

弘光科技大學 113-114 學年度

【多媒體遊戲發展與應用系】外部自我評鑑實地訪評報告書

構面一：目標與發展（請條列敘明）

優點/特色（或現況描述）

1. 系上教育目標訂定與修正：依校、院教育目標，結合國家產業政策及 AI 趨勢，設立電競、動漫、遊戲設計與直播行銷專業主軸，定期召開外部諮詢委員會與課程發展會議進行檢討修正。
2. 核心能力與檢核：展開六項核心能力，建立課程地圖與三級三審課程審查制，並設定專業證照、英文能力、服務學習為畢業門檻。
3. 中長程發展計畫：透過 SWOT 分析擬定設備更新、師資培育、產學合作與學生能力養成策略，與校務發展目標連動。
4. 行政與資源支持：系務會議統籌，七大委員會分工，近三年完成專業教室、電競館與互動投影教室建置，投入大量經費且支用透明。
5. 國際化培育：與日本 AMPS 動畫學院、韓國 Gen.G Academy 合作，鼓勵學生參與海外研習、國際競賽，提升移動能力與國際視野。
6. 優點/特色：
該系能緊扣國家政策與產業趨勢，教育目標明確，兼顧遊戲設計、電競賽事與跨域創作，課程設計導入 AI 應用，符合未來產業需求。該系具完善的「雙迴圈課程規劃與管理機制」，確保教育目標與核心能力持續精進。中長程發展計畫明確，積極建置創新學習空間、強化師資專業並推動產學合作，並透過多元國際交流，提升學生跨國移動力與全球競爭力。
7. 該系自 110 年由資訊管理系更名為「多媒體遊戲發展與應用系」，發展定位明確，結合遊戲設計、動漫製作、電競產業與直播行銷，符合國家數位內容與文創產業政策方向。
8. 系上設有教育目標與核心能力檢核機制，並透過課程發展委員會及外部諮詢委員會持續修正，展現 PDCA 循環的品保精神。
9. 學生在國內外電競賽事、跨域展覽及國際合作專案中屢獲佳績，體現教育目標與實務接軌成效。

待改善事項與對應之改善建議

1. 教育目標與校院教育目標應明確對應矩陣。改善建議:補充教育目標對照表，說明與校、院教育目標及 SDGs 連結，呈現垂直一致性，便於外部評鑑檢核。
2. 建議調整評分比重，並建立量化評量表，以提升客觀性。
3. 產業鏈結不足：SWOT 分析指出與地方產業互動有限（頁 11）。
宜先確定建議學校周邊產業屬性與本系發展之關聯度，如有符合，宜提出強化連與締結合作關係的具體規劃，包含 KPI 以及逐年改善的措施。

針對未來發展之參考建議

1. 該系已建構完整 PDCA 品質保證循環，並將其落實於課程優化、教學改進及學生回饋，形成閉環的持續改善機制。建議未來持續深化 AI 與遊戲數據分析的課程，並拓展國際產學合作平台，培育具備跨域整合能力與國際競爭力的專業人才。透過持續優化學習環境、厚植師資能量及多元交流機會，讓系成為中部地區數位內容與電競教育的重要人才搖籃，鼓勵師生共同追求卓越。
2. 可進一步規劃 AI、XR 與新媒體應用課程模組，提升課程前瞻性。
3. 強化國際學生與外籍師資的招募策略，拓展國際化基礎

弘光科技大學 113-114 學年度

【多媒體遊戲發展與應用系】外部自我評鑑實地訪評報告書

構面二：教學與學習（請條列敘明）

優點/特色（或現況描述）

1. 現況描述：

教師教學與輔導知能：設置學習預警、補救教學及晤談制度，每學期公布 Office Hours，輔導機制涵蓋學業、生活、心理、職涯。

教師專業發展：定期參與校內教學研習、產學合作與業界培訓，鼓勵教師取得證照與實務經驗，提升教學專業度。

學生品德涵養：落實品德教育實施辦法，辦理服務學習、社團活動與倫理教育，培養公民責任與團隊合作精神。

學生基本能力：安排中文、英文、資訊課程與檢測，並舉辦多元閱讀與寫作競賽，強化語文表達與資訊應用能力。

學生專業能力：結合遊戲開發、電競與動畫專業課程，並提供證照輔導、競賽支持，協助學生與業界接軌。

2. 優點/特色：

該系建構完整的教學支持與輔導體系，從課業預警、補救教學到教師晤談制度，形成閉環支持機制，確保學生學習不掉隊。教師積極投入專業研習與產學合作，將業界技術與趨勢導入課程，提升實務教學品質。學生在校期間除專業課程外，亦透過中文、英文與資訊能力訓練、服務學習與社團活動，全面培養核心素養及跨域能力，符合多媒體遊戲與數位內容產業的人才需求。

3. 系上具備多元課程模組（遊戲、動漫、電競），並透過專題、實習與跨域展演活動落實學用合一。

4. 教師積極參與教學實踐研究計畫及專業研習，推動雙師制課程與產業專家協同教學。

5. 學生能參與專題競賽、實習計畫及國內外電競比賽，並有優良表現，顯示教學成效。

6. 專任教師由管理、多媒體、遊戲、直播四群教師共 10 人組成，其中具博士學位者佔 40%，具實務專業技術背景者佔 60%，能支持系發展之核心方向。
7. 教師積極參與實務教材編撰、產業研習與業師協同教學，強化課程與產業連結，有助於教師專業發展與教學品質的提升。

待改善事項與對應之改善建議

1. 提升學生專業能力之措施,改善建議:附上各年度證照考取率及比賽得獎率統計，補足 KPI 及改善行動追蹤，呈現教學成效與持續精進循環。
2. 師資人力不足，目前學生 460 位，生師比將近 35:1 位，建議可增加一位老師人力補足師資的不足。
3. 雙師制授課時數不足：現階段業師參與時數有限（頁 44）。
→ 建議擴增業師授課比例，並建立制度性安排，使課程更具實務性。

針對未來發展之參考建議

1. 該系已建立「教學與輔導並行」及「教師專業成長」雙軌並進的機制，透過 PDCA 循環持續精進。建議未來持續加強跨域課程整合，推動 AI、遊戲引擎與 XR 技術融入課程，培養學生跨平台創作能力。同時拓展與國內外業界合作，提供更多實習與專案機會，強化畢業生職場即戰力。並持續檢核輔導與專業能力養成成果，使系成為兼具學術深度與產業實務的多媒體遊戲教育領航者。
2. 建立學生學習歷程檔案（e-portfolio），全面記錄能力養成，結合學習成果，作為校務研究（IR）的基礎。
3. 強化與標竿學系之比較分析，藉此檢討不足並修正教學策略。
4. 該系自 110 學年更名轉型以來，各年度均持續優化師資結構並調整課程模組，並於 114 學年首度產生畢業生。建議在完成 114 學年畢業生流向調查後，進一步檢視專業選修與課程模組的規劃成效，以強化並驗證其與職涯發展之連結。

弘光科技大學 113-114 學年度

【多媒體遊戲發展與應用系】外部自我評鑑實地訪評報告書

構面三：辦學績效與精進策略（請條列敘明）

優點/特色（或現況描述）

1. 現況描述：

- (1) 學生學習成效：統計畢業生就業率、證照考取率、競賽獲獎情形，並透過畢業生問卷及用人單位回饋檢視課程成效，實踐「學用接軌」目標。
- (2) 教師研發與產學合作：全體教師每學年參與創新教學課程，並積極申請產學合作計畫、指導學生專題及競賽，研究成果投稿國內外期刊及研討會。
- (3) 社會服務與外部連結：辦理高中職體驗營、企業參訪及社區回饋活動，促進社會責任落實與在地鏈結。
- (4) 外部資源開發：與 16 家廠商合作簽訂實習機會，提供 51 個職缺，並導入實習前培訓、過程追蹤及成果回饋機制，提升畢業即就業率。

2. 優點/特色：

該系在學生學習成效與產業接軌上表現亮眼，不僅有穩定的證照考取率及競賽獲獎紀錄，亦透過畢業生及業界問卷持續調整課程內容。教師端積極推動創新教學與研究，產學合作數量逐年成長，讓學生有更多實作與實習機會。社會服務活動與高中職合作計畫，有效推廣系品牌並提升招生能見度。整體辦學策略結合校務發展目標，形成教學、研究、產學合作與外部資源互補的正向循環。

3. 該系學生在多媒體創作競賽、專題展演及國內外電競比賽表現亮眼，展現學習成果。
4. 教師積極參與產學合作計畫，並有專利與專業服務成果，展現研發與服務能量。
5. 電子競技參賽表現亮眼，彰顯系所特色。動畫領域方面，透過國際合作邀請專家演講並舉辦工作坊，安排學生參與實際製作與海外研修，展現專業實務力並拓展國際視野。

6. 電子競技參賽表現亮眼，彰顯系所特色。動畫領域方面，透過國際合作邀請專家演講並舉辦工作坊，安排學生參與實際製作與海外研修，展現專業實務力並拓展國際視野。

待改善事項與對應之改善建議

1. 學生學習成效資料呈現需釐清：雖有列出學期成績通過率、證照考取數與競賽獲獎紀錄，但缺乏多年度趨勢比較及未達標學生改善行動追蹤數據，難以評估措施是否持續有效。建議補充近幾年年度的歷年趨勢圖表，呈現學習成效長期變化，並揭露輔導後成效（如補救教學後通過率、證照輔導通過率），建立 PDCA 循環追蹤機制，確保改善措施落實。
 2. 進修部一班 56 人，但電競教室只有 50 個座位，不敷使用。建議再增加 6 個電腦以符合招生開課之需求。
 3. 畢業生流向追蹤不足：缺乏完整就業率、升學率、薪資趨勢等數據。
→ 建議建立畢業生追蹤系統，並結合雇主滿意度調查，以全面檢視教學成效，提出課程改善方向。
 4. 產學合作侷限：合作多集中於遊戲與動漫，跨領域拓展略有不足。
→ 建議延伸至 AI、文化創意、智慧醫療等領域，結合跨系跨域合作，拓展系所特色。
 5. 國際化的教學發展成果缺乏評量機制。
→ 建議發展多面向的評量方式，建立長期的檢核制度，以有效的調整各項措施的適合性，同時滿足適性需求。
 6. 學生在專題成果、數位作品及電競直播等方面已有一定的表現，惟成果之公開呈現與推廣管道仍可更為多元。建議規劃多元發表管道，如充實官方 YouTube 頻道內容、建立數位典藏系統展示。或經費允許下參加全國性跨校展覽(如放視大賞、新一代設計展)，以提升能見度並增進學生成就感。
- 7 電競產業中心，類似一個實務實習的單位。提供該系學生參與實作的機會，並與該系課程連結。而該中心產學合作計畫亦由該系教師擔任主持人。故相關成果與說明，例如：電競轉播學生社團的運作等，應可作為該系衍生

成果，呈現於報告中。

針對未來發展之參考建議

1. 該系教師研發能量與產學合作均已建立良好基礎，未來可持續推動國際合作研究與跨域專案，並鼓勵教師投稿高品質期刊與國際研討會。建議加強社會服務與社區鏈結，擴大專業知識的外溢效應，提升系社會影響力。同時深化產學合作，增加專案型實習與產業導師制度，讓學生在校期間即具備解決真實問題的能力，全面實現「畢業即就業、就業即專業」的願景。
2. 可發展產學合作指標化追蹤機制，如合作金額、專利數量、國際合作專案比例，提高對計畫主持人的鼓勵與回饋，以刺激研究動機。
3. 鼓勵教師與學生 參與國際研究與競賽，提升系所能見度，並提高獎勵制度。
4. 建議設置多媒體展示牆面，展現優秀師生作品，以激勵學習表現。
5. 該系於多媒體之發展主軸已逐步展現特色，惟遊戲設計領域作品(非電競賽事)尚有成長空間。可能與學生選課與專題投入度相對不足有關。建議系所應持續調查在學學生需求，以後續調整課程或增加誘因，以提升參與度並累積具代表性的成果。

弘光科技大學 113-114 學年度

【多媒體遊戲發展與應用系】外部自我評鑑實地訪評報告書

構面四：自我改善與永續經營（請條列敘明）

優點/特色（或現況描述）

1. 現況描述：

- (1) 自我改善機制：導入 ISO 9001 品質管理系統及 PDCA 循環，定期檢視教務與課程運作，將外部評鑑與內部自評意見納入改進方案。
- (2) 上一週期改善建議處理：針對課程整合、師資聘任及跨領域專案已完成改善並落實於教學計畫，強化學生學習成果展演與畢業專題連結。
- (3) 資訊公開與意見蒐集：建置資訊公開平台與系所網站，定期更新課程、師資、招生及榮譽資訊，並透過滿意度問卷、雇主回饋及社群媒體蒐集多方意見。
- (4) 經營困難預防：針對招生率、休退學率設置監控指標，並提出改善行動，例如課程輔導、留才措施，降低學生中途離校率。
- (5) 永續經營策略：成立募款推廣小組，結合校友與業界資源，積極簽署 MOU 並推動國際交流，逐步擴大外部資源挹注與合作深度。

2. 優點/特色：

- (1) 該系已建構完整的自我改善與永續經營機制，結合 ISO 9001 及 PDCA 循環，使教學與行政持續檢核與優化。上一週期改善建議均已落實，課程整合與師資補強後，畢業專題與展演更能反映學生整體學習成果。
- (2) 資訊公開透明，透過校級平台、系所網站及社群媒體即時更新，兼顧學生、家長與外界的知情權。意見蒐集涵蓋學生、教師、雇主等多方利害關係人，並將分析結果回饋至系務會議，以促進改進。面對招生與留才挑戰，系上主動提出輔導措施與改善策略，展現積極經營與追求永續的決心。

3. 自我改善機制有明確之評鑑時程、流程與 PDCA 機制，且定期蒐集內外部關係人意見，進行意見改善之討論並持續追蹤。

4. 學生滿意度之調查，111 學年至 113 學年有明顯提升之趨勢。

5. 在少子化困境下，111-113 學年日間部新生註冊率仍維持 100%，進修部則分別為 85.71%、65.71%與 90% (參考資料:大專校院校務資訊公開平台)，可見學系透過特色課程展現出吸引力，招生策略具有成效。

待改善事項與對應之改善建議

1. 自我改善機制成果質量化呈現稍顯不足：雖有導入 ISO 9001 及校內 PDCA 流程，難以客觀評估機制運作成效。建議建立年度改善行動清單，追蹤完成率並以圖表呈現改善前後的差異；同時整合師生滿意度問卷結果，定期在系務會議報告並存檔，作為持續改善依據。
2. 學生流失率原因與防範措施未明確揭露：表 4-4.2 雖顯示休退學率近兩年改善，但缺少原因分析與後續防範措施，難以確認改善是否可長期穩定。建議結合 IR 並蒐集休退學學生問卷與晤談資料，分析流失主因，並提出具體改善措施（如學習輔導、經濟補助、心理諮商）；建立年度追蹤報告，檢視策略成效並調整方案。

針對未來發展之參考建議

1. 建議系上持續深化 PDCA 改善循環，強化跨域課程整合與行政流程，確保教育品質穩定提升。未來建議進一步擴展外部資源，如透過校友募款、產業贊助與國際合作，提升辦學財務與國際能見度。同時建立完善的數據分析機制，定期追蹤學生學習成果、滿意度與流失率，作為決策依據。持續強化雇主回饋與畢業生流向調查，確保課程與產業需求對接，最終達成「自我改進、不斷成長」的永續經營願景，鼓勵師生共同投入，使本系成為培養多媒體遊戲專業人才的重要基地。
2. 若能進一步細分學生休退學原因之類型，並結合入學管道與選修課程模組進行分析，將有助於更精準掌握學生需求，並強化課程設計與輔導成效。