證學程滿足認證規範 5.1~5.7 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容		報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
5.1	學程應有足夠的專任教師人數。	3) 教師專長與人數足以開授該領域的專業科目。 4) 教師每週工作量的統計表。	10) 教師授課鐘點名冊。 11) 學程教評會會議紀錄。 12) 教師聘任、升等審查作業辦法與執行紀錄。 13) 教師參與學程目標制定與執行的紀錄。
5.2	教師須參與學程目標的制定與執行。	教師參與學程目標制定與執行的紀錄與成果。	14) 教師履歷 (CV，須含基本資料、過去五年重要著作、該領域相關證照或業界實務經驗等)。 15) 教師課業輔導時間表及相關紀錄 (含導生會議紀錄)。
5.3	教師的專長應能涵蓋其相關領域所需的專業知識。	3) 教師如何將研究融入教學。 4) 教師展現適當領域專長或具有該領域的相關證照。	16) 教師參與建教合作或產學合作的紀錄資料。 17) 鼓勵教師參與研習、進修、研究的措施。
5.4	教師與學生間的互動與輔導學生的成效。	具備有效的師生交流，例如導生制度、課業輔導時間、及其他回應學生需要的即時回饋機制與執行成果。	18) 鼓勵教師參與國內外學術及專業組織及其活動等辦法。
5.5	教師與業界交流的執行成效。	教師與業界的交流，包括擔任顧問、合作計畫、諮詢委員會、及教育訓練等的成果展現。	
5.6	教師專業持續成長的管道與鼓勵措施。	5) 學程如何協助教師營造積極的合作學習情境。 6) 學程如何協助教師提升其教學、課程設計及評量的能力。 7) 學程如何協助教師維持教學與研究的均衡發展。 8) 學程鼓勵教師專業持續成長的成果。	
5.7	教師參與相關學術及專業組織以及其活動。	教師參與相關學術及專業組織活動的紀錄與成果。	

5.1 學程應有足夠的專任教師人數。

本系目前有 3 位教授、5 位副教授、4 位助理教授，共計 12 位教師。專任教師學教師專業分析表，請見表 5-1，專任教師持有專業證照情形與持有證照狀況。依據本系教育目標之設計，本系之專業課程，規劃了『資訊科技應用』、『醫療資訊管理』二個模組，後續因應系轉型，增加了「動漫製作模組」、「遊戲發展模組」及「電競產業模組」三個模組為系之發展目標。故本系專任教師之學經歷及專長，緊密與本系專業課程規劃與系發展相結合，目前 110 學年度生師比為 27.14。

本系持續增聘具博士學位之企業管理及資訊管理相關專長之教師為主，以加強資訊應用方面之師資陣容，為了因應系轉型，本系持續增聘 ACG 及電競業界實務人才，並完全配合系發展目標。94 學年度增聘林政彥助理教授(博士，醫療資訊系統、供應鏈管理等專長)，已在 103 學年度離職。96 學年度增聘戴文雄教授(博士，程式設計、數位學習等專長)，已在 105 學年度屆齡退休。102 學年度再增聘洪國禎教授(博士，決策分析、科技管理等專長)。104 學年度再增聘段翰文專案約聘助理教授(博士，資訊管理、資訊工程等專長)，106 學年度已轉為專任助理教授，並於 108 學年度轉為專任副教授。107 學年度再增聘陳佑全專案約聘助理教授(博士，資料探勘與商業智慧、Python 程式語言等專長)，已在 109 學年度調職於餐旅系；賴俊良專案約聘助理教授(博士，資訊管理、資料探勘等專長)，已在 107 學年度離職。108 學年度再增聘黃建基副教授(博士，電競產業規劃、APP 設計、遊戲程式設計)。109 學年度再增聘劉明昆專技副教授(碩士，ACG 跨域創作、IP 經營規劃、AR、VR 製作)。110 學年度再增聘張貽琮專技助理教授(學士，電競賽事製播、活動直播、多媒體製作)。目前 110 學年度，本系 12 位專任教師中，助理教授以上者 12 位(100%)，具有博士學位者 10 位(83 %)，具專業實務經驗者 12 位(100 %)，持有專業證照者 11 位(92%)。本系 10 位教師中共有 5 位老師具有 PMP 專案管理國際證照，故多能將專案管理知識傳授學生用於科技部大專生研究計畫。本系專任教師年度平均鐘點數，教授為 8 小時，副教授為 9 小時，助理教授為 9 小時，詳見表 5-2 本系教師工作量統計表。本校規定專任教師一學年校內超鐘點不超過八小時，校外兼課每學期不超過四小時。

請參閱第 47 頁

認證規範 6：設備及空間

請說明受認證學程滿足認證規範 6.1~6.5 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容	報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
6.1 須能促成良性的師生互動。	4) 設備與空間足以支援學生的實作學習： <ul style="list-style-type: none">• 實際及實作的學習環境• 資訊設備與支援• 圖書館資源• 學生自學輔導軟體• 團體學習的環境• 安全、健康及促進學習的環境	5) 設備及空間使用的規劃及紀錄。 6) 實驗室及教學設備清單及其管理辦法。 7) 實驗課程講義、實驗手冊或安全手冊。 8) 衛生安全講習資料或會議紀錄。
6.2 須能營造一個有利於學生發展專業能力的環境。		
6.3 須能提供學生使用相關專業設備與工具的學習環境。		
6.4 須能提供足夠的資訊設備供師生進行與教育目標相符的教學活動。	5) 專業設備與工具能符合產業需求。 6) 學程具備合適的設備/空間的維護與管理制度及其執行成果，例如設備/空間清單、使用手冊、維修/維護紀錄等。	
6.5 須能提供安全的學習空間、設備維護及管理制度。		

6.1 須能促成良性的師生互動。

本系目前計有專任教師 12 人，日間部學生 307 人與進修部學生 233 人。目前本系可用空間以 M 棟綠色 e 化大樓地下一二樓及 EB101、EB102、G601 電競場域，整體空間分配如表 6-1、圖 6-1、6-2 所示，本系現階段擁有辦公室面積 73.884 平方公尺，電腦教室與管院資訊共同教室三間，面積 526.248 平方公尺，專業教室 5 間，面積 374.809 平方公尺，電競場域 3 間，面積 528.958 平方公尺，主機房一間，面積 25.455 平方公尺，其它(系會議室與系學會辦公室)面積 85.95 平方公尺，教師研究室面積 136.265 平方公尺，總面積為 1759.073 平方公尺。本系提供學生的學習空間比為 $1430.015/=2.65$ (平方米/人)，教師的平均研究室空間為 13.54 (平方米/人)，在專業教室裡配置有討論空間及單槍投影等互動討論設備，提供本系所有師生有充足的良性互動空間。本系各電腦教室、專業教室(含討論空間)空間設備，提供學生在大學四年間的學習過程中有充足的資源，務使學生獲得最佳的學習成效，讓學生願意投入時間與精力在學校發展專業技能。

6.2 須能營造一個有利於學生發展專業能力的環境。

近年來本系調整課程架構及科目、敦聘優質師資、精進教學品質、深耕與國內外產業聯結、充實教學設備及圖書期刊、參與國內外專題競賽、國際學術交流合作與落實自我改善機制等方面，均積極著力，亦具成效。在整體系務發展方面不斷地檢討既往，確立定位，發展空間既大，投入心力亦深，時至今日，歷經持續成長，已然建立特色基礎；今後鋪陳發展方

向，持續研訂中程發展計畫，期可提增各項系務發展相關效益。另外本系於系務發展同時，擇選實質要項事務進行改進，蒐集內外部關係人意見。依據業界、畢業系友自辦及科技大學評鑑之各方意見，訂有自我改善機制，亦配合學校進行內部稽核考評機制，落實持續改善之精神於各項系務之推動。

6.3 須能提供學生使用相關專業設備與工具的學習環境。

本系現有專業教學實習(驗)場所整個教學與實驗場所總坪數達 901.057 坪，各教學實驗室之空間配置、安排課程、主要儀器設備、軟硬體及使用率等資料列表 6-2 至 6-12。共計 6 間電腦教室、專題製作實驗室、電競場域，5 間特色實驗室包含遊戲發展實驗室、ACG 互動科技實驗室、自媒體創作實驗室、物聯網實驗室、虛擬實境與商業服務實驗室，學生專題實作除可使用上述教學實驗室，另有建置學生專用之專題實作研究室。

6.4 須能提供足夠的資訊設備供師生進行與教育目標相符的教學活動。

請參閱第 67 頁

6.5 須能提供安全的學習空間、設備維護及管理制度。

本系相關空間充足，鼓勵大三大四學生修讀專題製作課程時踴躍借用專題實驗室，大一大二同學修讀動手實作課程時，也可在空堂時間借用一般教室，各空間的實用率約在 70%~80%，當中沒有借用或上課的時間用作本系工讀生維修檢測之用。

認證規範 7：行政支援與經費

請說明受認證學程滿足認證規範 7.1~7.4 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容	報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
7.1 須提供足以確保學程品質及賡續發展的行政支援及經費，並具備有效的領導及管理制度。	4) 學程對於目前的工作項目及未來發展具有良好的規劃。 5) 校院經費分配原則，以及學程過去的經費分配，以佐證學程所屬學院及學程皆獲適當的財務支援。 6) 學校對於學程的維護與發展的行政配合。	5) 學程主管遴選辦法及相關會議紀錄。 6) 支援教師專業成長（含教師訓練、進修、研究及參與國內外學術交流活動）的經費申請辦法與分配原則。 7) 助教、行政人員、技術人員等名單及工作內容。 8) 設備經費的申請辦法與分配原則。
7.2 須提供足以支援教師專業成長的經費。	學程具有支援教師專業成長的經費、資源與鼓勵機制及其執行成果。	
7.3 須提供足夠的行政支援與技術人力。	學程的助教、行政人員、技術人員等足以提供各項行政支援與維修。	
7.4 須提供足夠的經費支應教學、實驗及實習設備的取得、保養與運轉。	學程的經費足以提供各項設備的取得、保養與運轉。	

7.1 須提供足以確保學程品質及賡續發展的行政支援及經費，並具備有效的領導及管理制度。

本系教學與行政整體運作方式，以系務會議為核心，並依據任務需求成立各委員會，系主任統籌各項行政工作外。定期針對系未來發展所需之課程、師資、招生、教學、實習、升學與就業等相關議案，提出改善建議及措施。

本系經歷任系主任的領導及全體教師的投入，確立本系組織架構。各系務發展相關委員會均訂有辦法，明訂各委員會之工作職掌、委員組成、任期、運作等相關條文。本系現有教師評審、課程、教學、發展暨圖儀、學生事務、實習、招生等委員會七個委員會。

請參閱第 87 頁

7.2 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
1.對應規範：7.1/7.2 經常門預算執行率偏低，宜訂定相關經費使用規範，以鼓勵老師用於提升專業技能及學生學習成效。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.46-p.47)
2.對應規範：7.3 102~107 年教學助理人數與總輔導時數呈現下降趨勢，宜思考改善措施。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.47-p.48)

認證規範 8：領域認證規範

請說明受認證學程滿足認證規範 8 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容	報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
各學程的課程與師資須與資訊科技名實相符，若該學程屬整合性領域，則須分別滿足各相關領域的認證規範。	3) 課程能適切反映學程的名稱。 4) 師資專長能涵蓋學程課程內涵。	3) 受認證學程名稱符合該領域專業內涵的相關資料。 4) 與其他學程合開課程的協調過程紀錄。

各學程的課程與師資須與資訊科技名實相符，若該學程屬整合性領域，則須分別滿足各相關領域的認證規範。

8.1 本系現況

109 學年度(含)前，本系課程與師資之內容設計與規劃，均與資訊科技名實相符，學程名稱與課程，亦能適切反映教育目標之內涵。

尤其，本系承襲本校之醫護的專業背景，朝向醫療資訊管理作重點規劃本系之重點發展目標之一。此外，結合區域經濟發展與之需求，如中部科技園區、精密工業園區等地區產業之特色，以企業 e 化及數位內容為導向，增加企業整體競爭與獲利能力，也是本系之重點發展目標之一。

依此本系發展規劃成兩個模組，分為醫療資訊管理模組與資訊科技模組，為此本系重點發展之特色。

110 學年度(含)後，因應系轉型，本系課程與師資之內容設計與規劃，均與多媒體名實相符，學程名稱與課程，亦能適切反映教育目標之內涵。

依此本系發展跨領域電競模組，如附表-13。

請參閱第 98 頁

認證規範 9：持續改善成效

請說明受認證學程滿足認證規範 9.1~9.3 要求之機制與措施，並輔以相關圖表及提供實際執行之成效與佐證。

規範內容		報告書佐證內容	實地訪評陳列文件
9.1	須持續確保學生在畢業時具備核心能力。	學程具備定期檢討畢業生核心能力培育及評量方式的機制及執行成效。	檢討畢業生核心能力培育及評量的相關工作/會議紀錄及執行成效。
9.2	課程與教學須持續符合產業需求，及培養學生資訊實務能力。	3) 學程透過定期召開諮詢委員會及其他機制，檢討課程與教學是否符合產業需求及培養學生資訊實務能力。 4) 學程提供相關執行成效。	檢討課程規劃的相關工作/會議紀錄及執行成效。
9.3	其他持續改善之機制與成果。	學程在其他規範的重要改善機制及執行成效。	學程在其他規範的重要改善相關紀錄及執行成效。

9.1 須持續確保學生在畢業時具備核心能力。

109 學年(含)前，本系以 PDCA 之精神改善系上課程，經由本位課程 A1 表(本位課程考慮因素檢核表)之 SWOT 分析、A2 畢業生之工作檢核表，修改本系教育目標是根據 107 年 9 月 4 日系務會議，將本系教育目標修改成更符合現況。目前之系教育目標詳列於下：

1. 培育具人文素養與社會關懷之人才。
2. 培育具醫療健康資訊知能之人才。
3. 培育具創新思維與醫療健康實務之人才。

110 學年(含)後，因應系轉型，本系以 PDCA 之精神改善系上課程，本位課程 A1 表(本位課程考慮因素檢核表)之 SWOT 分析、A2 畢業生之工作檢核表，經由外部諮詢委員的建議及內部相關會議討論後修訂新的教育目標與核心能力以回應委員意見及符合院的教育目標。本系教育目標修改成更符合現況，目前之系教育目標及核心能力詳列於下：

系教育目標	系核心能力
<ol style="list-style-type: none"> 1. 培育多媒體應用與遊戲發展之人才。 2. 培育電競產業規劃與經營之人才。 3. 培育人文素養與社會關懷之人才。 	<ol style="list-style-type: none"> A. 具備設計多媒體與實作遊戲之能力 B. 具備動漫製作與遊戲整合之能力 C. 具備執行與管理電競賽事之能力 D. 具有服務社會與團隊合作之能力 E. 具備國際視野與外語溝通之能力 F. 具備美學賞析與創新發展之能力

本系透過以下 PDCA 機制定期評量學生核心能力：

1.PLAN 制定教育目標與核心能力(訂定教育目標，核心能力，課程設計)。

•專家諮詢委員會

•課程委員會

•系務會議

2.DO 課程規劃、討論與執行(進行教學活動)。

•課程委員會

•系務會議

3.CHECK 學生學習與教師教學成效評量(教學成效評量)。

•教學成效與評量

•問卷評量

•畢業生問卷調查

•專題或實作報告

•學生實習成效報告

•校內外競賽成果

•教學評量問卷調查

4.ACTION 檢討並修訂教育目標及核心能力(進行教學成效改善)。

•課程委員會

•系本位課程發展諮詢委員會

•系務會議

整個 PDCA 改善機制中，學生參與多項會議，可提出對於教育目標，核心能力，課程設計，教學品質等意見，藉由會議討論回應與處理學生的建議。

請參閱第 103 頁

9.2 108 年 11 月 05 日 IEET 離校意見及回覆

委員意見	回覆
1.對應規範：9.1/9.2 9.3 外部諮詢委員會與課程諮詢委員會未分開設立，應分成兩個委員會，以落實內部與外部迴圈持續改善機制。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.49-p.50)
2.對應規範：9.1/9.2 9.3 前次建議改進事項中"提升學生學習英文興趣之有效方法"，雖有對應改善措施但尚無改進成果評估，宜持續追蹤改善成效。(進修部)	改善情形如前次評鑑待改善事項之實際改善情形(p.50- p.52)