



嶺東科技大學  
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系

# 以遊戲開發與設計作為評估 MBTI人格特質與職業傾向

指導教授：黃耀民 教授

組員名單：余美珠 B08B001

林裕芳 B08B018

王馨儀 B08B022

中 華 民 國 1 1 4 年 0 5 月



嶺東科技大學  
LING TUNG UNIVERSITY

資訊管理系專題口試委員審定書

以遊戲開發與設計作為評估  
MBTI 人格特質與職業傾向

指導教授：黃耀民 教授

組員名單：余美珠 B08B001

林裕芳 B08B018

王馨儀 B08B022

指導教授：黃耀民

口試委員：陳建興

柯嘉禧

中華民國 1 1 4 年 0 5 月

# 謝 誌

本專題能夠順利完成，首先要由衷感謝我的組員們在整個專題期間展現出高度的配合度與責任感。在每一階段的進行過程中，大家都能積極參與、主動溝通，無論是資料蒐集、遊戲設計、內容撰寫或報告製作，都發揮了良好的團隊合作精神，彼此協助、共同克服種種挑戰。也因為每位組員的努力與投入，才能讓本專題有條不紊地完成預定目標。

同時，我們也誠摯感謝黃耀民教授在本專題中的用心指導與全力支持。黃教授以其深厚的專業知識和豐富的教學經驗，幫助我們釐清方向、掌握重點，並在遇到技術或邏輯困難時，提供實用且具啟發性的建議。教授對我們提出的問題總是迅速回覆，讓我們在時間有限的情況下仍能保持良好的進度與品質。此外，黃教授也不吝給予我們各方面的建議與鼓勵，使我們受益匪淺。

最後，感謝所有曾在專題期間給予協助的師長與同學，是你們的支持與鼓勵讓我們充滿動力，也為本次專題的完成提供了強而有力的後盾。謹以此謝誌表達我們最誠摯的感謝。

余美珠  
林裕芳  
王馨儀

謹誌

中華民國114年05月於嶺東

# 摘要

在現代教育和職業規劃中，許多學生面臨不知道選擇未來職業方向，甚至是讀錯系所的困境，常因不了解自己的人格特質而無法做出未來職業最佳選擇。為此，本專題提出一個創新的解決方案，利用 MBTI 遊戲開發與設計來評估人格特質和職業傾向。MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) 是一種廣為人知的心理測試，主要用於分析個人的心理類型，從測驗題項中，抽絲剝繭的逐層分析個人特質及職業性向，讓學生更了解自己未來的方向。

透過將 MBTI 原理融入遊戲設計中，可以創造一個互動遊戲式的探索環境，讓使用者在進行遊戲時，自然而然地發現自己的人格特徵。遊戲中的決策和選擇將反映使用者的行為傾向和思維模式，從而幫助分析學生最適合的職業類型。此外，MBTI 遊戲開發與設計方式不僅提供個人化的職業指導，還增加了學生了解自我、探索職業可能性的樂趣，讓學生能在未來職業道路的選擇上更加自信和明智的抉擇，提早探索自我職業方向。這種創新的遊戲應用不僅擴展了 MBTI 遊戲開發與設計的實用性，也開創遊戲設計在教育和職業規劃中的新範疇。

關鍵詞：MBTI、人格特質、職業傾向、遊戲設計與開發、自我探索

# 目 錄

摘 要 .....	I
目 錄 .....	II
表目錄 .....	III
圖目錄 .....	IV
第壹章 緒論 .....	1
1.1 研究背景與動機 .....	1
1.2 研究問題 .....	2
1.3 研究步驟 .....	3
第貳章 文獻回顧與探討 .....	4
2.1 人格理論 .....	4
2.2 Myers-Briggs personality Type Indicator (MBTI) .....	4
2.3 遊戲化設計 .....	5
2.4 服務滿意度 .....	6
第參章 研究方法 .....	7
3.1 遊戲流程圖 .....	7
3.2 開發環境 .....	8
3.3 工作分配 .....	8
3.4 甘特圖 .....	9
3.5 研究架構 .....	10
3.6 研究假設 .....	12
3.7 問卷設計 .....	15
3.8 研究對象 .....	16
第肆章 遊戲設計與資料分析 .....	17
4.1 RPGMAKER .....	17
4.2 遊戲背景設定 .....	17
4.3 遊戲介紹 .....	18
4.4 題目來源 .....	19
4.5 遊戲設計 .....	19
4.6 資料分析與問卷結果 .....	25
4.7 研究結果 .....	29
第伍章 結論 .....	30
參考文獻 .....	31
附錄 .....	33
附錄一 遊戲題目 .....	33
附錄二 前測問卷 .....	37
附錄三 後測問卷 .....	39
附錄四 16型 MBTI 人格解析 .....	40

## 表目錄

表3.1開發環境.....	8
表3.2工作分配表.....	8
表3.3與104比較表.....	11
表3.4未來學院遊戲體驗衡量項目.....	14
表3.5未來學院滿意度衡量項目.....	14
表3.6問卷內容.....	15
表4.1 RPGMAKER 介紹.....	17
表4.2 前測問卷分析.....	26
表4.3 研究假說驗證結果.....	29
附表1 前測問卷.....	37
附表2 後測問卷.....	39

# 圖目錄

圖1.1 研究步驟.....	3
圖3.1 遊戲流程圖.....	7
圖3.2 甘特圖.....	9
圖4.1 主角.....	19
圖4.2 前言.....	20
圖4.3 與 NPC 對話.....	21
圖4.4 第一關.....	22
圖4.5 第二關.....	22
圖4.6 第三關.....	23
圖4.7 第四關.....	23
圖4.8 結果.....	24
圖4.9 職涯方向.....	27
圖4.10 未來職業滿意度.....	28
附圖1 人格分析表.....	40

# 第壹章 緒論

## 1.1 研究背景與動機

隨著科技的迅速發展，遊戲產業已成為全球經濟的重要組成部分。根據相關報告，遊戲產業的市場規模每年穩步增長，其影響範圍早已超越單純的娛樂層面，進一步滲透到教育、心理學與創意設計等多元領域。遊戲的應用不僅僅在於提供娛樂，更在於其作為一種強大的媒介，能促進學習、激發創造力及提升個人技能。尤其在數位化時代，遊戲開發與設計成為一項具有廣泛吸引力的跨學科活動，結合了程式開發、美術設計、劇情創作以及用戶體驗設計等多方面專業技能。

成功的遊戲開發不僅依賴於技術的熟練，更需要團隊成員之間的高效合作。遊戲開發團隊通常由具備多樣背景與性格特質的成員組成，而人格特質在團隊合作中的重要性愈加凸顯。不同性格特質的成員在溝通、創意與問題解決等方面的表現各有差異，因此理解並匹配成員的性格特質與其職業角色成為提升團隊效率與創造力的關鍵因素。

在探索人格特質的工具中，MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) 是一種受到廣泛認可的人格測試工具。它基於心理學家卡爾·榮格 (Carl Jung) 的心理類型理論，通過四個維度 (外向/內向、感覺/直覺、思考/情感、判斷/知覺) 對人格特質進行分類。研究顯示，不同的 MBTI 人格類型在特定工作環境中展現出不同的適應性與表現，例如直覺型 (N) 人格在需要創新思維的工作中占據優勢，而思考型 (T) 人格則更適合邏輯分析與結構化任務。然而，目前針對遊戲開發領域 MBTI 類型與職業傾向關聯性的研究仍顯不足，特別是在教育階段針對學生的分析與應用尚有很大的探索空間。

在學業與職場的選擇中，常有人因對自身性格與興趣缺乏深刻了解而陷入錯誤決策，甚至面臨「選錯系、入錯行」的後悔境地。當發現問題並試圖轉換跑道時，往往已付出較高的時間與精力成本。因此，進行深度的「自我探索」與「職業適配性分析」顯得尤為重要。近年來，MBTI 測驗因其易於理解且結果具參考價值，已被廣泛應用於學校與職場，用以幫助個體發掘潛力、改善人際關係並提供職涯規劃的方向指引。

本研究將 MBTI 的理論核心與遊戲開發結合，設計一款結合場景互動與對話的遊戲化系統。該系統不僅能讓使用者透過遊戲逐步探索自身的人格特質，還能為他們提供具體的行為模式與思維傾向分析，幫助其以輕鬆、娛樂的方式了解自己。此外，遊戲的設計將注重提供成就感與學習回饋，使使用者在享受遊戲過程的同時進一步提升自我認知與規劃能力。

本研究以大學生為研究對象，將遊戲開發與設計作為評估媒介，探討MBTI人格特質與職業傾向的關聯性。透過研究，旨在幫助學生更好地認識自身性格特質，為其升學與職涯規劃提供具體且科學的建議。同時，本研究希望為教育者在課程設計與職業指導上提供理論依據，提升教育體系對學生多元需求的響應能力。

總體而言，本研究的意義在於填補遊戲開發領域MBTI相關研究的空白，促進遊戲教育與職涯發展的整合，並推動個體在學業與未來職業中的雙重成長。研究結果不僅有助於學生實現個性化的職業發展，也為未來遊戲與心理學、教育學的交叉應用提供參考價值。

## 1.2 研究問題

MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) 近年來已成為極受歡迎的人格測驗，不僅常見於Google Trends熱搜榜，還在職場招聘、社交媒體，甚至政治領域中占有一席之地。MBTI以其簡明易懂的方式分析人格特質，幫助人們深入了解自我和他人。

在現代社會中，人們對於個人發展和職業選擇越來越重視自我認知和人格特質的因素。而在非政府組織(NGO)領域中，人們也開始關注着不同人格類型對於不同職業的適應性。

因此本次研究目的為研發設計出融合MBTI原理的遊戲並完善測試體驗及解析測試結果，給測試者適合的求職建議。為了考察此款遊戲對於使用者的遊戲體驗，本研究探討的研究問題如下：

- 1.使用者在參與《未來學院》MBTI遊戲測驗的過程中，是否會受到平台的效率影響其測驗滿意度？
- 2.遊戲平台的視覺與互動設計有形性是否會影響使用者對測驗結果的整體滿意度？
- 3.測驗平台所提供的資訊可信度與安全性保證性是否影響使用者的信任與滿意度？
- 4.整體而言，效率、有形性與保證性三個服務品質構面，是否共同顯著影響使用者對《未來學院》MBTI測驗平台的滿意度？

### 1.3 研究步驟



圖 1.1 研究步驟

## 第貳章 文獻回顧與探討

### 2.1 人格理論

人格最初的意思是指演員在舞台扮演時所戴的面具，不同面具代表各種人物在舞台上的思想、行為、說話技巧，也決定了不同的表演方式。後來衍生為另外一種意義，也是人的內在自我，包括一個人的內在動機、情緒與思想等。而人格不是固定不變的，它會隨個體成長的環境或生活經驗而慢慢成長、發展[1]。

五大人格特質模型是人格研究的重要框架，涵蓋神經質、外向性、經驗開放性、和善性與責任性。此模型被證實具有跨文化穩定性與普遍適用性，對理解人格差異與行為模式提供了重要基礎。特質如外向性有助於積極的人際互動，而神經質則可能帶來負面影響，彰顯人格對社會互動的重要性[2]。

在西方心理學中，人格理論多假設人格結構是由內在的特質和過程構成，這些結構源於過去的社會經驗，隨後內化並指導行為。人格的穩定性主要源於內在結構而非外在環境，因此個體在不同情境下的行為一致性得以解釋[3]。

此外，心理分析理論以本我、自我與超我為基礎，認為這些結構間的衝突與防衛機制影響行為。同樣，客體關係理論強調分離與個體化過程對人格發展的影響，並認為無意識過程在驅動與塑造行為中扮演關鍵角色。

整體而言，現代人格理論無論在結構性解釋或動態過程上，都以描述和預測行為為目標，既重視內在心理機制的穩定性，又關注其如何受到社會和環境的深刻影響[4]。

### 2.2 Myers-Briggs personality Type Indicator (MBTI)

人格特質與能力是個體的核心特徵，對於人才甄選及職涯規劃具有重要意義。人格特質雖然先天形成，但後天的經歷和成長過程也會對其形塑產生顯著影響，進而決定個體的行為模式、態度及表現。定義人格為一種持久性、特殊性的特質，能夠區分個體差異，並進一步強調人格的穩定性與一致性在情感及行為模式上的表現，突顯人格在心理特質辨識中的重要價值。

在人力資源領域，能力與人格特質常被用作評估工作績效的預測指標，其中MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) 與五大人格特質模型是最具代表性的工具。MBTI 基於瑞士心理學家榮格的心理類型理論，旨在幫助個體了解自身性格特質並選擇適合的職業方向。MBTI 透過四組二分法（能量態度、資訊思維、判斷思維及反應態度）對個體進行測評，生成特定的性格類型（如 ENTJ、ISFP），這些類型能揭示個人特質，並協助其進行職涯規劃。此外，MBTI 作為性格測評工具，具有其獨特性與局限性。其基於榮格複雜理論的設計，並非連續尺度，而是分類性格類型，使其在描述個人特徵方面具備一定解釋力。然而，MBTI 也因原始概念的扭曲、缺乏明確的模態分布及經濟效益等問題而受到批評。此外，儘管MBTI 被支持者視為非臨床性質的測量工具，但其分數與陰暗人格特徵之間的關聯性仍有待進一步探討[5]。

五大人格特質模型則更適合應用於職場中的實際調適，幫助個體提升工作表現。五大特質包括開放性、盡責性、外向性、宜人性及情緒穩定性，這些特質提供對個體人格更全面的評估，有助於指導職場適應與發展。研究顯示，MBTI 與五大人格特質之間存在對應關係，例如 EI（外向型與內向型）與外向性相符，SN（感官型與直覺型）與開放性相關，TF（思考型與情感型）與宜人性和開放性有聯繫，而 JP（判斷型與感知型）則與盡責性相關[6]。

綜合而言，MBTI 和五大人格特質模型在職涯探索與職場適應中各有其應用範疇，兩者共同提供了理解人格特質的重要視角，幫助個體發掘潛力、選擇適合的方向並在職場中實現自我價值。

## 2.3 遊戲化設計

遊戲化是一種在非遊戲領域中，採用遊戲設計元素和遊戲機制的方式，使參與者能夠解決問題並提升貢獻力。其技術旨在利用人們對社交、學習、精通、競爭、成就、地位、自我表達、利他主義或遊戲化情境中的自然渴望，從而關注使用者的感受，提升動機並增加參與度。遊戲化是將遊戲中有趣、令人著迷的元素拆解出來，應用於真實世界以提高行為動機。

遊戲化設計的概念起源於電腦資訊科技的發展。例如，運動本身具有明確目標和遊戲規則，從初學者到專家都依循相同規則，在過程中提升表現並達成目標，這也是一種遊戲化的體現[7]。

最初的遊戲化概念以學習者為中心，透過電腦遊戲中的挑戰機制激發學習者的動機。在這個過程中，學習者為了達成目標努力破關，成功後感到自信與愉悅，為學習過程注入趣味與活力。後來，「遊戲化」一詞被提出，並廣泛應用於電子設備設計，讓使用者的操作更高效且愉悅，提升產品吸引力。

遊戲化逐漸受到媒體和大眾的關注。例如，社群平台成功運用勳章與排行榜等機制，吸引使用者參與活動並提供數位獎勵，展現了遊戲化設計在激發使用者動機方面的強大作用[8]。

遊戲化設計的核心在於激發使用者的自願參與行為。所謂自願行為，指的是個體在無外在強制的情況下，基於內在動機（如興趣、好奇心、成就感）而主動投入某項活動。其核心在於通過動機的連貫概念，影響心理層面，進而改變行為結果。這種動機的形成與場域的功能性密切相關，透過特定功能性激發使用者行動來實現預期目標。

新事物的推行除了提供實質利益外，還需結合趣味性，否則參與意願可能隨時間減弱。因此，需在經營過程中融入多元化的元素與變化，讓參與者覺得有趣且充實。例如，某些制度透過遊戲化設計，讓參與者在愉悅過程中改變思維，促進共識與良好互動，進一步提升參與動機與持續投入的意願[9]。

## 2.4 服務滿意度

學者提出顧客滿意度 (Customer Satisfaction, CS) 理論。他認為顧客滿意度能提升消費者重複購買的可能性，並促使他們購買其他產品。如今，許多企業已將服務滿意度視為一項重要指標。學者認為顧客滿意度是顧客在購買產品或服務前的期望與實際體驗到的產品或服務績效之間的比較結果。當實際表現超過預期時，顧客會感到滿意；若實際表現低於預期，顧客則會感到不滿意。由於個人的不同特質和社會經歷的差異，對同一事物可能會產生不同的態度。如果服務體驗低於預期，滿意度也會相應降低。

顧客滿意度並非只關注單一方面，而是涵蓋多個層面。顧客在評價產品時，會考慮產品的品質、性能和功能是否符合預期，同時也會關注服務的品質，包括服務的友善程度、反應速度以及解決問題的能力。此外，顧客還會對整個購買過程中的互動體驗進行評價。學者將服務品質定義為顧客在接受服務或購買商品的過程中，根據其個人主觀感受所形成的評價。學者指出，遊客滿意度調查是用來評估遊客在旅遊體驗或購買產品方面是否達到他們的期望，並找出影響遊客滿意或不滿意的關鍵因素，用統計指標來反映這些影響因素，有時被稱為績效指標，是衡量人們對產品、工作、生活品質或旅遊等方面看法的實用工具[10]。

# 第參章 研究方法

## 3.1 遊戲流程圖

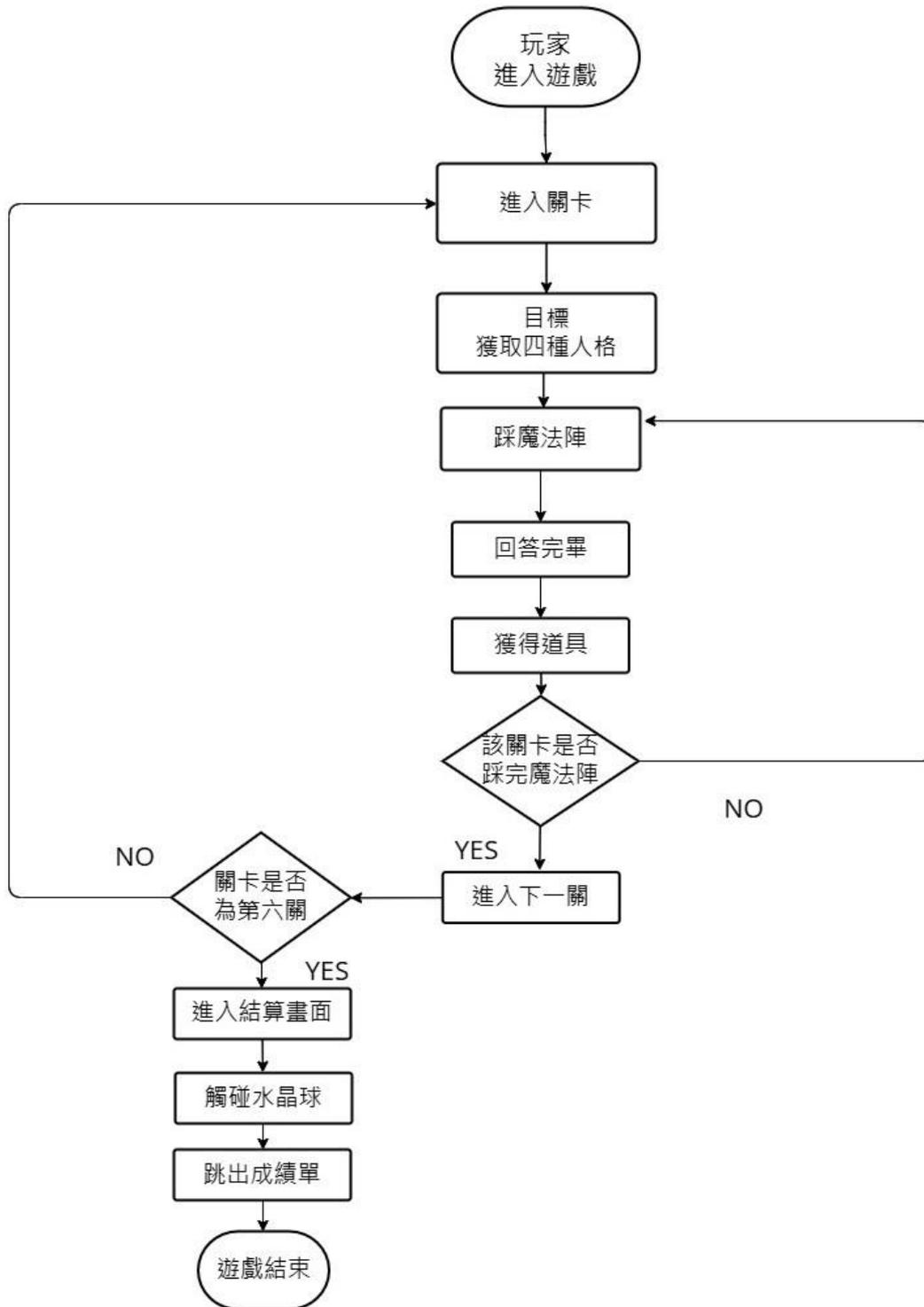


圖3.1 遊戲流程圖

### 3.2 開發環境

表3.1開發環境

項目	使用軟體	
作業系統	Windows11	
開發遊戲	RPG Maker	
美編設計	Photoshop	
美編設計	Stylar	
輔助工具	Chat GPT	

### 3.3 工作分配

表3.2工作分配表

	余美珠	林裕芳	王馨儀
美工設計	S	P	S
分析討論	P	P	P
場景布置	S	P	S
腳本撰寫	P	P	P
企劃撰寫	P	P	P
程式開發	P	P	S
功能測試	P	P	P

P是主要負責人、S是次要負責人

### 3.4 甘特圖

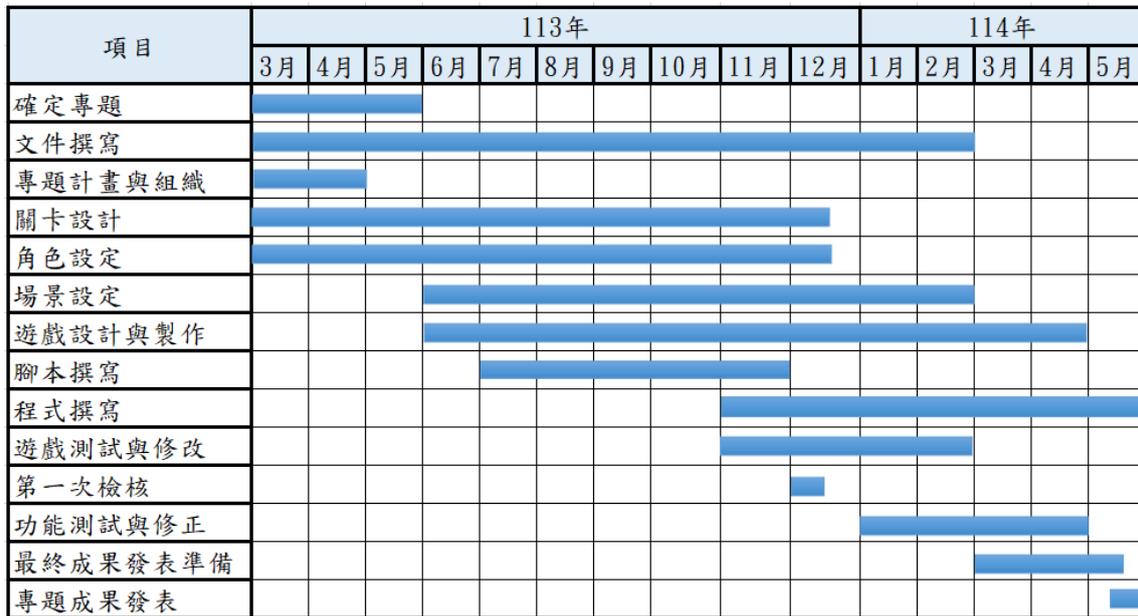


圖3.2甘特圖

### 3.5 研究架構

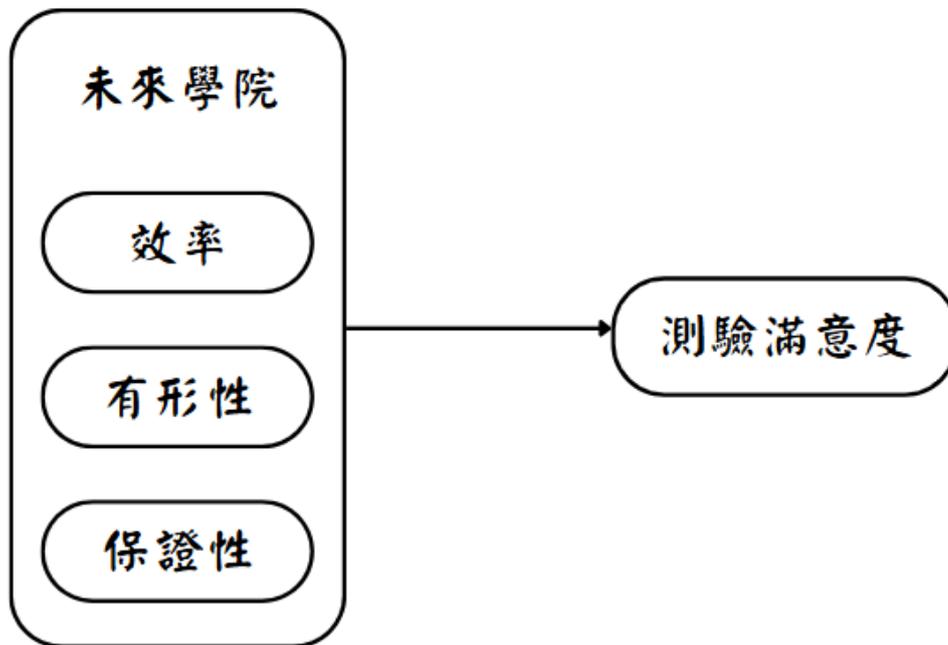


圖3.3問卷架構

為探討使用者於《未來學院》平台中參與 MBTI 測驗時，其所感知之服務品質各項因素對測驗滿意度的影響，本研究依據相關文獻與服務品質理論進行變項設計，並建構研究架構模型。整體架構主要分為「服務品質構面」與「測驗滿意度構面」兩大部分。其中，服務品質根據學者提出之 SERVQUAL 模型核心構面進行調整與簡化，其中效率、有形性與保證性三項具代表性的變數，以符合《未來學院》此類遊戲化心理測驗平台的特性。另一方面，滿意度構面則著重於使用者在測驗完成後的整體主觀評價與體驗感受。本架構旨在透過量化分析，檢驗各項服務品質因素是否對使用者測驗滿意度產生正向顯著影響，進而提供實務端改善平台設計與優化用戶體驗之依據[10]。

#### 一、服務品質變數

服務品質是指顧客對服務的期望與實際收到的服務的差距。服務品質可以通過顧客滿意度、口碑、回饋和顧客流失率等指標來衡量，主要包括以下三項：

##### (一) 效率(efficiency)

效率構面關注的是平台在提供服務過程中的操作便捷性與時間效益。其核心在於使用者是否能快速理解操作方式、順利完成測驗任務，以及系統反應速度是否足夠流暢。尤其在互動式的 MBTI 測驗平台中，高效率的介面設計可減少操作錯誤，提升使用者完成測驗的意願與滿意度。此外，流程簡化與資訊導引的清晰程度，也是衡量平台效率表現的重要指標。

## (二) 有形性 (Tangibles)

有形性構面強調使用者在互動過程中所能直接感受到的視覺與感官設計品質，包含網站或平台的介面美感、設計一致性、圖文清晰度及互動元素的吸引力[10]。在遊戲化心理測驗平台中，有形性亦涉及使用者對角色設計、動畫效果、測驗流程頁面等視覺元素的直觀印象。良好的有形性有助於建立平台的第一信任感與使用動機，對於提升整體服務體驗具有重要影響[10]。

## (三) 保證性 (Assurance)

保證性構面著重於平台是否能傳遞出專業性、安全性與可信度，包含測驗內容的科學依據、結果的正確解釋。對於心理測驗平台而言，若能清楚說明測驗來源與分類邏輯，並提供具體且實用的職涯建議，則能有效提升使用者對結果的信賴與接受程度。同時，若平台能確保使用者的個人資料不被濫用或外洩，也將強化整體服務品質的信任感。

## 二、滿意度

是指使用者對一項產品或服務感到滿意的程度。它反映了使用者對產品或服務的感受和評價，是達到、未達到或超出預期的程度。也可以是使用者的感知、期望、需求、價值觀、情感等相關因素的綜合評估，主要包括以下一項：

### (一) 測驗滿意度 (Test Satisfaction)

測驗滿意度指的是使用者在完成《未來學院》測驗後，對整體使用經驗、結果呈現與個人收穫的綜合感受。滿意度是評估平台服務效果的重要結果，能反映使用者對內容品質、流程設計與互動體驗的整體評價。在遊戲化心理測驗的背景中，平台能提供明確、有趣並具有啟發性的結果，能顯著提升使用者的學習動機與自我探索的信心。

對於三個面向與104做比較：

表3.3與104比較表

面向	《未來學院》優勢	104 平台優勢
效率性	激發動機、可用於課堂活動或生涯初探	結果快速、流程簡單、立即連接職缺
保證性	MBTI 人格導向，適合引導自我探索	實用性強，職涯建議具市場價值與專業信任度
有形性	高互動性，遊戲、關卡、角色設計具吸引力	操作簡便但缺乏互動與視覺刺激，偏理性風格

### 3.6 研究假設

本研究以實際曾體驗過《未來學院》MBTI 測驗遊戲之使用者為主要調查對象，在探討其於使用過程中所感知的服務品質三大構面——效率、有形性與保證性——是否對測驗者的滿意度產生明顯的影響。《未來學院》為一款結合 MBTI 性格測驗與遊戲化設計的遊戲，透過互動式問答與情境模擬，引導使用者在探索自我性格的同時，獲得個人化的職涯建議。因此建立相關變項與研究架構，進一步分析其影響使用者滿意度之關聯性。具體而言，本研究提出以下研究假設：

在數位互動平台中，操作便利性與資訊傳遞速度為使用者最直觀的服務品質指標。根據學者[10]所定義的效率構面，若平台具備簡潔的操作流程、即時的系統反應與流暢的互動體驗，將可有效減少使用者在操作上的不確定感與等待時間，提升整體使用效率。對於進行心理測驗的情境而言，若使用者能快速完成題目、即時獲得結果，將有助於提升其整體參與感與滿意度。因此推論《未來學院》若在效率上表現良好，將對使用者的測驗滿意度產生正向影響，根據文獻因此推論 H1 假說。

- H1：效率對測驗者滿意度具有正向影響。

有形性是指服務過程中可被感官感知的外在設計品質，例如平台介面、圖像美感與互動元素[10]。在遊戲化心理測驗平台中，視覺與情境設計不僅影響使用者的第一印象，更深層影響沉浸程度與參與動機。若《未來學院》在角色設計、色彩搭配、動畫過場及頁面排版等方面具備一致性與吸引力，將有助於建立專業與趣味並存的使用印象，進而提升測驗者對整體過程的接受度與滿意度。因此，合理推論平台的有形性表現與測驗者滿意度之間具有正向關聯，得出 H2 假說。

- H2：有形性對測驗者滿意度具有正向影響。

保證性構面強調服務提供者在專業度、可靠性與資訊安全等方面所展現的能力，對於心理測驗類型的平台尤其重要。使用者通常對測驗結果的正確性與解釋品質抱有高度期待，若平台能清楚說明測驗的理論依據、結果產出的邏輯性，並提供具參考價值的個人化建議，將有助於建立使用者對測驗的信任感[10]。此外，妥善保護個人資料隱私也是影響使用者感受的重要因素。因此可推論，若《未來學院》在保證性層面展現良好表現，將有效提升測驗者的滿意度，成立 H3 假說。

- H3：保證性對測驗者滿意度具有正向影響。

根據整體服務品質理論，顧客對一項服務的評價由多個構面組合而成[10]。在使用《未來學院》進行測驗的過程中，若平台同時具備高效率的互動設計、良好的視覺與操作介面，以及可信賴的測驗內容與個資保障，將形塑一致且正面的整體使用印象，進而大幅提升使用者的整體測驗滿意度。因此，本研究進一步整合三大服務品質構面，提出其對滿意度具有整體正向影響之假設，驗證三者交互作用對使用者評價的總體影響力，提出 H4 假說。

- H4：效率、有形性與保證性對測驗者滿意度具有整體正向影響。

表3.4未來學院遊戲體驗衡量項目

構面	子構面	衡量題項	文獻來源
(1)了解使用《未來學院》進行MBTI測驗的遊戲體驗	效率	1. 在使用《未來學院》進行MBTI測驗的效率。 2. 在使用《未來學院》進行MBTI測驗時回應結果速度。	[12-18]
	有形性	3. 《未來學院》具有設計感吸引人使用 4. 《未來學院》能夠提供未來職業建議。	[13,15,19-20]
	保證性	5. 《未來學院》測驗結果可以信任。	[14-15,19,21-22]

表3.5未來學院滿意度衡量項目

構面	衡量題項	文獻來源
(2)測驗者滿意度	6. 《未來學院》的遊戲結果感到滿意 7. 《未來學院》的遊戲過程感到開心 8. 《未來學院》遊戲操作容易	[22-25]

### 3.7 問卷設計

問卷分為前測問卷與後測問卷，前測來源是來自104人力銀行，因為大多數的人會在104上面求職，後測問卷來源是同3.5章節，分別為了解體驗者在體驗此遊戲前是否接觸過與 MBTI 相關的內容以及未來學院遊玩體驗的學術研究分析；採用李克特氏(Likert)五點等距尺度量表，要求體驗者分別對「遊戲體驗」、「測驗者滿意度」、依個人感受表示同意程度程度。1表示非常不同意，2表示不同意，3表示普通，4表示同意，5表示非常同意。

#### (1)體驗者背景資料之調查表

表3.6問卷內容

問卷問題
Q1.體驗者性別
Q2.體驗者年齡

#### (2)遊戲體驗之調查表

問卷問題
Q3.在使用《未來學院》進行 MBTI 測驗的效率。
Q4.在使用《未來學院》進行 MBTI 測驗時回應結果速度。
Q5.《未來學院》具有設計感吸引人使用
Q6.《未來學院》能夠提供未來職業建議。
Q7.《未來學院》測驗結果可以信任。

#### (3)測驗者滿意度之調查表

問卷問題
Q8.《未來學院》的遊戲結果感到滿意
Q9.《未來學院》的遊戲過程感到開心
Q10.《未來學院》遊戲操作容易

#### (4)職涯相關題目

問卷問題
Q11.您對畢業後的職涯方向有明確的想法嗎？
Q12.請問您主要希望工作的縣市？
Q13.在提升職場技能方面，您目前最感興趣的是？
Q14.父母從事的行業
Q15.請問您希望從事的工作？
Q16.請問您希望未來的工資多少
Q17.在職涯探索上，你目前最大的困擾是什麼？

### 3.8 研究對象

本研究的受眾群體為大學生。這些學生作為初階學習者，處於探索個人興趣、技能與未來職業方向的關鍵階段。本研究將以 MBTI 人格特質為框架，結合其在遊戲開發與設計領域的表現，評估其職業傾向與適應性，大學生在玩過遊戲後，需填寫電子問卷用於測試學生參與遊戲開發後的人格特質分析準確性。問卷將評估學生在遊戲體驗中對自身人格特質的理解，以及這些特質如何影響其職業傾向的認識。同時，問卷數據將用於分析 MBTI 測試結果與實際遊戲表現的相關性。

# 第肆章 遊戲設計與資料分析

## 4.1 RPGMAKER

是一套專為創作2D 角色扮演遊戲而設計的工具，讓沒有程式基礎的使用者也能輕鬆開發自己的 RPG 作品。透過直覺式的圖形化介面、內建的地圖編輯器與事件系統，使用者可以設定角色、對話、任務與戰鬥流程。RPG Maker 提供豐富的預設素材，同時支援自定資源與腳本擴展，適合新手與進階開發者使用。

表4. 1RPGMAKER 介紹

<b>基本資訊</b>	名稱：RPG Maker (RPGツール) 開發商：Enterbrain / Gotcha Gotcha Games 初版發布：1988 年 (PC-8801)	最新版本：RPG Maker MZ (2020年) 平台：Windows、Mac
<b>工具類型</b>	2D RPG 開發工具、遊戲創作引擎 (非程式設計師向)	
<b>主要用途</b>	製作 2D 日式 RPG 類型遊戲 (如勇者鬥惡龍風格)，可建立地圖、事件、戰鬥系統、角色、故事情節等	
<b>系統與功能模組</b>	地圖編輯器 (含圖塊) - 事件系統 (無需程式即可設定對話、觸發) - 敵人/物品/技能資料庫	- 回合制戰鬥系統 - 插入 BGM / SE - 選單與 UI 設定
<b>擴充性與插件支援</b>	支援 JavaScript - 可導入第三方插件 (Yanfly 系列等) - 可使用自訂素材 (圖片、音樂、腳本)	
<b>美術與音樂</b>	內建素材為像素風格 (chibi 角色、16bit風格地圖)，也可導入高畫質素材。音樂多為 JRPG 風格。	
<b>優點</b>	- 無需寫程式即可完成完整遊戲 - 社群資源豐富 (插件、範例、素材) - 發行門檻低，可 export 為 exe、html5、安卓等	- 直覺操作介面
<b>缺點</b>	- 系統限制固定 (需插件擴充) - 3D、不規則戰鬥需重度改造 - 被標籤為「小白入門工具」	- 預設素材易撞臉
<b>收費模式</b>	- 不同版本售價介於 200~1500 台幣間 (Steam販售) - 提供 DLC 資源包與插件付費擴充 - 無訂閱制	
<b>社群與發行平台</b>	Steam Workshop、Itch.io、RPG Maker 官方論壇、YouTube 教學等	
<b>代表作品</b>	- To the Moon (由 RPG Maker XP 製作) - Lisa: The Painful - OneShot	- Mad Father、Ib、恐怖美術館 等獨立恐怖遊戲

## 4.2 遊戲背景設定

在未來的世界，人類發現了一種名為「能力因子」的神秘力量，這種力量賦予個人超凡的能力。為了更有效地培養這些超能力者，政府建立了一所名為「未來學院」的校園。在這個學院裡，學生們將根據他們所擁有的能力被分配到不同的班級，接受專業化的培訓。然而，這些能力並非絕對福音，隨之而來的是挑戰與危險。在這個充滿科技與奧秘的校園裡，一場關於力量、友情與自我探索的冒險即將展開……

### 4.3 遊戲介紹

在充滿科技感與未知挑戰的未來學院，體驗者將扮演由本團隊設計的專屬角色，通過闖關場景完成 MBTI 性格測驗，並根據測驗結果探索適合自己的未來職業方向。

遊戲背景設定在一座融合超能力與教育的未來學院，整體畫風細膩，充滿未來感與學院氣息。闖關過程中，體驗者將面臨各種情境問答，每一關的選擇不僅影響闖關結果，還會累積到 MBTI 測驗評估，逐步揭示體驗者的性格特質。

隨著遊戲進展，進而解鎖與其特質相符的未來職業推薦，並提供多方位的職業方向建議。讓體驗者在娛樂中完成性格探索，並以此作為職涯規劃的靈感起點。

**遊戲名稱：**未來學院

**學習主題：**MBTI 測驗

**主題說明：**在未來的世界，人類發現了一種名為「能力因子」的神秘力量，這種力量賦予個人超凡的能力。為了更有效地培養這些超能力者，政府建立了一所名為「未來學院」的校園。在這個學院裡，學生們將根據他們所擁有的能力被分配到不同的班級，接受專業化的培訓。

**遊戲目標：**

在充滿科技感與未知挑戰的未來學院，體驗者將扮演由本團隊設計的專屬角色，通過闖關場景完成 MBTI 性格測驗，並根據測驗結果探索適合自己的未來職業方向，每一關的選擇不僅影響闖關結果，還會累積到 MBTI 測驗評估，逐步揭示體驗者的性格特質。

#### 4.4 題目來源

16Personalities 是大家都會參考且公認的 MBTI 官網，一個基於 MBTI (Myers-Briggs Type Indicator) 與五大性格特質理論的人格測試網站，以簡單的測試流程與豐富的分析內容，吸引了全球大量用戶。通過回答短短幾分鐘的選擇題，使用者即可了解自己的性格類型，包括優勢與挑戰、在人際關係中的表現，以及職業建議。

16Personalities 的測試結果涵蓋 16 種人格類型，並結合五大性格特質，提供多層次的解析。不僅適合個人進行自我探索，還廣泛應用於教育、團隊合作與職業規劃。網站的視覺化設計將每種人格類型形象化，增添趣味性與實用性。

該平台支持多語言（包括中文），無論是學生、職場人士還是教育者，都能從中獲益，深入理解自己與他人，促進成長與人際理解。訪問其官網即可體驗這項實用又有趣的服務，我們題目源自於 MBTI 官網共60題，因遊戲中的篇章整合成38題。

#### 4.5 遊戲設計



圖4.1 主角

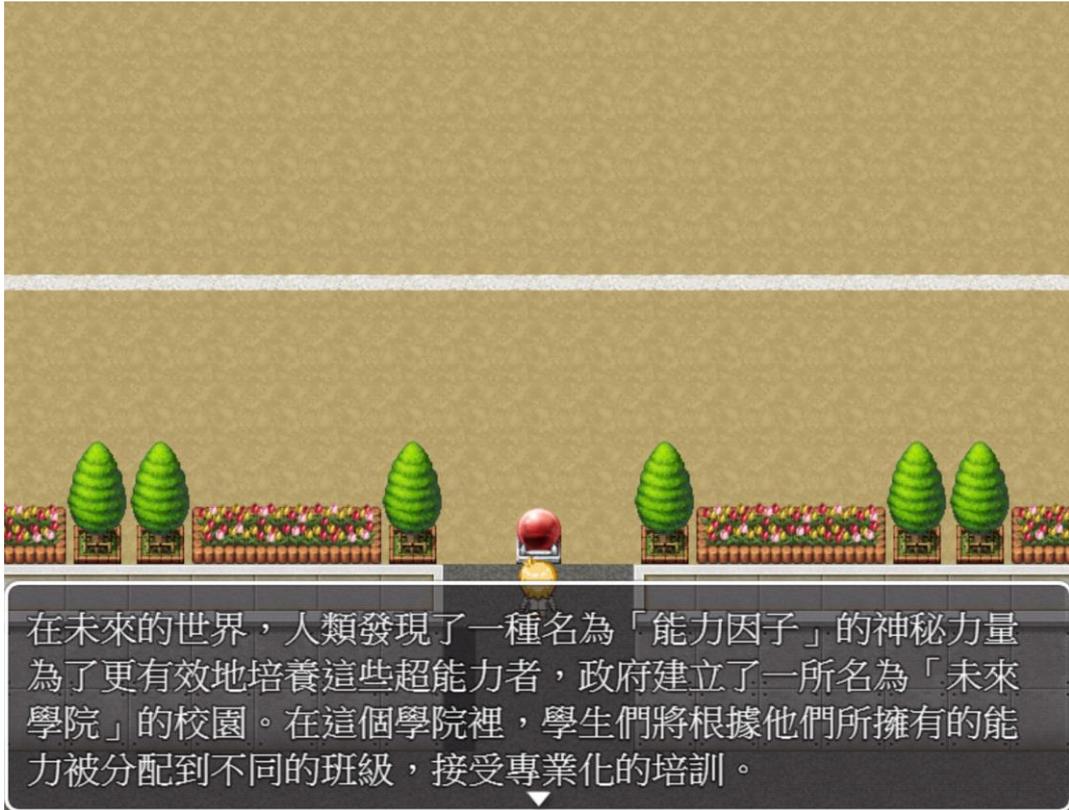


圖4.2前言



圖4.3 與 NPC 對話



圖4.4第一關



圖4.5第二關

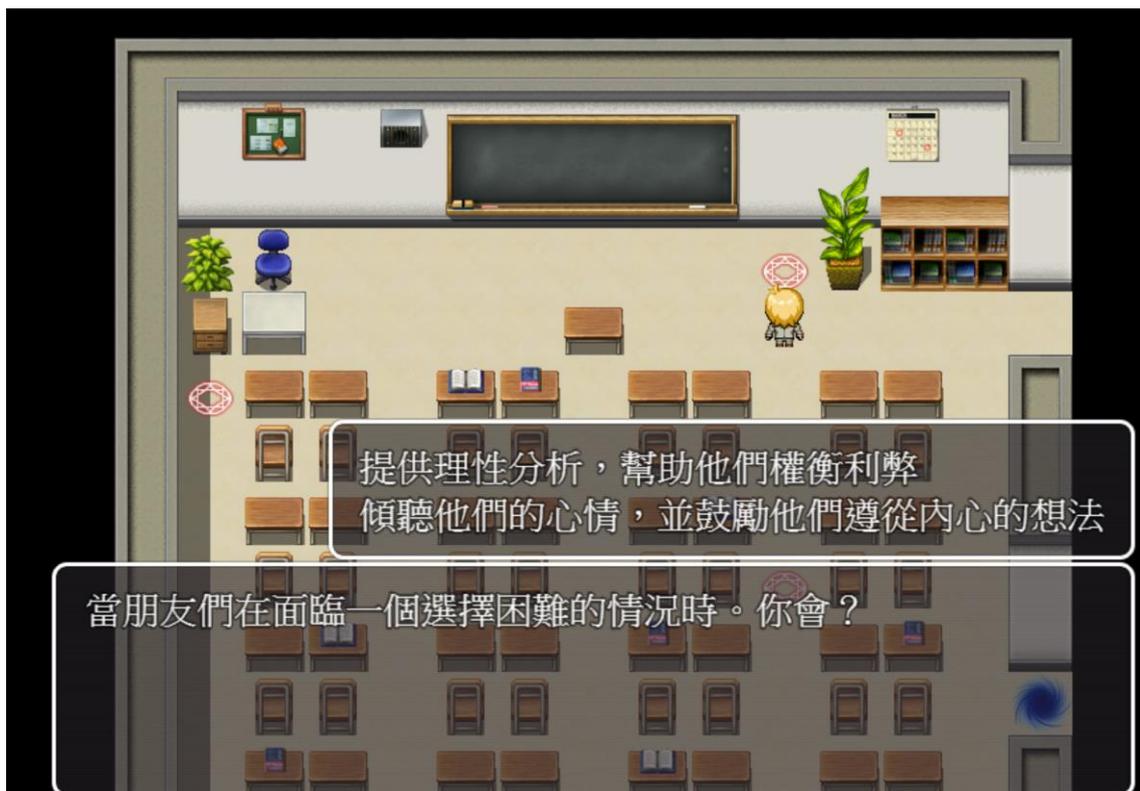


圖4.6第三關

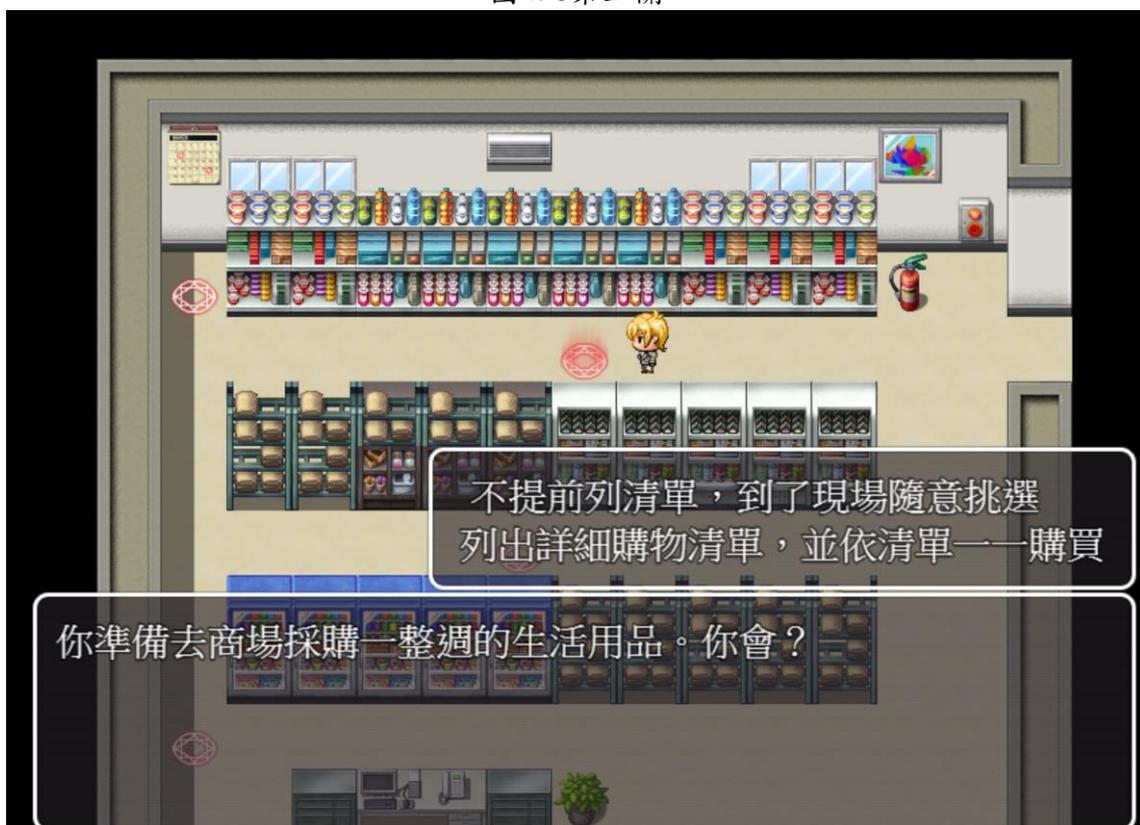


圖4.7第四關



## ENFJ - 群星響應者

**核心特質：**充滿熱情、富有同理心、善於激勵他人、擅長領導與協調、渴望改變世界

**ENFJ** 天生具備強大的感染力與領導能力，能夠影響他人，激勵團隊，共同實現願景

戰略思維	☆☆☆
創新能力	☆☆☆
人際互動	☆☆☆☆☆
決策能力	☆☆☆☆
適應能力	☆☆☆☆



**演講家：**用熱情與故事鼓舞人心，引導他人突破自我限制。

**教育顧問：**啟發學生，幫助他們發掘潛能，塑造未來。。

**人力資源總監：**建立健康的企業文化，發展人才，促進團隊成長。

**非營利組織領導者：**推動社會變革，為公益事業貢獻影響力。

**品牌公關專家：**塑造企業形象，透過有效溝通贏得公眾信任。

你的影響力能夠改變世界，善用你的領導力與熱情，讓更多人因你而成長與成功！

圖4.8結果

## 4.6 資料分析與問卷結果

### 一、問卷回收概況

本研究透過 google 表單製作問卷，分別為了解體驗者在體驗此遊戲前是否接觸過「MBTI」相關的內容以及未來學院遊玩體驗的學術研究分析。本問卷總共收回15份，有效問卷為15份。

### 二、敘述性統計分析

本研究使用統計的迴歸分析進行敘述性統計分析，根據結果分析本問卷性別部分男性佔20%，女性則佔80%。MBTI 的認知部分，以「知道」居多佔66.7%、「不知道」佔33.3%。職涯方向明確度的部分，以「還在探索」佔60%，則「大致方向」佔40%。期望從事的工作類型，以「批發及零售業」佔20%，「運輸及倉儲業」佔6.7%，「住宿及餐飲業」佔13.3%，「資訊及通訊傳播業」佔40%，「專業、科學及技術服務業」佔6.7%，「支援服務業」佔6.7%，「藝術、娛樂及休閒服務業」佔33.3%，「藝其他服務業」佔20%。職涯探索上困擾的部分，以「不知道自己適合做什麼」佔46.7%，「興趣很多，不知道怎麼選」佔33.3%，「覺得自己沒什麼專長」佔26.7%，「對職場不了解，不知道選項有哪」佔40%，「缺乏資源或方向（如實習、人脈、諮詢）」佔13.3%，如表4.1所示。

表4.2前測問卷分析

	類別	樣本數	百分比
性別	男性	3	20%
	女性	12	80%
您知道自己的MBTI為?	知道	10	66.7%
	不知道	5	33.3%
您對畢業後的職涯方向有明確的想法嗎?	有大致方	6	40%
	還在探索	9	60%
請問您希望從事的工作?	批發及零售業	3	20%
	運輸及倉儲業	1	6.7%
	住宿及餐飲業	2	13.3%
	資訊及通訊傳播業	6	40%
	專業、科學及技術服務業	1	6.7%
	支援服務業	1	6.7%
	藝術、娛樂及休閒服務業	5	33.3%
	其他服務業	3	20%
在職涯探索上，你目前最大的困擾是什麼?	不知道自己適合做什麼	7	46.7%
	興趣很多，不知道怎麼選	5	33.3%
	覺得自己沒什麼專長	4	26.7%
	對職場不了解，不知道選項有哪些	6	40%
	缺乏資源或方向（如實習、人脈、諮詢）	2	13.3%

### 三、前、後測資料分析

本次前測的整體表現顯示，參與者對於畢業後職涯方向的想法呈現出一定程度的分歧，整體回應分布屬於中等偏均的狀態，並未出現過度集中於某一選項的情形。共有15位受訪者，其中有9位（佔60%）表示「還在探索」，6位（佔40%）則認為自己已有「大致方向」。此分布情形說明，大多數參與者對職涯方向仍處於探索階段，顯示職涯目標尚未完全明確，反映出學生在未來發展規劃上的多樣性與不確定性。

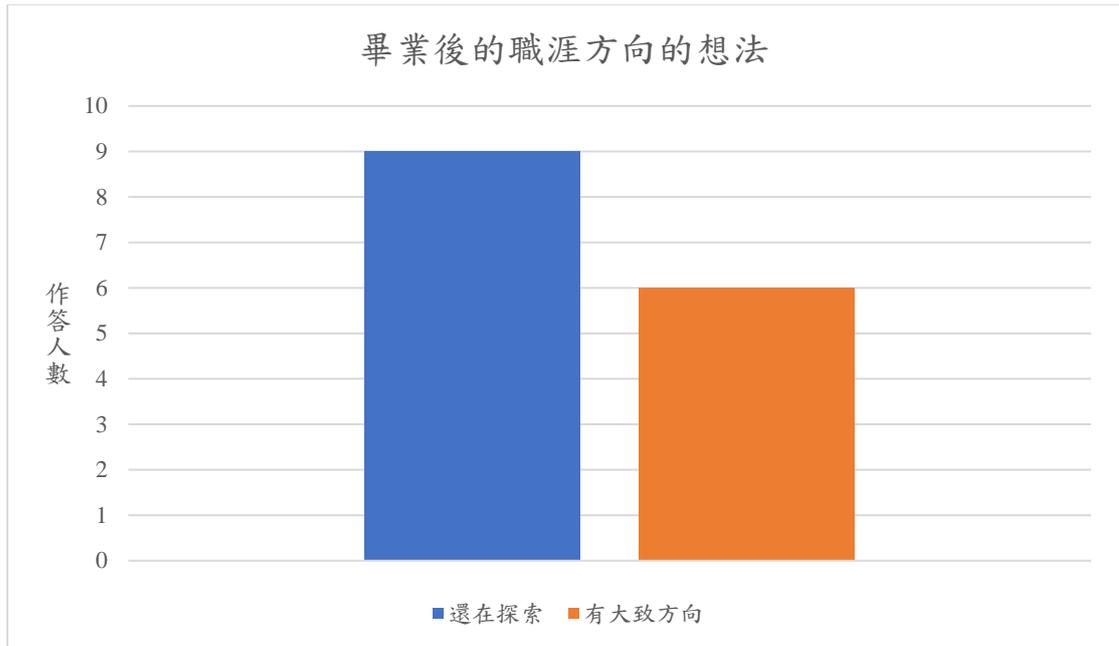


圖4.9職涯方向

在體驗過遊戲後，受測者在後測中對《未來學院》所提供的未來職業結果滿意度整體呈現中上，回答分布並未過度集中於單一選項，顯示不同參與者對該功能的感受具一定差異性。根據圖4.10分析，其中，「普通」為最多人選擇的選項，共6位（佔40.0%），其次為「非常滿意」5位（33.3%）與「滿意」4位（26.7%），說明雖有部分受測者對《未來學院》的建議結果表示高度滿意，但亦有相當比例的受測者認為其結果中等，反映出不同受測者在體驗過《未來學院》後，對《未來學院》所提供的未來職業建議結果的接受程度與適切性仍存在落差。

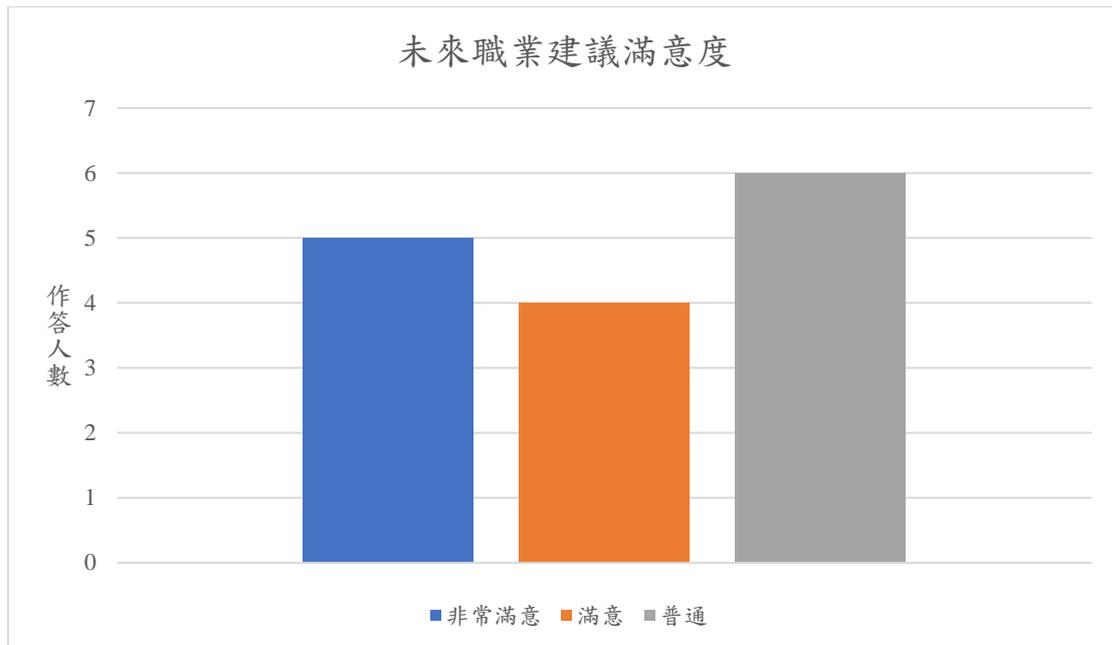


圖4.10 未來職業滿意度

## 4.7 研究結果

本研究利用迴歸分析探討《未來學院》之遊戲設計元素、系統品質、資訊品質、服務品質對於體驗者滿意度之影響關係，並以實際使用過《未來學院》MBTI 測驗遊戲之體驗者作為調查對象，進行量化分析與迴歸分析。透過問卷調查與統計方法，檢驗各項研究假說之支持程度。本研究之研究假說驗證結果如表 4.3 所示。

表 4.3 研究假說驗證結果

假設	研究假說	統計結果	結果
H1	效率對測驗者滿意度具有正向影響	$\beta = -0.2974, p = 0.597$	不支持
H2	有形性對測驗者滿意度具有正向影響	$\beta = 1.0621, p = 0.026$	支持
H3	保證性對測驗者滿意度具有正向影響	$\beta = -0.1993, p = 0.620$	不支持
H4	效率、有形性與保證性對測驗者滿意度具有整體正向影響	$R^2 = 0.553, p = 0.0266$	部分支持

H1：迴歸分析顯示，效率對測驗者滿意度的迴歸係數為 -0.2974，為負值，表示效率感知與滿意度間呈現反向關係，與原假設的「正向影響」不一致。此外，其 p 值為 0.597，遠高於顯著水準 0.05，表示此變數對滿意度的影響不具有統計顯著性。因此，儘管效率在理論上可能影響使用者體驗，但本研究樣本中未能顯著反映出此一正向影響，推論可能是使用者對效率並不特別敏感，或在遊戲化測驗環境下，效率並非使用者評估滿意度的主要依據。

H2：在迴歸分析中，有形性（即設計感）之係數為 1.0621，為明顯的正值，表示設計感越高，測驗者的滿意度越高。其 p 值為 0.026，小於 0.05 的顯著水準，顯示該變項對滿意度具有統計上的顯著正向影響。此結果顯示，《未來學院》平台的視覺設計、美感一致性與互動元素，能有效提升使用者的好感與參與動機，進而提升整體滿意度。此結果亦呼應了使用者對於界面美觀與使用體驗的重視。

H3：保證性對測驗者滿意度的迴歸係數為 -0.1993，為負值，與原假設預期之「正向影響」相違背。此外，其 p 值為 0.620，高於 0.05 的顯著水準，表示此構面對滿意度的影響並不具統計意義。此一結果可能反映出使用者對測驗內容的科學性與結果解釋的信任程度未能顯著影響其整體滿意度，可能原因包括使用者主要追求娛樂與互動體驗，而非嚴謹的心理測驗可信度。

H4：整體模型之判定係數 ( $R^2 = 0.553$ ) 表示效率、有形性與保證性三項服務品質變項，能夠共同解釋測驗者滿意度變異的 55.3%，顯示解釋力中等偏高。F 檢定的 p 值為 0.0266，小於 0.05，表示整體模型具有統計顯著性。然而，在各自變項的檢定中，僅有有形性具顯著正向影響 ( $p < 0.05$ )，其餘兩項效率與保證性均不具顯著性。因此，此假設雖整體模型顯著，但僅部分變項達顯著標準，故歸類為部分支持。

## 第五章 結論

本研究以遊戲化 MBTI 測驗平台《未來學院》為研究對象，探討服務品質三大構面——效率、有形性與保證性——對使用者測驗滿意度的影響。透過問卷調查與迴歸分析，我們針對四項研究假說進行驗證。結果顯示，有形性構面（如視覺設計、介面吸引力、互動元素）對使用者滿意度具有顯著正向影響，說明當平台的設計越具吸引力、風格越一致，越能提升使用者整體體驗與好感，是驅動滿意度的關鍵因素。然而，效率與保證性兩項構面雖在理論上預期有正面影響，實際分析中卻未達統計顯著，甚至呈現負向關聯。推測原因可能為平台本身偏向遊戲導向，使用者參與時更重視趣味性與娛樂感，而非效率與測驗結果的準確性或專業性。

綜合研究發現，我們認為在遊戲化心理測驗平台的設計上，「有形性」扮演最具影響力的角色。使用者傾向透過介面的美觀程度與互動性來評估平台價值，而不是操作速度或資料安全等技術面表現。這提醒未來開發者，在提升使用者滿意度的過程中，應強化平台的視覺體驗、故事情境與角色設計，打造具吸引力的互動介面，讓使用者能在探索人格特質的同時，享受豐富的沉浸式體驗。雖然保證性在本研究中未顯著，但在其他以職涯發展或心理輔導為導向的應用場景中，其重要性可能提高，因此未來仍應兼顧資訊可信度與個資保護，以強化整體信任感與長期使用意願。整體而言，本研究指出，在以 MBTI 為核心的遊戲化應用中，「視覺與互動品質」是使用者體驗與滿意度提升的關鍵驅動力，具實務應用與後續研究之參考價值。

## 參考文獻

- [1] 江心慈(2017)。探討影響使用者使用即時通訊軟體 LINE 行為之因素。中華大學企業管理學系碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/rg4hyp>
- [2] 張亞凡(2013)。以五大人格理論探討嗅覺感性經驗。國立成功大學工業設計學系碩博士班碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/5skma6>
- [3] Marwan Dwairy(2002)。Foundations of psychosocial dynamic personality theory of collective people。  
[https://doi.org/10.1016/S0272-7358\(01\)00100-3](https://doi.org/10.1016/S0272-7358(01)00100-3)
- [4] 黃能展(2011)。謝勒之實質倫理學的人格理論。南華大學哲學與生命教育學系碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/nc7p78>
- [5] 蔡長樺(2024)。MBTI 人格特質及創新自由度與接班意願關聯之研究。國立高雄師範大學人力與知識管理研究所碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/qb872n>
- [6] Adnan Veysel Ertemel& Gökhan Çaylak(2021)。The Effect of Personality Traits on Credit Score Using Myers-Briggs Type Indicator (MBTI) Personality Types。  
[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-77438-7\\_11](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-77438-7_11)
- [7] 黃炳然(2021)。新式天球儀遊戲化設計應用於星座觀光之研究。台北海洋科技大學海洋休閒觀光系碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/84kjp3>
- [8] 王貴香(2024)。時間銀行遊戲化設計可行性之研究。國立暨南國際大學非營利組織經營管理碩士學位學程在職專班碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/w8wwx8>
- [9] 林庭寬(2019)。遊戲化設計、成人英語學習焦慮、學習動機與學習成效關係之研究。國立高雄大學亞太工商管理學系碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/2jre8g>
- [10] 鄭勝遠(2023)。以 IPA 與 KANO 模式改善線上遊戲服務品質-以 APEX 英雄為例。大葉大學企業管理學系碩士班碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/5544w5>
- [11] Zeithaml, V. A., Parasuraman, A. and Malhotra, A. (2000), “e-service Quality: Definition, Dimensions and Conceptual Model,” Working Paper, Marketing Science Institute, Cambridge, MA  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812051956>
- [12] Parasuraman, A., Zeithaml, V.A., and Malhotra, A. (2005), “E-S-QUAL: A multiple-item scale for assessing electronic service quality,” Journal of Service Research, 7 (3), 213- 233.  
[https://www.researchgate.net/publication/258158801\\_E-S-Qual\\_A\\_Multiple-Item\\_Scale\\_for\\_Assessing\\_Electronic\\_Service\\_Quality](https://www.researchgate.net/publication/258158801_E-S-Qual_A_Multiple-Item_Scale_for_Assessing_Electronic_Service_Quality)
- [13] 謝宗穎 (2006)。線上拍賣網站服務品質量表建構之研究。東吳大學企業管理系未出版碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/h25p7u>

- [14] 胡宜中；翁梓維；王仁宏（2012）。衡量 3G 行動通訊加值服務提供商之網路服務品質。電子商務學報，第十四卷，第四期，頁 619-656。  
<https://www.airitilibrary.com/Article/Detail/18166598-201212-201212260014-201212260014-619-656>
- [15] 范雅筑（2012）。行動服務品質量表建構。國立政治大學資訊管理系未出版碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/n32c4a>
- [16] 唐翎琇(2025)。探討五感體驗與服務品質對顧客滿意度現況調查之研究 -以 A 公司為例。樹德科技大學設計創新與經營研究所碩士班碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/aapr6u>
- [17] 林宗男(2024)。專業能力、服務品質與價格敏感度對購買意願之影響－以和散那淨化有限公司為例。崑山科技大學企業管理研究所碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/sgwg92>
- [18] 周孟麗(2025)。專業能力、服務品質、顧客滿意度與再購意願之關聯性研究 -以保險金融業為例。中信科技大學行銷與流通管理系創新設計與創業管理碩士班碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/vj9bx4>
- [19] 林碧真(2025)。探討客服機器人功能設計對旅遊業顧客服務品質之影響。亞洲大學經營管理學系（原休閒與遊憩管理學系）碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/vdpxpx>
- [20] 梁志豪(2025)。行動通訊服務品質對 5G 使用意願的影響：顧客忠誠度的中介角色和品牌偏好的調節效應。國立中山大學資訊管理學系研究所碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/yyb6qu>
- [21] 陳歆詞(2024)。產品品質滿意度、服務品質與關係品質對企業團體制服再購意願影響之研究。輔仁大學織品服裝學系碩士在職專班碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/9z4x27>
- [22] 鍾美堅(2025)。服務能力、服務滿意度及服務補救對於顧客依賴之影響 -- 以物流業者為例。國立政治大學經營管理碩士學程(EMBA) 碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/vw45p9>
- [23] 郭文娟(2024)。消費者蝦皮購物體驗與服務滿意度分析。中華大學工業管理學系碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/mm3ua5>
- [24] Anderson, R. E., & Srinivasan, S.S. (2003). E-satisfaction and e-loyalty: a contingency framework. *Psychology & Marketing*, 20(2), 123–138.  
[https://www.researchgate.net/publication/227605244\\_E-Satisfaction\\_and\\_E-Loyalty\\_A\\_Contingency\\_Framework](https://www.researchgate.net/publication/227605244_E-Satisfaction_and_E-Loyalty_A_Contingency_Framework)
- [25] 王仲瑋(2024)。綠島休閒潛水客活動服務滿意度、重遊意願之研究。台北海洋科技大學海洋休閒觀光管理系碩士論文。  
<https://hdl.handle.net/11296/2nk438>
- [26] 16Personalities 免費性格測試。  
<https://www.16personalities.com/tw/%E6%80%A7%E6%A0%BC%E6%B8%AC%E8%A9%A6>

# 附錄

## 附錄一 遊戲題目

第一關：學校操場(故事介紹)

場景：學校操場，與NPC互動了解故事背景

第二關：學校禮堂(外向E/內向I)

場景：學校禮堂內，設有魔法陣學生需去觸發魔法陣，開啟闖關。學生需要通過三道題，展現出自己的潛力。

1. 學生依次走向魔法陣觸發題目，每個魔法陣後都有一個特殊的測試。通過第一關的學生將展現出「能量超感知」能力，需要解決一個涉及關於日常能量和感知的謎題。

您可以直接與感興趣的人打招呼，然後開始對話。（偏外向）

在社交聚會上，你通常會等待他人介紹自己。（偏內向）

題目一：當你進入新的環境時你會選擇…

選項1：大姐頭，獲得能量藥水

選項2：獨行俠，獲得魔法水

您對於忙碌吵雜的環境較感興趣而非安靜交心的場所。（偏外向）

您通常喜歡與朋友相聚而非獨處。（偏外向）

題目二：出去玩時你會選擇…

選項1：夜市，獲得能量藥水

選項2：博物館，獲得魔法水

您喜歡參與團隊活動。（偏外向）

在社交聚會上，你通常會等待他人介紹自己。（偏內向）

您認為建立關係網路或向陌生人推銷自己的想法非常令人怯步。（偏內向）

題目三：當教授想請你參加一場聚會時，你的想法是…

選項1：去啊哪次不去，獲得能量藥水

選項2：啊~我想回家，獲得魔法水

第三關：學校走廊(直覺S/實感N)

場景：學校走廊，五個不同的魔法陣代表著五種不同的挑戰。

1. 學生進入走廊，面臨一系列考驗，需要利用自己的「空間感知」能力，以快速、靈活地適應和解決問題。

您不太有興趣從理論層面討論世界的未來。(偏實感)

你喜歡實驗未經測試的新方法。(偏直覺)

題目一：當你想突破自己時，你傾向於？

選項1：繼續精進自己的技能，獲得祛除藥草

選項2：學習新技能，獲得強心劑

比起簡單而直接的想法，複雜又創新的想法更能使你興奮。(偏直覺)

您喜歡探索不熟悉的想法與觀點。(偏直覺)

題目二：你在做事情前會…

選項1：喜歡先掌握細節，獲得祛除藥草

選項2：喜歡先看整個大局面，獲得強心劑

您很難想像自己會寫科幻小說為生。(偏實感)

你認為思考抽象的哲學問題很浪費時間。(偏實感)

你深受各種形式的創造性表達吸引，例如寫作。(偏直覺)

題目三：對於任務的突發狀況，我傾向相信…

選項1：觀察和現成經驗，獲得祛除藥草

選項2：直覺，獲得強心劑

當討論變得形而上的時候，您會感覺無聊或失去興趣。(偏實感)

你喜歡實驗未經測試的新方法。(偏直覺)

題目四：在做任務時我傾向透過以下方式收集資訊？

選項1：目前狀況實際認知，獲得祛除藥草

選項2：可能發生之事的想像和期望，獲得強心劑

您不太有興趣參與從不同角度詮釋創意作品的討論。(偏實感)

你偏好需要想出創意解決方案，而非遵守具體步驟的任務。(偏直覺)

題目五：當我置身團隊中，我傾向相信…

選項1：如果他完好無損，就不需要修補，獲得祛除藥草

選項2：始終存在成長的可能性，獲得強心劑

第四關：教室(感性T/理性F)

場景：一個特殊的教室，充滿了神秘的能量場。

1. 學生進入教室，他們需要運用自己的「情感感知」能力，利用魔法陣完成劇情並通往下一關。

T："您會選擇委婉而非百分之百誠實。"—強調理性選擇(即選擇較為合適的方式溝通)。

F："當事實與感受有所衝突時，您通常會跟著感性走。"—強調情感的重要性。

題目一：當朋友們在面臨一個選擇困難的情況時，你會？

選項1：提供理性分析，幫助他們權衡利弊，獲得曼德拉草

選項2：傾聽他們的心情，並鼓勵他們遵從內心的想法，獲得血包

T："您通常會根據客觀事實做決定而非情緒的表象。"—強調邏輯和客觀分析。  
F："面臨抉擇時，您比較關心相關人員的感受而非邏輯或效率。"—更注重情感的層面。

題目二：面對困難的課題時，你的首要反應是？

選項1：把問題拆解，分析原因並找突破口，獲得蔓德拉草

選項2：認為應該尋求協助，並希望有人一起解決，獲得血包

T："您通常會保持冷靜，即使在很大的壓力下。"—偏理性、理智地處理問題。

F："當討論變得形而上的時候，您會感覺無聊或失去興趣。"—偏向情感層面的反應，容易對抽象的問題失去耐性。

題目三：當同學之間產生爭執時，你會？

選項1：充當調解人，提出解決方案，獲得蔓德拉草

選項2：先安撫雙方情緒，在幫助他們達成共識，獲得血包

T："你會有效排出任務的優先順序並加以規劃，通常會在截止日期前順利完成。"—基於邏輯來有效規劃和安排。

F："您比較關心相關人員的感受而非邏輯或效率。"—顯示情感對決策的影響。

題目四：在做出一個影響深遠的決定時，你會？

選項1：仔細分析每個選項的利弊，並作出理性判斷，獲得蔓德拉草

選項2：根據內心的直覺和感受來選擇，更加在意長遠的和諧，獲得血包

T："在確定行動方案時，你優先考慮事實而不是人們的感受。"—重視事實和客觀性。

F："您不會輕易受情緒化發言而左右。"—這反映了理性對決策的重要性。

題目五：當學院分配任務需要挑選組員時，你會選擇什麼樣的隊友？

選項1：注重他們的能力與實力，以保證任務順利完成，獲得蔓德拉草

選項2：更關注他們的合作態度，確保團隊氣氛融洽，獲得血包

#### 第五關：小賣部(隨性P/計畫J)

場景：學校小賣部，擺放著各種奇特的物品和道具。

1. 學生進入小賣部，面對一個挑戰，需要運用自己的「物體操控」能力，獲取道具來完成闖關

P："你常常在最後一刻才開始行動。"—偏向即興和靈活處理事情。

J："你會有效排出任務的優先順序並加以規劃，通常會在截止日期前順利完成。"—強調計劃性和時間管理。

題目一：你準備去商場採購一整週的生活用品，你會？

選項1：不提前列清單，到了現場隨意挑選，獲得咖啡

選項2：列出詳細購物清單，並依清單一一購買，獲得大英雄日誌

P："你通常被情緒控制，而不是你控制情緒。"—更隨性地反應情緒。

J："你按部就班地完成事情，不遺漏任何步驟。"—強調秩序和計劃。

題目二：商場推出了一款帶有折扣的購物券，但需要在指定日期內使用，你會？

選項1：規劃好哪天使用，確保在折扣期間內利用，獲得咖啡

選項2：買下購物券，之後再看有沒有時間使用，獲得大英雄日誌

P："你會在最後期限上掙扎。"—偏向即時應對，靈活處理。

J："你會有效排出任務的優先順序並加以規劃，通常會在截止日期前順利完成。"—偏向按計劃行事，確保達到目標。

題目三：你和朋友在商場裡見到一家人氣餐廳，但需要排隊一個小時才能用餐，你會？

選項1：繼續逛逛，找其他更快能用餐的地方，獲得咖啡

選項2：願意排隊，想著可以順便享受周圍的商場氛圍，獲得大英雄日誌

P："你通常會保持冷靜，即使在很大的壓力下。"—靈活應對，並不會被計劃或時間所束縛。

J："你會按部就班地完成事情，不遺漏任何步驟。"—表示對計劃的遵循和執行。

題目四：在商場餐廳用餐時，服務生推薦了幾款特別菜品，你會？

選項1：根據菜單仔細選擇，並確認符合自己喜好的菜品，獲得咖啡

選項2：接受推薦的菜品，想要試試新口味，獲得大英雄日誌

P："你更喜歡針對倫理困境辯論。"—較為隨性和即興處理。

J："你喜歡排定任務的優先順序，並按計劃進行。"—偏重計劃並堅持完成。

題目五：在商場裡發現一家新開的快閃店，但只有今天營業，你會？

選項1：繼續完成自己的購物清單，並先買自己需要的東西，獲得咖啡

選項2：立刻進入快閃店看看有沒有特別有趣的產品，獲得大英雄日誌

結局：

通過所有關卡的學生將根據自己的能力被分配到相應的班級。在這個冒險的過程中，學生們不僅展現了自己的潛力，還獲得面對困難及危機時的應對能力。他們將帶著對未來的信心和期待，開始他們在未來學院的學習生涯。

## 附錄二 前測問卷

附表 1 前測問卷

基本資料	
性別	<input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女
年齡	你的回答：
正式題目：	
您知道自己的 MBTI 為?	<input type="checkbox"/> 知道 <input type="checkbox"/> 不知道
您對畢業後的職涯方向有明確的想法嗎?	<input type="checkbox"/> 非常明確 <input type="checkbox"/> 有大致方向 <input type="checkbox"/> 還在探索 <input type="checkbox"/> 完全沒有頭緒
請問您主要希望工作的縣市?	<input type="checkbox"/> 台北市 <input type="checkbox"/> 新北市 <input type="checkbox"/> 基隆市 <input type="checkbox"/> 桃園市 <input type="checkbox"/> 新竹市 <input type="checkbox"/> 新竹縣 <input type="checkbox"/> 苗栗縣 <input type="checkbox"/> 台中市 <input type="checkbox"/> 南投縣 <input type="checkbox"/> 彰化縣 <input type="checkbox"/> 雲林縣 <input type="checkbox"/> 嘉義市 <input type="checkbox"/> 嘉義縣 <input type="checkbox"/> 台南市 <input type="checkbox"/> 高雄市 <input type="checkbox"/> 屏東縣 <input type="checkbox"/> 宜蘭縣 <input type="checkbox"/> 花蓮縣 <input type="checkbox"/> 台東縣 <input type="checkbox"/> 澎湖縣 <input type="checkbox"/> 金門縣 <input type="checkbox"/> 連江縣
在提升職場技能方面，您目前最感興趣的是?(可複選)	<input type="checkbox"/> 履歷健診 <input type="checkbox"/> 面試指導 <input type="checkbox"/> 產業趨勢 <input type="checkbox"/> 就業職場技能或職場軟實力講座 <input type="checkbox"/> 創業相關資源與輔導 <input type="checkbox"/> 職缺資訊與媒合機會 <input type="checkbox"/> 產業專家或業師諮詢指導 <input type="checkbox"/> 免費或可申請補助的學習課程 <input type="checkbox"/> 企業說明會或企業參訪活動 <input type="checkbox"/> 企業實習機會
父母從事的行業	<input type="checkbox"/> 農、林、漁、牧業 <input type="checkbox"/> 礦業及土石採取業 <input type="checkbox"/> 製造業 <input type="checkbox"/> 電力及燃氣供應業 <input type="checkbox"/> 用水供應及污染整治業 <input type="checkbox"/> 營造業 <input type="checkbox"/> 批發及零售業 <input type="checkbox"/> 運輸及倉儲業 <input type="checkbox"/> 住宿及餐飲業 <input type="checkbox"/> 資訊及通訊傳播業 <input type="checkbox"/> 金融及保險業 <input type="checkbox"/> 不動產業 <input type="checkbox"/> 專業、科學及技術服務業 <input type="checkbox"/> 支援服務業 <input type="checkbox"/> 公共行政及國防；強制性社會安全 <input type="checkbox"/> 教育服務業 <input type="checkbox"/> 醫療保健及社會工作服務業 <input type="checkbox"/> 藝術、娛樂及休閒服務業 <input type="checkbox"/> 其他服務業

正式題目：	
請問您希望從事的工作？	<input type="checkbox"/> 農、林、漁、牧業 <input type="checkbox"/> 礦業及土石採取業 <input type="checkbox"/> 製造業 <input type="checkbox"/> 電力及燃氣供應業 <input type="checkbox"/> 用水供應及污染整治業 <input type="checkbox"/> 營造業 <input type="checkbox"/> 批發及零售業 <input type="checkbox"/> 運輸及倉儲業 <input type="checkbox"/> 住宿及餐飲業 <input type="checkbox"/> 資訊及通訊傳播業 <input type="checkbox"/> 金融及保險業 <input type="checkbox"/> 不動產業 <input type="checkbox"/> 專業、科學及技術服務業 <input type="checkbox"/> 支援服務業 <input type="checkbox"/> 公共行政及國防；強制性社會安全 <input type="checkbox"/> 教育服務業 <input type="checkbox"/> 醫療保健及社會工作服務業 <input type="checkbox"/> 藝術、娛樂及休閒服務業 <input type="checkbox"/> 其他服務業
請問您希望未來的工資多少	<input type="checkbox"/> 3 萬以下 <input type="checkbox"/> 3 萬元以上~5 萬元 <input type="checkbox"/> 5 萬元以上~8 萬元 <input type="checkbox"/> 8 萬元以上
在職涯探索上，你目前最大的困擾是什麼？	<input type="checkbox"/> 不知道自己適合做什麼 <input type="checkbox"/> 興趣很多，不知道怎麼選 <input type="checkbox"/> 覺得自己沒什麼專長 <input type="checkbox"/> 對職場不了解，不知道選項有哪些 <input type="checkbox"/> 缺乏資源或方向（如實習、人脈、諮詢）

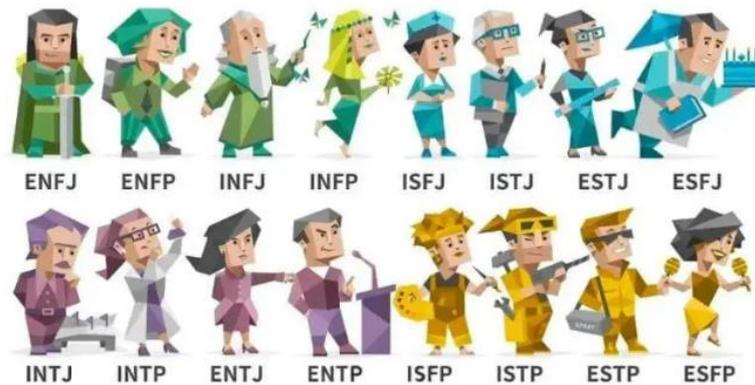
### 附錄三 後測問卷

附表 2 後測問卷

基本資料					
題目		答案			
1.性別		<input type="checkbox"/> 男 <input type="checkbox"/> 女			
2.您的年齡？		您的回答：			
正式題目：					
3.在使用《未來學院》進行 MBTI 測驗的效率？		<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意			
4.在使用《未來學院》進行 MBTI 測驗時回應結果速度？		<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意			
5.《未來學院》具有設計感吸引人使用？		<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意			
6.《未來學院》能夠提供未來職業建議？		<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意			
7.《未來學院》測驗結果可以信任？		<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意			
8.《未來學院》的遊戲結果感到滿意？		<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意			
9.《未來學院》的遊戲過程感到開心？		<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意			
10.《未來學院》遊戲操作容易？		<input type="checkbox"/> 非常滿意 <input type="checkbox"/> 滿意 <input type="checkbox"/> 普通 <input type="checkbox"/> 不滿意 <input type="checkbox"/> 非常不滿意			
遊戲設計面向的重要性 (依照 1 到 5 名排序 1 為最重要 5 為最不相關)					
	1	2	3	4	5
關卡設計	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
角色設計	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
劇情設計	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
視覺設計	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
流暢度設計	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
這款遊戲最讓你印象深刻的是什麼？		你的回答：			

## 附錄四 16型MBTI人格解析

# 16 型 MBTI 人格解析



附圖 1 人格分析表

ENFJ—主人公：社交高手、具領導魅力、理想主義、。

適合職業：助教 起薪3.4萬起  
心理諮詢師 起薪4.5萬起  
社工人員 起薪3.3萬起

ENFP—競選者：創意思維、社交能力、熱情洋溢。

適合職業：創意產業 起薪3.4萬起  
助教 起薪3.4萬起  
市場行銷助理 起薪3.2萬起

INFJ—提倡者：同理心、深思熟慮、創造力、理想主義。

適合職業：心理諮詢師 起薪4.5萬起  
社會工作者 起薪3.4萬起  
助教 起薪3.4萬起  
作家或藝術家

INFP—調停者：富有同理心、創意豐富、忠誠、理想主義。

適合職業：心理師 起薪4.5萬起  
助教 起薪3.4萬起  
藝術家/作家

ISFJ—守衛者：細心周到、可靠負責、實際務實。

適合職業：護理師 起薪4.4萬起  
助教 起薪3.4萬起  
人力資源助理 起薪3.3萬起

ISTJ—物流師：負責任、有組織能力、務實、細心周到。

適合職業：會計師助理 起薪3.9萬起  
律師助理 起薪3萬起  
助理工程師 起薪3.9萬起  
行政管理 起薪3.5萬起

ESTJ—總經理：組織能力強、務實可靠、領導能力。

適合職業：專案管理師 起薪4.6萬起  
法律專業人員 起薪4萬起  
工程助理 起薪3.6萬起

ESFJ—執政者：善解人意、組織能力強、重視人際關係。

適合職業：國小教師 起薪3.9萬起  
社工人員 起薪3.3萬起

INTJ—建築師：策略思維、獨立性強、深度洞察。

適合職業：研究助理 起薪3.6萬起  
專案規劃師 起薪3.6萬起

INTP—邏輯學家：創造力、分析能力、開放性。

適合職業：研究助理 起薪3.6萬起  
軟體助理工程師 起薪3.5萬起  
網頁設計師 起薪4萬起

ENTJ—指揮官：領導能力強、果斷、戰略思維、自信。

適合職業：企業高管  
項目經理  
顧問

ENTP—辯論家：創新思維、口才了得、適應能力強。

適合職業：創意產業 起薪3.4萬起  
創業者  
顧問或演講者

ISFP—探險家：富有創造力、善於適應、重視人際關係。

適合職業：網頁設計師 起薪4萬起  
護理人員 起薪4.4萬起  
環境保護工作者  
藝術家  
攝影師

ISTP—鑑賞家：實際且具解決問題的能力、獨立自主、靈活應變。

適合職業：前端工程師 起薪4.5萬起  
戶外運動教練 起薪3.3萬起  
技術專家  
攝影師

ESFP—表演者：活潑開朗、社交能力強、創意豐富、適應力高。

適合職業：藝術家  
國小教師 起薪3.9萬起  
活動策劃 起薪3.4萬起

ESTP—企業家：行動力強、社交能力高、靈活應變、充滿活力。

適合職業：社群行銷 起薪3.2萬起  
運動教練 起薪3.3萬起  
活動策劃 起薪3.4萬起



學年度第 學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期: 113年3月8日

教師姓名		邱敏祺		資訊管理系	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月18日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 專題主題確認(以MBTI職業分析為主,請學生找相關書籍),與學生討論專題方向		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月18日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 專題主題確認(以MBTI職業分析為主,請學生找相關書籍),與學生討論專題方向		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月18日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 專題主題確認(以MBTI職業分析為主,請學生找相關書籍),與學生討論專題方向		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月18日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 專題主題確認(以MBTI職業分析為主,請學生找相關書籍),與學生討論專題方向		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月18日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 專題主題確認(以MBTI職業分析為主,請學生找相關書籍),與學生討論專題方向		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導學生人次合計	4人	輔導時間合計	1時0分	教師簽名	邱敏祺

備註:  
一、本表以月為單位,任課教師請於次月5日前將本表繳交至系(所)辦公室,由系(所)辦公室統計後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查,並請受輔導學生於專題報告前五至專題回報表,或至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄,由受輔導學生簽名。



學年度第 學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期: 113年3月25日

教師姓名		邱敏祺		資訊管理系	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月25日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 討論與主題相關的題項設計 遊戲內容設計 找尋MBTI職業分析書籍		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月25日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 討論與主題相關的題項設計 遊戲內容設計 找尋MBTI職業分析書籍		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月25日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 討論與主題相關的題項設計 遊戲內容設計 找尋MBTI職業分析書籍		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月25日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 討論與主題相關的題項設計 遊戲內容設計 找尋MBTI職業分析書籍		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年03月25日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 討論與主題相關的題項設計 遊戲內容設計 找尋MBTI職業分析書籍		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導學生人次合計	4人	輔導時間合計	1時0分	教師簽名	邱敏祺

備註:  
一、本表以月為單位,任課教師請於次月5日前將本表繳交至系(所)辦公室,由系(所)辦公室統計後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查,並請受輔導學生於專題報告前五至專題回報表,或至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄,由受輔導學生簽名。



學年度第 學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期: 113年4月9日

教師姓名		邱敏祺		資訊管理系	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月09日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 請學生分享MBTI職業分析書 分配專題報告各章節內容 負責撰寫同學		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月09日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 請學生分享MBTI職業分析書 分配專題報告各章節內容 負責撰寫同學		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月09日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 請學生分享MBTI職業分析書 分配專題報告各章節內容 負責撰寫同學		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月09日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 請學生分享MBTI職業分析書 分配專題報告各章節內容 負責撰寫同學		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月09日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 請學生分享MBTI職業分析書 分配專題報告各章節內容 負責撰寫同學		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導學生人次合計	4人	輔導時間合計	1時0分	教師簽名	邱敏祺

備註:  
一、本表以月為單位,任課教師請於次月5日前將本表繳交至系(所)辦公室,由系(所)辦公室統計後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查,並請受輔導學生於專題報告前五至專題回報表,或至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄,由受輔導學生簽名。



學年度第 學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期: 113年4月15日

教師姓名		邱敏祺		資訊管理系	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月15日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 甘特圖繪製 討論第三章 第二章進度追蹤		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月15日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 甘特圖繪製 討論第三章 第二章進度追蹤		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月15日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 甘特圖繪製 討論第三章 第二章進度追蹤		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月15日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 甘特圖繪製 討論第三章 第二章進度追蹤		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
實務專題(一)	李偉儀	資管3B	113年04月15日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 甘特圖繪製 討論第三章 第二章進度追蹤		討論結果: <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數: __	
輔導學生人次合計	4人	輔導時間合計	1時0分	教師簽名	邱敏祺

備註:  
一、本表以月為單位,任課教師請於次月5日前將本表繳交至系(所)辦公室,由系(所)辦公室統計後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查,並請受輔導學生於專題報告前五至專題回報表,或至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄,由受輔導學生簽名。



113 學年度第 1 學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期: 113 年 4 月 22 日

教師姓名		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)	王麗儀	資管3B	113年04月22日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 請學生報告進度,前三章須完成			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)	王麗儀	資管3B	113年04月22日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 請學生報告進度,前三章須完成			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)	朱麗珠	資管3B	113年04月22日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 請學生報告進度,前三章須完成			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)	黃慧婷	資管3B	113年04月22日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 請學生報告進度,前三章須完成			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)			年 月 日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
輔導學生人次合計		4人	輔導時間合計		1時0分 教師簽名 邱政程

備註:  
一、本表以月為單位,任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室,由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查,並請受輔導學生於專題輔導前至系辦公室回報,或至專題報告附錄之中。  
三、學生簽名欄,由受輔導學生簽名。



113 學年度第 1 學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期: 113 年 5 月 17 日

教師姓名		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)	王麗儀	資管3B	113年05月13日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 討論實習,檢查計畫書內頁是否需修改			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)	王麗儀	資管3B	113年05月13日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 討論實習,檢查計畫書內頁是否需修改			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)	朱麗珠	資管3B	113年05月13日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 討論實習,檢查計畫書內頁是否需修改			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)	黃慧婷	資管3B	113年05月13日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 討論實習,檢查計畫書內頁是否需修改			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(一)			年 月 日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
輔導學生人次合計		4人	輔導時間合計		1時0分 教師簽名 邱政程

備註:  
一、本表以月為單位,任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室,由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查,並請受輔導學生於專題輔導前至系辦公室回報,或至專題報告附錄之中。  
三、學生簽名欄,由受輔導學生簽名。



113 學年度第 1 學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期: 113 年 9 月 30 日

教師姓名		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	朱麗珠	資管4B	113年9月23日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 製作遊戲故事介紹 如何與npc互動			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	王麗儀	資管4B	113年9月23日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 製作遊戲故事介紹 如何與npc互動			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	朱麗珠	資管4B	113年9月23日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 製作遊戲故事介紹 如何與npc互動			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分 教師簽名 王麗儀

備註:  
一、本表以月為單位,任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室,由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查,並請受輔導學生於專題輔導前至系辦公室回報,或至專題報告附錄之中。  
三、學生簽名欄,由受輔導學生簽名。



113 學年度第 1 學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期: 113 年 9 月 30 日

教師姓名		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	朱麗珠	資管4B	113年9月30日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 收集及篩選題目 確定題目放進程式			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	王麗儀	資管4B	113年9月30日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 收集及篩選題目 確定題目放進程式			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)	王麗儀	資管4B	113年9月30日	共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派: 收集及篩選題目 確定題目放進程式			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派:			討論結果: <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數: __
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分 教師簽名 王麗儀

備註:  
一、本表以月為單位,任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室,由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查,並請受輔導學生於專題輔導前至系辦公室回報,或至專題報告附錄之中。  
三、學生簽名欄,由受輔導學生簽名。



113學年度第1學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年10月28日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	余秉琪	資管4B	113年10月07日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 題目帶入到程式中 如何新增道具			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	王德偉	資管4B	113年10月07日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 題目帶入到程式中 如何新增道具			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	林銘	資管4B	113年10月07日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 題目帶入到程式中 如何新增道具			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	
						黃耀民	

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題輔導前至系網領回副本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第1學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年10月28日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	余秉琪	資管4B	113年10月14日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 選擇題目後獲取道具 讓題目不重複錄到			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	王德偉	資管4B	113年10月14日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 選擇題目後獲取道具 讓題目不重複錄到			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	林銘	資管4B	113年10月14日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 選擇題目後獲取道具 讓題目不重複錄到			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	
						黃耀民	

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題輔導前至系網領回副本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第1學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年10月28日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	余秉琪	資管4B	113年10月21日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 如何讓全部題目答完才可進入下一關			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	王德偉	資管4B	113年10月21日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 如何讓全部題目答完才可進入下一關			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	林銘	資管4B	113年10月21日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 如何讓全部題目答完才可進入下一關			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	
						黃耀民	

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題輔導前至系網領回副本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第1學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年10月28日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	余秉琪	資管4B	113年10月21日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式設計			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	王德偉	資管4B	113年10月21日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式設計			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	林銘	資管4B	113年10月21日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 程式設計			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__		
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	
						黃耀民	

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題輔導前至系網領回副本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第1學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年11月25日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年11月04日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第一關內容			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年11月04日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第一關內容			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年11月04日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第一關內容			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計	1時00分	教師簽名	黃耀民	

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第1學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年11月25日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年11月18日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 修改程式封面名稱			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年11月18日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 修改程式封面名稱			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年11月18日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 修改程式封面名稱			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計	1時00分	教師簽名	黃耀民	

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第1學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年11月25日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年11月25日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 圖片修改			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年11月25日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 圖片修改			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年11月25日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 圖片修改			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計	1時00分	教師簽名	黃耀民	

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第1學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年12月9日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年12月02日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 企劃書製作			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年12月02日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 企劃書製作			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉謙	資管4B	113年12月02日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 企劃書製作			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計	1時00分	教師簽名	黃耀民	

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第1學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：113年12月9日

教師姓名		資耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉鈞	資管4B	113年12月09日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 企劃書修改			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉鈞	資管4B	113年12月09日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 企劃書修改			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)	李秉鈞	資管4B	113年12月09日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 企劃書修改			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(二)			本 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	資耀民

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題競賽前至系辦領回影本，送至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第二學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：114年2月19日

教師姓名		資耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李秉鈞	資管4B	114年2月19日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作第二關 討論專題競賽			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李秉鈞	資管4B	114年2月19日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作第二關 討論專題競賽			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李秉鈞	資管4B	114年2月19日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作第二關 討論專題競賽			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	資耀民

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題競賽前至系辦領回影本，送至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第二學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：114年2月26日

教師姓名		資耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李秉鈞	資管4B	114年2月26日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第二關 企劃書修改			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李秉鈞	資管4B	114年2月26日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第二關 企劃書修改			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李秉鈞	資管4B	114年2月26日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第二關 企劃書修改			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	資耀民

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題競賽前至系辦領回影本，送至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。



113學年度第二學期  
教師綜合輔導紀錄表

填表日期：114年3月05日

教師姓名		資耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李秉鈞	資管4B	114年3月05日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作第三關 專題競賽附件			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李秉鈞	資管4B	114年3月05日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作第三關 專題競賽附件			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	李秉鈞	資管4B	114年3月05日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作第三關 專題競賽附件			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1.缺席 <input type="checkbox"/> 2.分數：__		
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	資耀民

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題競賽前至系辦領回影本，送至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

113學年度第二學期		教師綜合輔導紀錄表		填表日期：114年3月12日	
資訊管理系		黃耀民		所屬系所	
1	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 張怡	班級 資管4B	輔導日期 114年3月12日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第三關 找前後測問卷文獻		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
2	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 余榮珠	班級 資管4B	輔導日期 114年3月12日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第三關 找前後測問卷文獻		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
3	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 王偉傑	班級 資管4B	輔導日期 114年3月12日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第三關 找前後測問卷文獻		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
4	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名	班級	輔導日期 年 月 日	輔導時間(分) 共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
5	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名	班級	輔導日期 年 月 日	輔導時間(分) 共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分 教師簽名

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題競賽前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

113學年度第二學期		教師綜合輔導紀錄表		填表日期：114年3月19日	
資訊管理系		黃耀民		所屬系所	
1	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 張怡	班級 資管4B	輔導日期 114年3月19日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作第四關 找前後測問卷題目		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
2	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 余榮珠	班級 資管4B	輔導日期 114年3月19日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作第四關 找前後測問卷題目		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
3	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 王偉傑	班級 資管4B	輔導日期 114年3月19日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 製作第四關 找前後測問卷題目		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
4	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名	班級	輔導日期 年 月 日	輔導時間(分) 共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
5	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名	班級	輔導日期 年 月 日	輔導時間(分) 共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分 教師簽名

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題競賽前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

113學年度第二學期		教師綜合輔導紀錄表		填表日期：114年3月26日	
資訊管理系		黃耀民		所屬系所	
1	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 張怡	班級 資管4B	輔導日期 114年3月26日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第四關 結算畫面製作		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
2	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 余榮珠	班級 資管4B	輔導日期 114年3月26日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第四關 結算畫面製作		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
3	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 王偉傑	班級 資管4B	輔導日期 114年3月26日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整第四關 結算畫面製作		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
4	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名	班級	輔導日期 年 月 日	輔導時間(分) 共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
5	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名	班級	輔導日期 年 月 日	輔導時間(分) 共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分 教師簽名

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題競賽前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

113學年度第二學期		教師綜合輔導紀錄表		填表日期：114年4月02日	
資訊管理系		黃耀民		所屬系所	
1	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 張怡	班級 資管4B	輔導日期 114年4月02日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 前測問卷製作 後測問卷製作		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
2	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 余榮珠	班級 資管4B	輔導日期 114年4月02日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 前測問卷製作 後測問卷製作		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
3	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名 王偉傑	班級 資管4B	輔導日期 114年4月02日	輔導時間(分) 共1時00分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 前測問卷製作 後測問卷製作		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
4	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名	班級	輔導日期 年 月 日	輔導時間(分) 共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
5	輔導課程 實務專題(三)	學生簽名	班級	輔導日期 年 月 日	輔導時間(分) 共 時 分
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：		討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分 教師簽名

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題競賽前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

113學年度第二學期  
教師綜合輔導紀錄表  
填表日期：114年4月09日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	張哲力	資管4B	114年4月09日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 發放問卷 專題口試申請表填寫			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	余幸琪	資管4B	114年4月09日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 發放問卷 專題口試申請表填寫			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	王昭儀	資管4B	114年4月09日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 發放問卷 專題口試申請表填寫			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	黃耀民

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

113學年度第二學期  
教師綜合輔導紀錄表  
填表日期：114年4月16日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	張哲力	資管4B	114年4月16日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 海報製作 企劃書製作			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	余幸琪	資管4B	114年4月16日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 海報製作 企劃書製作			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	王昭儀	資管4B	114年4月16日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 海報製作 企劃書製作			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	黃耀民

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

113學年度第二學期  
教師綜合輔導紀錄表  
填表日期：114年4月23日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	張哲力	資管4B	114年4月23日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 企劃書製作 簡報製作			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	余幸琪	資管4B	114年4月23日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 企劃書製作 簡報製作			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	王昭儀	資管4B	114年4月23日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 企劃書製作 簡報製作			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	黃耀民

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

113學年度第二學期  
教師綜合輔導紀錄表  
填表日期：114年4月30日

教師姓名		黃耀民		所屬系所		資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	張哲力	資管4B	114年4月30日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整企劃書 簡報製作 專題海報繳件			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	余幸琪	資管4B	114年4月30日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整企劃書 簡報製作 專題海報繳件			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)	王昭儀	資管4B	114年4月30日	共1時00分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派： 調整企劃書 簡報製作 專題海報繳件			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)		
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分		
輔導項目	■ 專題	個人工作進度回報與任務指派：			討論結果：	□1. 缺席 □2. 分數：__	
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計		1時00分	教師簽名	黃耀民

備註：  
一、本表以月為單位，任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦公室，由系(所)辦公室統計表後繳交教學發展中心。  
二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告附錄之中。  
三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。

教師姓名		黃耀民		所屬系所	資訊管理系	
1	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)		資管4B	114年5月07日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 簡報製作			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__
2	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)		資管4B	114年5月07日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 簡報製作			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__
3	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)		資管4B	114年5月07日	共1時00分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派： 簡報製作			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__
4	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__
5	輔導課程	學生簽名	班級	輔導日期	輔導時間(分)	
	實務專題(三)			年 月 日	共 時 分	
輔導項目	■ 專題		個人工作進度回報與任務指派：			討論結果： <input type="checkbox"/> 1. 缺席 <input type="checkbox"/> 2. 分數：__
輔導學生人次合計		3人	輔導時間合計	1時00分	教師簽名	

備註：

- 一、本表以月為單位。任課教師請於次月 5 日前將本表繳交至系(所)辦彙整，由系(所)辦彙整統計表後擲交教學發展中心。
- 二、本表留存各系評鑑備查，並請受輔導學生於專題複審前至系辦領回影本，放至專題報告書附錄之中。
- 三、學生簽名欄，由受輔導學生簽名。