

大專校院教學品保服務計畫

南臺科技大學 評鑑報告(含結果)

實地評鑑日期：110年11月25日

中華民國111年4月

南臺科技大學評鑑結果一覽表

受評單位名稱	受評學制	評鑑結果	期間
多媒體與電腦娛樂科學系	學士 (日間部、進修部)	通過	111年5月至 116年4月
多媒體與電腦娛樂科學系	碩士	通過	111年5月至 116年4月
創新產品設計系	學士 (日間部、進修部)	通過	111年5月至 116年4月
創新產品設計系	碩士	通過	111年5月至 116年4月
視覺傳達設計系	學士 (日間部、進修部)	通過	111年5月至 116年4月
視覺傳達設計系	碩士	通過	111年5月至 116年4月
資訊傳播系	學士 (日間部、進修部)	通過	111年5月至 116年4月
資訊傳播系	碩士	通過	111年5月至 116年4月

目錄

壹、多媒體與電腦娛樂科學系	1
貳、創新產品設計系	6
參、視覺傳達設計系	10
肆、資訊傳播系	14



壹、多媒體與電腦娛樂科學系

一、目標與發展

(一) 優點／特色（或現況摘述）

共同部分

1. 配合「培育產業人才與產業融合」的校發展方向，以「培育遊戲產業人才、支援遊戲產業研發升級」為專業發展目標。
2. 積極鼓勵師生參與產學專案計畫，培育專業實戰能力，有助達成「畢業即就業、上班就上手」的人才培育目標。
3. 以「數位遊戲及數位特效」為特色主軸，符合產業需求。

學士班

1. 培養「具備洞察人性需求、嫻熟團隊合作、獨立解決問題的數位遊戲設計師」，能與產業需求契合。
2. 重視終身學習與社會關懷之人格特質及職業職能與正確就業態度之培養。

碩士班

以「培育具備產品研發及組織管理能力的遊戲產業基層主管，或微型遊戲企業營運與數位遊戲產業策略管理人才」為教育目標。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

1. 中長程計畫檢核機制均為問卷調查（自評報告書 p.22，表 1-1），建議增加具體量化的檢核指標。
2. 學生國際交流僅三名赴海外大學研修（自評報告書 p.38，表 1-11），建議增加國際合作的模式，如國際團隊聯合開發專題、海外遊戲公司帶薪實習課程（Co-op）等，以增進學生的國際視野與經驗。

二、教學與學習

(一) 優點／特色（或現況摘述）

共同部分

1. 以區塊鏈數位貨幣形式發行「南臺幣」，由任課教師發放給學生，以獎勵其學習成果。
2. 制定聘任進修、教學、研究、學術交流、服務等五個面向之各項獎勵、補助、實施辦法，作為提升教師教學品質的策略，並協助教師發展學術專業與實務特色。

學士班

1. 具體規劃學生未來就業目標工作類型為遊戲及多媒體內容企劃人才、遊戲 2D 與 3D 美術設計人才、遊戲程式設計人才等三大類。
2. 師資專長能滿足遊戲企劃、遊戲美術、遊戲程式、互動設計、影音後製及智財管理等課程需求。兼任師資亦多為產業豐富經驗專業人士，可協助學生學習產業技能。
3. 為提升教師實務能力、增加產學合作機會及學生就業機會，鼓勵教師赴公民營機構研習，以提升與時俱進的研發產學能力。

碩士班

1. 碩士班八項核心就業力能與兩項教育目標：「研發團隊管理能力」、「企業政策管理能力」對應，並訂有檢核機制。
2. 建立人才培育室，針對學生學習弱點加強改善，深化教學，提升學生技術能力，效果顯著。且人才培育室採團隊合作形式，亦有助於學生培養團隊合作精神，強化未來學生就業時執行專案的能力。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

共同部分

1. 研究發表集中少數幾位教師（自評報告書 p.70，表 2-20），建議教師應多將教學或產學成果寫成學術論文或專書發表。

2. 辦公/會議場所空間由 135 平方公尺縮減為 98 平方公尺（自評報告書 p.28，表 1-4），宜積極爭取更多空間，以支持教師教學與學生學習所需。

學士班

1. 108、109 學年度課程委員會遊戲產業成員偏少（自評報告書 p.50，表 2-7），且多為系講師任職公司。建議增加遊戲公司課程委員，以期更全面性協助規劃課程。
2. 近三年來教師參與創新教學比例偏低，每年平均未達四成參與（自評報告書 p.67，表 2-17），建議多鼓勵教師投入。
3. 本位課程圖有遊戲美術學程及程式學程，但較缺乏企劃相關課程，僅大一下開設一門 遊戲企劃課程（自評報告書 p.43，圖 2-1）。因遊戲企劃是遊戲製作的核心，建議增加遊戲企劃相關課程，強化學生遊戲企劃能力。
4. 107~109 學年度系專任教師赴公民營機構暑期企業研習人數比偏低，僅有 4 位，宜建議提升人數。

碩士班

碩士班選修課程缺乏設計人文素養的課程，建議可增加相關課程。（自評報告書 p.55，表 2-10）

三、辦學績效

（一）優點／特色（或現況摘述）

共同部分

1. 鼓勵教師參加國內外各項研習及學術研討會，以拓展技術交流的管道，增進教師專業知能，學校並制訂相關補助要點及相關經費補助辦法。
2. 與如雷亞、捷歐藝、宇峻奧汀等公司共同合作開發發行遊戲，獲得產業界的研發及營運資源協助，可有效幫助學生提升專業知能並熟悉產業運作方式，有利學生畢業後職場發展。

學士班

1. 107~109 學年度學生專題作品參與競賽成果獲獎數共 53 件。並連續 6 度榮獲經濟部工業局「放視大賞」年度最佳學校獎。

2. 政府機構產學合作案共獲得 64 件，民間企業產學合作案共獲得 66 件。執行之合作計畫總金額達 93,601,389 元。

碩士班

成績優異前 20% 學生，學校提供 25 萬元獎學金，有效激勵學生學習動機與吸引學生就讀。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

學士班

1. 107~109 學年度共 16 位學生參與企業實習，107 學年度 6 人，108 學年度 7 人，109 學年度降至 3 人，實習期間降為半年，並集中於固定的 1 家企業。建議積極鼓勵學生至企業實習，增進產業實務經驗，提升學生就業力。
2. 表 3-11、3-12 雇主滿意度調查結果顯示，學生的專業證照及外語能力有待加強。此兩項技能為遊戲產業轉型升級的關鍵點，建議加強學生取得符合產業需求的專業證照輔導及外語能力培養。

碩士班

學生多以參加人才培育室（自評報告書 p.71）參與產學合作，仍在校活動為主，建議加強學生到實際產業場域實作，以符合碩士班教育目標。（自評報告書 p.54）

四、自我改善

(一) 優點／特色（或現況摘述）

1. 持續透過 PDCA 循環機制定期檢視自我定位、教育目標、辦學特色，推動經常性自我改善措施，以追求卓越。
2. 配合校訂管考機制，對系所整體經營績效設有「關鍵績效指標（KPI）」，以確保達成系所自我提升與改善的目標。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

1. 自我改善提升品質之外部檢視，主要透過系諮詢委員會議檢視外在環境，惟諮詢委員集中於特定產業，為強化外迴圈之功能，宜擴大諮詢委員的專業領域和人數。

2. 自我改善機制相關調查僅呈現量化結果，未有相對應之具體改善措施（自評報告書 p.110，表 3-11、3-12），建議加強蒐集畢業生、系友及雇主的質性意見，納入課程修訂與教學設計的參考，以強化系之自我改善。



貳、創新產品設計系

一、目標與發展

(一) 優點／特色（或現況摘述）

共同部分

1. 訂定發展目標為「建立優質產品設計人才養成基地，回饋教研能量與產業共創發展」，並擬定近程五年（107～111 學年）之深化專業階段、中程五年（112～116 學年）產學融合階段及長程五年（117～122 學年）產業共創階段等三階段發展計畫。
2. 積極推動國際交流、拓展學生國際觀，除了系設立碩士班海外組及推動大三海外實習，並透過辦理國際設計研習工作坊、大三菁英出國計畫、配合爭取之教育部補助計畫-跨校選送優秀青年學子赴國外著名機構蹲點（學海 A+）、國際設計研討會等創造國際化學習環境。
3. 建置各專業教室與特色實驗室，有助於建立發展特色，提供學生良好的學習資源。
4. 訂定獎助辦法，獎勵教師投入教學、研究、競賽指導、證照取得等。

學士班

以「專業深化、跨域合作」為發展主軸，並以「產品與工藝設計」、「互動與介面設計」為兩大發展方向，符應職涯地圖規劃相關學習課程，期能培育具備多元專業知識和設計實務技能之全方位人才。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

共同部分

本位課程之規劃，宜廣泛蒐集資料，如雇主滿意度調查等，以利根據資料分析結果規劃課程。

碩士班

碩士班未來將改由學院整體規劃課程，為因應設計產業多元需求，建議教育目標宜納入培育設計管理、行銷企劃人才。

二、教學與學習

(一) 優點／特色 (或現況摘述)

共同部分

1. 積極建立與產業合作關係，並由教師透過特色實驗室執行產學計畫，讓學生有機會參與，有助學生累積實務經驗與專業知能。
2. 建置「特色自行研發特色實驗室」、「創意教學與展演空間」、「實習工廠(創思設計工坊)」，並置專業技佐 1 名進行管理，有利學生專業學習。

學士班

因應產業人才需求與滿足學生多元學習之特色，開設「產品與文創設計學程」、「互動與介面設計學程」，並據此聘任設計實務經驗之專、兼任教師。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

共同部分

「創思設計工坊」空間與設備為系所特色，並開放給他系學生使用。雖訂有「南臺科技大學創新產品設計系空間暨硬體設備管理使用辦法」，惟部分機器設備使用仍具有危險性，應訂定安全使用規範(例如需有工廠相關受訓認證後，方可使用)，以確保工坊之使用安全。

學士班

「互動與介面設計學程」相關課程所需之設備過於老舊，建議逐步更新，以提升教與學的品質。

碩士班

1. 碩班設計實務學習(一)(二)提列為系所重要特色之一，但截至目前仍未曾開設過，建議建立相關推動機制，以落實特色之實踐。
2. 碩士論文得以技術報告替代，現行辦法之報告形式由指導教授決定，缺乏內容規範，容易形成品質落差，建議制訂相關規範，以落實碩士人才養成之教育目標。

三、辦學績效

(一) 優點／特色(或現況摘述)

1. 近三年學生參與國內外設計競賽，共計獲得獎項 169 件，其中包括 36 件國際大獎，成果豐碩。
2. 積極輔導學生取得 173 張專業證照，學生學習成效良好。
3. 依循學校制定之獎勵措施或相關辦法，鼓勵和協助教師研發、產學合作、社會服務及精進教學。
4. 系所鼓勵教師積極爭取政府機構相關計畫與民間企業產學合作案，專任教師近三年計畫總金額達 55,070,937 元。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

1. 雖定期實施畢業生流向調查，惟僅有畢業一年後現況之就業率(自我評鑑報告 p.104 表 3-4)，不利確實掌握教學實質成效，建議可增加雇主滿意度調查，以做為提升系所專業特色並確保學生學習成效之參考。
2. 近三年教師學術期刊與研討會論文發表集中於少數教師(自我評鑑報告 p.107 表 3-8、3-9);建議鼓勵教師積極參與國內、外學術研討會並發表研究成果。

四、自我改善

(一) 優點／特色(或現況摘述)

1. 每學年進行課程檢討，並以 3 年為週期，透過內外迴圈機制檢視教育目標與專業核心能力達成情形。
2. 結合校務資料庫(IR 大數據分析系統)之分析結果，訂定招生策略與調整教學方向。
3. 近三年內獲得 2 次校內年度 KPI 績效評鑑績優獎，成效優良。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

1. 前次外部評鑑之認證意見(自我評鑑報告p.118~119圖4-4), 部分意見仍未見改善, 例如, 畢業三年、五年之就業資料, 宜持續進行改善。
2. 為確保行政運作順利及權責規範合宜, 建議針對目前相關法規及辦法進行檢視, 審查層級與權責應有明確規範, 例如「產學合作計畫實施要點」不宜經由校教評會審議通過。
3. 系所組織章程所列之委員會(自我評鑑報告 p.19 圖 1-5) 與實際運作之委員會有所不同, 例如招生委員會未在組織章程內, 應重新檢視修正。



參、視覺傳達設計系

一、目標與發展

(一) 優點／特色（或現況摘述）

共同部分

1. 整合現有學習資源，發展「立足於視覺設計與創意行銷，熟悉相關設計專業」的目標，補強目前設計服務業人才供應上缺乏國際視野及市場敏銳度不足之劣勢。
2. 依據地方政府政策、在地城鄉資源及區域產業特性與人才需求，訂定人才培育目標。
3. 教育目標能依大學部及碩士班學制之不同而有所區隔，有利學生專業核心能力培養。

碩士班

1. 鼓勵碩士班研究生多參加國際學術研討會，發表論文等學術活動，有助擴展研究主題的多元性。
2. 109 學年招收全英語授課國際設計碩士班，目前 3 位分別來自泰國、越南與巴拿馬。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

共同部分

1. 以五學年為一期，擬訂近、中、長程發展計畫，難以因應快速變遷的產業趨勢，不利系所競爭力之提升。建議縮短期程，並在期中適時檢討，視產業最新發展趨勢進行即時修正。
2. 動畫設計組涵蓋 2D、3D 動畫與偶動畫教學內容，難與各校數位媒體設計相關系所形成區隔，不利長遠發展，宜考量自身條件，建立自我特色，以強化競爭力。
3. 進修部學生教育目標與日間部相同，然進修部上課時間為日間部的一半，不利目標達成。建議強化進修部輔導機制與導師功能，以利教育目標之達成。

學士班

「商業設計」、「動畫設計」與「創意生活設計」三大課程模組與學士班的兩大教育目標的主軸未能明確對應，不利課程設計發展，建議強化各模組與教育目標之邏輯關係。

碩士班

碩士班的教育目標設定為數位設計與傳達設計相關領域的應用研發(自評報告書 p.12)，為因應招生環境日益嚴峻的現象，建議參考大學部將產學合作案導入教學，以提升招生的吸引力。

二、教學與學習

(一) 優點／特色 (或現況摘述)

1. 實施「南臺幣」激勵機制，有助增進學生學習的專注與課堂師生互動，提升學習效率。
2. 專任教師共計 19 位，兼任教師 16 位，專長皆符合教學需要。
3. 教師因應其專業及課程教學需要，設置人培室，安排學生參與專案實務，有助學生與產業接軌。
4. 專業設備及空間充足，錄音室、偶動畫攝影棚、3D 列印、專業雷切機等設備，能支援課程教學之所需。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

1. 學士班在三個模組課程設計的分類名稱及定義不明，例如「動畫設計組」底下分為「原創動畫」與「3D 動畫」，但原創動畫應包含 2D 動畫、3D 動畫及偶動畫，建議再審視調整，以符合教育目標之內涵。
2. 進修部的教學資源、學習輔導及生涯引導與日間部有落差，例如，專業教室開放時間之差異，進修部學生無法於課餘時間運用專業教室，不利專業能力之培養。建議檢視問題並找出具體改善之道。
3. 107~109 學年度，學生參與實習人數及簽約廠商數逐年遞減(自評報告書 p.87，表 2-45)，不利學生與產業接軌，建議積極尋求實習、建教合作及人才媒合之機會。
4. 學生實習單位偏向視覺平面設計，欠缺其他專業模組面向之實習機會，例如行銷企劃、影音動畫設計、創意生活設計，不

利系所平衡發展，建議積極拓展相關產業實習合作廠商業者，以增加學生對於業界的職能認知。

三、辦學績效

(一) 優點／特色（或現況摘述）

1. 師生共同參與大學社會責任(USR)種子型計畫，為地方找出永續且創新的發展路徑，有利創造學生實習及就業機會。
2. 教師積極爭取產學計畫，例如「臺南左鎮地方創生—左山遊小鎮文創計畫」、「臺南七股生態保育—生態友善棲地推廣計畫」等。
3. 學生之國內外競賽成果豐碩，107~109年獲獎317件，展現學生設計創作風氣。
4. 系積極鼓勵師生參與國際競賽、籌辦國際研討會、招募國際學生、參與各姊妹校之學術交流，有助提升國內外知名度。
5. 積極參與國際競賽，共獲獎39件次，另8名學生至日、韓、泰、新加坡、西班牙、奧地利、美國等交換研習，有助學生開拓國際視野。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

共同部分

1. 自我評鑑報告書所述四項社會服務績效，有三項為同一位教師執行，建議多鼓勵或獎勵其他教師參與。
2. 教師產學合作案未能充分導入教學，建議教師進行產學合作計畫時，提升學生參與度及融入課程。

碩士班

課程規劃與專業核心能力的關聯比率，核心能力7「具備領導管理及規劃的能力」目前關聯比率是60%，無法滿足教育目標之達成，建議增列對應課程，以提升核心能力指數百分比。

四、自我改善

(一) 優點／特色（或現況摘述）

1. 每學年透過「教與學意見調查系統」之教學評量，檢視教師教學與課程實施情況。

2. 系所能配合校院機制，進行自我改善。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

1. 系所教師教學評量平均分數較全校平均分數為低，建議分析原因，提出有效的解決方案。
2. 針對前次評鑑所提增加行政人力的改善建議，系所雖已進行檢討，但仍維持原有人力規模。然目前系所學生數達 839 位，涵蓋三種學制，僅編制一名專任辦事員，建議再考慮配合學生數增加行政服務人力之員額。



肆、資訊傳播系

一、目標與發展

(一) 優點／特色（或現況摘述）

共同部分

1. 各項辦法完備，系務組織架構完整，有助於各項系務工作之推動。
2. 師資年輕化，能積極吸收資訊傳播相關科技新知，有利教學。
3. 配合數位內容產業之趨勢，透過內部條件與外部環境分析，制定教育目標。

學士班

1. 考量兩者學生之背景、條件及特性差異，四技依日間部及進修部訂定不同教育目標並有不同之課程規劃，以符合不同學生之需求。
2. 實驗室及專業教室，編制專業技術人員（技佐），負責設備與教學場域之管理，有助於維護教學品質。
3. 為鼓勵學生獲取專業實務經驗，制定實務積點辦法，凡參與競賽、研究計畫、產學合作計畫、取得專利、作品展演、獲獎助學金等皆能獲取積分。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

共同部分

系所 SWOT 分析中指出目前威脅之一為「少子化趨勢，生源枯竭，嚴重影響生源及學校收益」（自評報告書 p.20），然系所尚未研擬相關因應策略，建議通盤討論及擬定策略，以防範未然。

學士班

1. 系課程委員會納入學生代表，提供學生之意見表達管道。惟依附錄 1-3-11 顯示，107~109 學年度學生代表皆為碩士班學生。因系四技學生人數遠多於碩士班學生，建議應納入日間

部及進修部學生代表，讓不同學制之學生有表達意見之機會。
(自評報告書 p.23)

2. 進修部僅有工讀生協助行政，建議考量進修部學生學習需要，視情況增加行政助理輪值。

二、教學與學習

(一) 優點／特色 (或現況摘述)

共同部分

1. 學校鼓勵並支持教師進修，並訂定相關辦法，系所亦有三位教師進行博士學位進修，有助於系所在教學及研究能量上之具體提升。
2. 大學部及碩士班，均設有清晰之職涯進路圖，指引學生修習適當之課程。
3. 建立合理嚴謹的教師聘任機制，並有多元的教學相關支持措施。

學士班

1. 配合學校之預警機制，從缺曠課、期中與期末成績、學習關懷及畢業資格等各方面落實推動預警作業。
2. 學校訂定「教師個人或指導學生參與競賽獎勵辦法」，頒發獎金給獲獎老師或指導老師，有助教師積極鼓勵學生參與各項競賽。

(二) 待改善事項與對應之改善建議

學士班

1. 充分運用「業師協同教學」增進學生實務能力，107學年度安排128場次，但108學年度下滑至僅有30場次，而109學年度雖稍有提升，但與107學年度之成果差距頗大(自評報告書 p.93)，建議持續爭取。
2. 缺乏學生補救教學之具體輔導紀錄，建議具體落實學生補救教學輔導課程，以確保教學品質。
3. 自評報告內所提之虛擬攝影棚設備與實際訪評所見有落差，且經卻認為20多年前建置，設備規格老舊，無法因應目前產

業普遍規格。建議依據系所發展重點，妥善規劃設備資源，並落實盤點資產。

碩士班

碩士班招生依賴本科生直升，不易招收外校學生（待釐清事項回覆附件 11），建議檢討其中原因，並擬定對應之招生策略，以利招生。

三、辦學績效

（一）優點／特色（或現況摘述）

共同部分

教師積極爭取產學機會，107~109 學年度包含企業產學、政府產學等類型計畫共 72 件約 2,000 萬元，並能融入教學，對學生實務能力培養有助益。

學士班

鼓勵學生自行參與實習，實習期間安排指導教師確實訪查，參與實習的學生須填寫實習報告。學生實習有利畢業後與業界接軌。

碩士班

呼應三創人才培育方向，鼓勵學生畢業後自行創業，已有數名研究生畢業後自行創立科技、行銷等相關公司，落實學以致用。

（二）待改善事項與對應之改善建議

學士班

1. 設有二大學程，其中之「多媒體動畫特效學程」於 107~109 學年度缺乏學生學習成效資料，如獲獎紀錄、學生考照以及畢業專題製作內容等，宜提升該學程相關專業課程訓練，並鼓勵學生參與多媒體動畫類相關競賽、考照，以及強化專題製作內容，以培養學生「多媒體動畫特效」製作相關專業能力。
2. 參加競賽是資訊傳播系檢視教學成果的重要指標之一，而國內「金點新秀設計獎」、「放視大賞」、「青春設計節創意設計」、「A+文資創意季設計」等重要競賽為各校影視、設計科系畢

業製作競逐的舞台，系 107~109 學年度學生未獲得上述四項比賽得獎紀錄；另公共電視「學生劇展」徵選亦為傳播科系學生展現作品的重要機會，系 107~109 學年度亦無參加公共電視「學生劇展」徵選（待釐清事項回覆 p.9）。建議鼓勵學生的畢業製作多參與上述重要且具影響力的競賽以及參與公視學生劇展徵選。

3. 針對畢業生流向調查僅有學生畢業一年的調查資料，而缺乏畢業三年、五年的調查資料；106~108 學年度畢業一年的畢業生調查項目中僅有「工作內容與就讀專業課程符合程度」，而缺乏調查確實的工作內容或職務，建議針對畢業三年、五年的學生確實調查就業流向，以及調查畢業生確實的工作內容或職務，藉此了解學生實際就業狀況與技能需求，進而調整修正課程與教學內容。

碩士班

碩士生畢業生除了未調查畢業三年、五年的資料外，畢業一年流向調查亦僅 106 學年度有實施，而 107、108 學年度畢業生未見調查資料，應落實調查各年度之畢業 1、3、5 年的流向資料，以做為碩士班教學調整之參考。

四、自我改善

（一）優點／特色（或現況摘述）

1. 針對前次認證所提之意見或建議已做出改善。
2. 系利用校級 IR 大數據分析運用於辦學經營。

（二）待改善事項與對應之改善建議

1. 系所於 110 年 6 月 23 日與 7 月 27 日舉辦自我評鑑，自評委員包括學術副校長、教務長、人文學院院長、數位設計學院院長及副院長，缺乏外校委員與產官代表委員（自評報告書 p.8），宜於自我評鑑時，適度增加校外代表。
2. 自我分析與檢討機制中，IR 大數據分析、課程教與學評量、系所 KPI 制度皆為較偏量化屬性之機制，建議能增加質性之相關機制，例如親師座談、學生座談等。
3. 針對畢業系友與雇主的教育目標意見調查項目，僅以系所各學制的 1~2 項教育目標大方向作為問卷題目（自評報告書

- pp.17~18)，難以確實了解雇主及系友的具體意見或需求，建議改善。
4. 各項教學措施之結果，包括教學評量結果、學生預警結果及畢業生雇主滿意度調查等，未見回饋運用於核心能力或課程改善，宜落實 PDCA 自我改善機制。





台灣評鑑協會

Taiwan Assessment and Evaluation Association

前瞻評鑑 · 洞悉國際 · 深耕理論 · 發想實務



台灣評鑑協會
Taiwan Assessment and Evaluation Association

社團法人台灣評鑑協會

臺北市 100 中正區南海路 3 號 5 樓之 1

TEL : 886-2-3343-1177 FAX : 886-2-2394-7261

<http://www.twaea.org.tw>

Taiwan Assessment and Evaluation Association
5F-1, No.3, Nanhai Rd., Jhongjheng District, Taipei City 100, Taiwan (R.O.C.)

版權所有 · 翻印必究