

# 國立臺灣科技大學教師以 專門著作升等個人資料

國立台灣科技大學 資訊工程學系

賴祐吉 副教授

2019年 12 月

目錄：

學歷	3
經歷	3
教學記錄	4
服務記錄	8
榮譽、獎勵及績效	11
副教授之著作錄	12
近五年研究計畫與產學合作計畫	19
重要文件掃描	23
教學評量及學生作品	34

# 國立臺灣科技大學教師以專門著作升等個人資料

姓名： 賴祐吉                      性別： 男                      出生年月日：                      1973/10/12

學院： 電資學院                      系所： 資訊工程學系

副教授年資：                      四年半(2015/08~2019/12)

擬升等之職等： 副教授



## 一、學歷

- ◇ 2005~2010：美國威斯康辛大學麥迪遜分校，資訊科學系博士。
- ◇ 2000~2009：美國威斯康辛大學麥迪遜分校，電機工程學系博士。
- ◇ 2002~2004：美國威斯康辛大學麥迪遜分校，資訊科學系碩士。
- ◇ 2000~2003：美國威斯康辛大學麥迪遜分校，電機工程學系碩士。
- ◇ 1992~1996：國立台灣大學，電機工程學士。

## 二、經歷

- ◇ 2015/8~ 迄今：國立台灣科技大學資訊工程學系，副教授。
- ◇ 2009/8~2015/7：國立台灣科技大學資訊工程學系，助理教授。
- ◇ 2008/5~2008/9：Raven Software，程式設計師。
- ◇ 2006/8~2009/8：美國威斯康辛大學麥迪遜分校，資訊科學系，助教。
- ◇ 2005/8~2006/8：美國威斯康辛大學麥迪遜分校，資訊科學系，電腦視覺組，Charles Dyer實驗室，研究助理。
- ◇ 2004/8~2006/8：美國威斯康辛大學麥迪遜分校，電機工程系，助教。
- ◇ 2001/8~2005/8：美國威斯康辛大學麥迪遜分校，電機工程系，醫學工程組，John Webster實驗室，研究助理。
- ◇ 1998~2000：國立成功大學電機工程學系，機電整合實驗室，專任研究助理。

### 三、教學記錄

#### A. 開授課程 (104學年度至108學年度)

##### ● 研究所

- ◇ 3D電腦遊戲(一), 3D Computer Game I (程式實作代替考試)  
(104上(英) : **4.9**、105上(英) : **3.68**、106上 : **3.93**、107下(英)(P) : **4.33**)
- ◇ 3D電腦遊戲(二), 3D Computer Game II (程式實作代替考試)  
(104下(英) : **4.40**、105下(英) : **4.20**、106下 : **4.00**、108上 : --)
- ◇ 計算機圖學, Computer Graphics (程式實作代替考試)  
(105上 : **3.60**、106上 : **4.43**、107上 : **4.46**)
- ◇ 數位網格處理, Digital Mesh Processing(程式實作代替考試)  
(104上 : **5.00**)
- ◇ 資工研究與實務校外實習(一), Research Internship in Computer Science and Information Engineering (I)  
(107上)
- ◇ 資工研究與實務校外實習(二), Research Internship in Computer Science and Information Engineering (II)  
(107下)
- ◇ 資工研究與實務校外實習(四), Research Internship in Computer Science and Information Engineering (IV)  
(106下 : **4.00**)

※括弧內, 黑體數字, 為教學評量成績, (英), 為英文授課, (P)為PBL課程。

##### ● 大學部

- ◇ 電腦圖學導論, Introduction to Computer Graphics, (程式實作代替考試)  
(104下 : **4.38**、105下 : **4.46**、106上 : **4.02**、107上 : **3.89**、108上 : --)
- ◇ 電腦圖學導論實習, Introduction to Computer Graphics Lab, (程式實作代替考試)  
(104下 : **4.44**、105下 : **4.27**、106上 : **3.88**、107上 : **3.94**、108上 : --)
- ◇ 物件導向程式設計, Object-oriented Programming, (期中期末, 外加程式實作)  
(105下 : **3.55**、106下 : **3.74**、107下 : **3.94**)
- ◇ 物件導向程式設計實習, Lab for Object-oriented Programming, (程式實作)  
(105下 : **3.60**、106下 : **3.81**、107下 : **4.04**)
- ◇ 遊戲企劃與設計原理實習, Lab for Computer Game Design and Development, (程式實作取代考試)  
(106上 : **3.74**)
- ◇ 電腦遊戲賞析, Game Survey, (賞析遊戲報告及影像剪輯)

(106上(P)：4.12)

◇ 電子電路，Electronics and Electrical Circuit，(期中期末，外加程式實作)

(104下：3.94)

◇ 手機遊戲設計，Mobile Game Design (程式實作代替考試)

(104上：4.08、105上：3.70)

◇ 遊戲程式設計，Computer Game Programming (程式實作代替考)

(106下(P)：3.79、107下：4.06)

◇ 專業成長校外實習，Summer Intern for Professional Training

(104上、104下)

◇ 資工實務暑期校外實習，Summer Practical Training for Computer Science and Information Engineering

(104暑、106暑)

※括弧內，黑體數字，為教學評量成績，(P)為PBL課程。

● 課程所邀請之業師

業師	任職	課程
吳育光	鈦象電子股份有限公司/研發部長	手機遊戲設計(104上、105上) 計算機圖學(105上)
曾冠諦	鈦象電子股份有限公司/資深主任	手機遊戲設計(104上、105上) 計算機圖學(105上) 電腦圖學導論實習(106上) 計算機圖學(106上) 3D電腦遊戲 (二)(106下) 遊戲程式設計(106下)
王峻偉	鈦象電子股份有限公司/高級軟體工程師 天紫科技有限公司/資深軟體工程師	3D電腦遊戲 (一)(105上、107下、108上) 3D電腦遊戲 (二)(105下) 電腦圖學導論(107上、108上) 電腦圖學導論實習(107上、108上) 計算機圖學(107上) 物件導向程式設計(107下) 物件導向程式設計實習(107下) 遊戲程式設計(107下)
林傳健	7QUARK/CTO & Co-Founder	電腦圖學導論(105下) 電腦遊戲賞析(106上) 遊戲企劃與設計原理實習(106上) 3D電腦遊戲 (一)(106上) 3D電腦遊戲 (二)(106下) 遊戲程式設計(106下)

曾柏達	神研科技/技術經理	物件導向程式設計(105下、106下) 物件導向程式設計實習(106下)
陳國璋	台灣盈米科技股份有限公司/專案經理	物件導向程式設計(105下) 3D電腦遊戲(二)(105下、106下) 電腦圖學導論(105下、106上) 遊戲企劃與設計原理實習(106上) 電腦圖學導論實習(106上) 計算機圖學(106上) 遊戲程式設計(106下)
郭秉宸	7QUARK/製作人	電腦遊戲賞析(106上) 電腦圖學導論(106上) 3D電腦遊戲(一)(106上) 3D電腦遊戲(二)(106下) 遊戲程式設計(106下)
周軒廷	台灣盈米科技/專案助理	物件導向程式設計(106下、107下) 物件導向程式設計實習(106下、107下) 電腦圖學導論(107上) 電腦圖學導論實習(107上) 計算機圖學(107上) 遊戲程式設計(107下) 3D電腦遊戲(一)(107下)
陳威光	ARvsVR工作坊/講師	3D電腦遊戲(一)(104上、103上) 3D電腦遊戲(二)(104下、103下)
羅應陞	英業達AI中心工程師	3D電腦遊戲(一)(108上) 電腦圖學導論(108上) 電腦圖學導論實習(108上)

## B. 輔導學生之研究

### ● 碩士班歷屆指導學生

學生	論文題目	中/英	學年
鍾賢廣	基於霍爾效應的任意曲面上定位方法	中	108
林進仰	光學同調斷層牙周檢測系統	中	107
陳彥霖	利用擴散式曲線與四角網格重構法降低資料使用量	中	107
陳柏君	生物組織遮蔽下之牙結石偵測系統	中	107
羅應陞	利用自然光的即時室內照明控制	中	106
陳奕佑	基於骨架資訊並利用N-旋轉對稱向量場之重新網格化	中	106
陳致成	互動式光學斷層牙齒掃描重建	中	106

李建緯	利用特徵網格分析之骨架感知重新網格化	中	105
郭鴻年	利用平滑線場網格化鑲嵌可縮放向量圖	中	105
翁世璋	利用最佳化各式參數實現漫畫框格切割	中	105
李政其	傻瓜運鏡：虛擬拍立得掌鏡系統	中	104
曾柏達	以圖像處理器平行加速大地電磁演算法	中	104

● 專題指導學生

學生	學年	專題題目
陳奕佑、蔡祖寧	104	程序化網點產生Procedure Screenshot Generator
黃教荃	104	Brimo APP開發
羅應陞、陳彥霖	105	基於顯著性的圖形向量化與即時薄板曲線
林進仰、陳政揚、鍾賢廣	105	賽車遊戲系統與編輯工具
邱嘉興、黃弘文	106	VR釣魚
蔡中旗	106	虛擬智能操偶手套
范茗翔、鄭鈺哲	108	線上3D建模之貼圖工具開發
謝公曜	108	地景設計之2D曲線編輯工具開發
邱韋霖、謝宜杭	108	3D捕魚機場景設計工具開發

● 實習指導學生

學年	學生	公司
103學年暑假	陳奕佑、蔡祖寧、黃教荃	鈦象電子
104學年度	李政其、郭鴻年、葉致祥	美國加州杜比音效公司
104學年度	林進仰、陳政揚、鍾賢廣、 陳彥霖、林德潔	
104學年暑假	羅應陞	鈦象電子
105學年暑假	朱駿采	鈦象電子
105學年	林進仰、邱嘉興、鍾賢廣、 黃弘文、蔡中旗	鈦象電子
106學年	邱嘉興	日本東京大學
106學年暑假	羅應陞	英業達之AI中心
106學年暑假	范茗翔、謝公曜、邱韋霖	鈦象電子
107學年度	邱嘉興、郭俊廷	鈦象電子
107學年度	黃弘文	昇暘科技
108學年度	邱嘉興	日本東京大學

● 口試指導學生

學校	學生	學年
國立臺灣科技大學	張家瑋、郭皓程	107
國立臺灣科技大學	Jonathan Hans Soseno、John Jethro Corpuz Virtusio	107
國立臺灣科技大學	呂柏儒、潘琮皓	107
國立臺灣科技大學	Ardiawan Bagus Harisa、劉宥銘	107
國立臺灣科技大學	李昆達	107
國立臺灣科技大學	詹竣傑、劉俊成、廖偉丞	106
國立臺灣科技大學	丁奕豪	106
國立臺灣科技大學	Hadziq Fabroyir	106
國立臺灣科技大學	陳建樺、陳柏安、顏天明、黃紹奕、張哲 瑋	105
國立清華大學	林文勝、林佑恩、蕭任宸	105
國立臺灣科技大學	李亭緯、白勝宏	105
國立師範大學	黃浩庭、賴威豪、唐昌宇	105
國立臺灣大學	蔡佳昱、李維哲	105
國立臺灣大學	黃大源	105
國立臺灣科技大學	洪仕軒	104
國立臺灣科技大學	蘇柏巨	104
國立臺灣大學	官順輝	104

四、服務與輔導記錄

註：詳細證明資料及介紹請見上傳之外審資料。

● 擔任國際會議之主辦

- ◇ 2016 Computer Graphics Workshop Chair。
- ◇ 2016 IEEE Pacific Visualization Vice Chair。

● 擔任國際會議之協辦

- ◇ 2014 Conference on Technologies and Applications of Artificial Intelligence—Demonstration Track Chair
- ◇ 2017 Pacific Graphics—Local coordinator Chair

● 擔任重要國際期刊論文之審查委員

- ◇ IEEE Transactions on Circuits and Video Technology
- ◇ IEEE Transactions on Vehicle Technology
- ◇ IEEE Access
- ◇ Computer Graphics Forum



- ◇ Journal of Information Science and Engineering (JISE)
- ◇ Computers & Graphics
- ◇ Journal of Visual Communication and Image Representation

● **擔任重要會議論文之議程委員**

- ◇ 2015、2016、2017和2108 Computer Graphics Workshop
- ◇ 2017 Pacific Graphics Program Committee.
- ◇ 2018和2019 ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology Program Committee.
- ◇ 2018 Computer Vision, Graphics, and Image Processing (CVGIP).
- ◇ 2016, 2017, 2018 ACM Symposium on Virtual Reality Software and Technology
- ◇ 2018 NICOGRAPH International
- ◇ 2016, 2018, 2019 IEEE International Symposium on Multimedia
- ◇ 2016, 2018, 2019 European Workshop on Visual Information Processing

● **國科會專題計畫審查**

- ◇ 104和105學年度計畫審查：大專學生參與專題研究計畫-工程處專題研究計畫線上審查。
- ◇ 104、105、106、107和108學年度計畫審查：工程處專題研究計畫線上審查。

● **近期受邀國內外學術研討演講**

- ◇ 主辦單位：科技部  
Date：2019/07/25  
Title：可穿戴式行動輔具—手語翻譯手套與VR牙醫訓練
- ◇ 主辦單位：東京大學資訊學系  
Date：2018/02/28  
Title：Screen-aware Manga Reader and Manga Vectorization
- ◇ 主辦單位：Oregon State University  
Date：2017/07/28  
Title：Image Vectorization with TPS and SVG-embedded 3D Model Rendering.
- ◇ 主辦單位：Portland State University  
Date：2017/07/05  
Title：NPR Chinese Painting Animation.

● **國際訪問及招生**

- ◇ 代表資訊創新中心訪問德國TU Dortmund、Hochschule Niederrhein Krefeld和RWTH Aachen University，2016/08
- ◇ 代表資訊創新中心訪問日本東京大學，2019/08

## ● 校內行政服務

- ◇ 院課程委員會委員(108)
- ◇ 系學生校外實習委員(108)
- ◇ 系課務暨招生委員會委員(107、108)
- ◇ 校科技權益委員會委員(108)
- ◇ 校產學合作委員(104)
- ◇ 校圖書館委員(107)
- ◇ 院空間規劃委員(104)
- ◇ 院務會議代表(105)
- ◇ 院務會議代表候補委員(106)
- ◇ 院發展委員會代表(105、107)
- ◇ 院四技實測委員(106)
- ◇ 系學術與系務委員會委員(106)
- ◇ 四年制導師(107、108)
- ◇ 電資不分系導師(104、105、106、107、108)
- ◇ AI跨域應用產業碩士專班出題(107)
- ◇ 博士班一般生(104、105、107)
- ◇ 博士、碩士甄試委員(104、105、106)
- ◇ 電資學院四年制甄試(104)
- ◇ 大轉學考稽核候補委員(106)
- ◇ 大學四技技優推甄委員(106)
- ◇ 大學四技推甄委員(104、107)
- ◇ 全校不分系四年制甄試(107)

## ● 其它服務

- ◇ 學校頂尖計畫及典範計畫之實際操作展演。
  - ◆ 104年度上學期典範期中展演。
  - ◆ 104年度下學期頂尖計畫期中展演。
  - ◆ 104年度教育部審查。
- ◇ 協助2015、2016、2017、2018和2019學校及電資學院外賓參訪參觀鈿象之互動娛樂研究中心。
- ◇ 參與協助2016、2017、2018和2019學校教育部深耕計畫之實際展示。
- ◇ 2015、2016、2017參與高中及高職招生宣導活動。
- ◇ 參與校內頂尖大學計畫
  - ◆ 104年度—創意母體中心之感知互動實驗室。
- ◇ 辦理104、105、106、107、108年度遊戲設計競賽—鈿象電子公司贊助100000元。

- ◇ 辦理107、108年度遊戲設計競賽—有夢最美贊助30000元。
- ◇ 2015、2017和2018與SONY簽定合作免費借用PS4開發機。
- ◇ 擔任台北商業大學創意設計競賽評審(105)
- ◇ 羽毛球社社長(107、108)

## 五、榮譽、獎勵及績效

- ◇ 與姚智原和戴文凱教授合作，於107年8月續簽3年3000千萬，鈦象台研發中心。
- ◇ 與姚智原、戴文凱和花凱龍教授合作，於107年度成立校級之資訊科技創新研究中心。
- ◇ 與姚智原、戴文凱和花凱龍教授合作，於108年度成立AI跨域應用產業碩士專班。
- ◇ 與姚智原老師及智財學院林瑞珠院長合作，參與台南歷史博物館AR虛擬人偶展覽計畫。
- ◇ 與姚智原老師及智財學院林瑞珠院長合作，參與台中國立美術館--20週年館慶活動，將藝術作品變成QR Code，有美麗的圖象和色彩，還能與畫作互動，並擴增實境，讓欣賞畫作變得更有意思。
- ◇ 參與十三行博物館之常設展VR互動展計畫。
- ◇ 參與文化部文資局—建構常設展「走入布袋戲」計畫。
- ◇ 參與新北市文化局—107年暑假之互動特展特展計畫。
- ◇ 參與新北市淡水古蹟博物館—滬尾礮臺互動特展計畫。
- ◇ 指導學生獲獎
  - 指導學生羅應陞與陳彥霖之專題「基於顯著性的圖形向量化與即時薄板曲線」獲得系上第一名，並參與2017年全國技專校院學生實務專題製作競賽入圍。
  - 指導學生蔡中旗與周紀愷之專題「虛擬智能操偶手套」獲得系上第一名，並參與2018年全國技專校院學生實務專題製作競賽暨成果展資工通訊群之第三名。
- ◇ 參與2017台北發明展。
- ◇ 參與2017烏鎮的互聯網大會。

## 六、 副教授之著作及成果目錄

Impact Factor以2013 JCR年ISI資料庫之資料為準。

詳細論文及介紹請見上傳之外審資料。

### A. 代表著作 (五年內著作)

**Lai, Y.-C., Chen, B.-A., Chen, K.-W., Si, W.-L., Yao, C.-Y., and Zhang, E., "Data-Driven NPR Illustrations of Natural Flows in Chinese Painting.", *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics* 2017, Volume 21, Issue 12, PP 2535 - 2549, 2017, IF=3.078, Ranking=8/82, 本人為第一作者, 設計偵測國畫中水流筆觸演算法, 同時結合流體模擬成為動畫工具、設計使用者實驗、分析實驗資料和撰寫完成論文, 合著人, 陳柏安、陳國璋和邵威麟(共同指導和指導之台科研究生)、姚智原(同系副教授, 合作設計演算法和驗證方式)和Zhang, Eugene (現為Oregon State University教授, 論文修正及潤飾)。**

### B. 國際期刊論文

[J1] Syu, N.-S., Kuo, J.-W., Yao, C.-Y., Shen, S.-H., and **Lai, Y.-C.**, "Instant messaging with emotion-embedded vectorized handwritings on mobile devices.", ***EURASIP Journal on Image and Video Processing***, 2017:23, IF=1.737, Ranking=11/19, 本人為通訊作者, 設計訊息書寫傳送使用者介面及互動模式、設計驗證方法、分析實驗資料和撰寫論文。合著人, 許乃晟和郭家瑋(指導之台科專題生及研究生、姚智原(同系副教授, 論文潤飾)和沈上翔(同系助理教授, 論文潤飾)。

[J2] Yao, C.-Y., Chen, K.-Y., Kuo, H.-N., Li, J.-C., and **Lai, Y.-C.**, "Resolution Independent Real-Time Vector Embedded Mesh for Animation.", ***IEEE Transactions on Circuits and Systems on Video Technology***, Volume 27, Issue 9, PP 1974-1986, 2017, IF=2.823, Ranking=33/206, 本人為通訊作者, 發想及設計向量圖嵌入網格之方法、收集資料、設計驗證方法、分析實驗資料和撰寫論文。合著人, 姚智原(概念發想和論文修正潤飾)和陳光奕、郭鴻年和李政其(指導之台科研究生)。

[J3] Yao, C.-Y., Hung, S.-H., Li, G.-W., Chen, I.-Y., Adhitya, R., and **Lai, Y.-C.**, "Manga Vectorization and Manipulation with Procedural Simple Screentone.", ***IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics***, Volume: 23, Issue: 2, Pages 1070 - 1084, 2017, IF=3.078, Ranking=8/82, 本人為通訊作者, 設計偵測網格及分析網格之方法, 同時設計利用向量網格嵌入技術將偵測網點區域向量化之技術、設計驗證方法、分析實驗資料和撰寫論文, 合著人, 姚智原, (同系副教授, 概念發想和論文修正潤飾)和洪仕軒、李國維、陳奕佑和Adhitya Reza(共同指導及指導之台科研究生)。

[J4] Li, C.-C., **Lai, Y.-C.**, Syu, N.-S., Kuo, H.-N., Todorov, D., and Yao, C.-Y., "EZCam: WYSWYG Camera Manipulator for Path Design.", ***IEEE Transactions on Circuits and Systems on Video Technology***, Volume 27, Issue 8, PP.

1632-1646, 2017, IF=2.823, Ranking=33/206, 本人為第一作者, 設計相機追縱方法及相關機構, 以方便做互動式規畫相機拍攝路徑、設計驗證方法、分析實驗資料和撰寫論文, 合著人, 李政其、許乃晟和Todorov, Dobry(指導之台科研究生)和姚智原(同系副教授, 潤飾論文)。

[J5] Hua, K.-L., Wang, H.-C., Yeh, C.-H., Cheng, W.-H., and **Lai, Y.-C.**, "Background Extraction Using Random Walk Image Fusion.", **IEEE Transactions on Cybernetics**, Volume: 48, Issue: 1, Pages: 423 - 435, 2018, IF=8.803, Ranking=2/18, 本人為通訊作者, 驗證背景整合之數學公式、系統分析及設計驗證實驗、分析實驗資料和撰寫論文, 合著人, 花凱龍(同系教授, 發想核心數學方法)、王泓權和葉致祥(共同指導和指導之台科研究生)和鄭文皇(國立交通大學之教授, 潤飾論文)。

[J6] Chiang, P.-Y., Hung, S.-H., **Lai, Y.-C.** and Yao, C.-Y., "Destination Selection Based on Consensus-Selected Landmarks.", **Multimedia Tools and Applications**, 77: 30011, 2018, IF=1.541, Ranking=100/257, 本人為第三作者, 概念發想和論文修正潤飾, 合著人, 江佩穎(國立台北科技大學副教授, 論文撰寫)、洪仕軒(共同指導之台科研究生, 概念實現)和姚智原(同系副教授, 概念發想和論文修正潤飾)。

[J7] Hung, S.-H., **Lai, Y.-C.**, Wong, S.-C., Chiu, C.-H., Chiang, P.-Y., and Yao, C.-Y., "Arbitrary Screen-Aware Manga Reading Framework with Parameter-Optimized Panel Extraction.", **IEEE Multimedia**, Volumes: 26, Issue: 2, Pages: 55-65, 2019. IF=1.898, Ranking=17/82, 本人為第一作者, 設計框格特徵和特徵對應以找尋框格的方法, 同時設計動態螢幕針對的互動漫畫閱讀介面、設計實驗方法、分析實驗資料和撰寫論文, 合著人, 洪仕軒、翁世璋和邱嘉興(共同指導和指導之台科研究生)、江佩穎(國立台北科技大學副教授, 潤飾論文)和姚智原(同系副教授, 導入漫畫閱讀需求、設計使用驗證和潤飾論文)。

[J8] Wang, H.-C., **Lai, Y.-C.**, Cheng, W.-H., Cheng, C.-Y., and Hua, K.-L., "Background Extraction Based on Joint Gaussian Conditional Random Fields.", **IEEE Transactions on Circuits and Systems on Video Technology**, Volume: 28, Issues: 11, Pages: 3127-3140, 2018, IF=2.823, Ranking=33/206, 本人為第一作者, 推導及驗證背景偵測之相關數學公式、設計驗證方法、分析實驗資料和撰寫論文, 合著人, 王泓權和鄭欽允(共同指導之台科研究生)、鄭文皇(國立交通大學之教授, 潤飾論文)和花凱龍(同系教授, 發想核心數學方法)。

[J9] Tan, D. S., Lin, J.-M., **Lai, Y.-C.**, Ilao, J. and Hua, K.-L., "Depth Map Upsampling via Multi-Modal Generative Adversarial Network.", **Sensors**, Volume 19, Issue 7, PP 1587, 2019, IF=2.475, Ranking=16/61, 本人為第一作者, 設計驗證及撰寫論文, 合著人, Tan, Daniel和林俊明(共同指導之台科研究生)、Ilao, Joel(De

La Salle University教授，撰寫論文)和花凱龍(同系教授，主要演算法設計及驗證)。

- [J10] Chen, K.-W., Luo, Y.-S., **Lai, Y.-C.**, Chen, Y.-L., Yao, C.-Y., Chu, H.-K., and Lee, T.-Y., "Image Vectorization with Real-Time Thin-Plate Spline.", **IEEE Transactions on Multimedia**, accept, 2019, IF=3.977, Ranking=11/82, 本人為第一作者，GPU加速之設計、向量化應用之設計、設計驗證及撰寫論文，合著人，陳國璋、羅應陞和陳彥霖(共同指導之研究生)、姚智原(同系副教授，向量化初步想法及核心算法之推導)、朱宏國(國立清華大學副教授，向量化初步想法及潤飾論文)和李同益(國立成功大學教授，向量化初步想法及潤飾論文)。
- [J11] Cai, Z.-Q., Luo, Y.-S., **Lai, Y.-C.**, Chan, S.-C., and Tai, W.-K., "Interactive Iconized Grammar-based Pailou Modeling.", *Computer Graphics Forum*, Accept, 2019, IF=2.046, Ranking=25/82, 本人為第一作者及通訊作者，設計、整理和整合牌樓之建構及設計互動操作概念用以導入簡易設計牌樓、設計驗證及撰寫論文，合著人，蔡中旗和羅應陞(指導之台科研究生)、詹智翔(戴老師指導之東華研究生)和戴文凱(同系教授，牌坊建築結構規則及L-system表示方法之導入)。
- [J12] Uher, V., Gajdoš, P., Snášel, V., **Lai, Y.-C.**, and Radecký, M., "Hierarchical Hexagonal Clustering and Indexing.", **Symmetry**, Volume 11, Issue 6, 731, 2019, IF=1.256, Ranking=29/64, 本人為第四作者，指導撰寫論文及設計驗證，合著人，Uber為來台灣交換之捷克交換生、Gajdoš和Snášel(Uber的捷克同學)和Radecký(為Uber等之捷克指導教授)。
- [J13] **Lai, Y.-C.**, Lin, J.-Y., Lyu, D.-Y., Chen, K.-W., Chen, I.-Y., Yao, C.-Y. and Lee, S.-Y., "Interactive OCT-based Tooth Scan and Reconstruction.", **Sensors**, Volume 19, Issue 19, PP 4234, 2019, IF=2.823, Ranking=33/206, 本人為第一作者，設計掃描及重建演算法及設計互動操作概念、設計驗證及撰寫論文，合著人，林進仰、陳國璋和陳奕佑(指導及共同指導之台科研究生)、呂東原(陽明大學之專任助理，OCT機構主要開發者)、姚智原(同系副教授，撰寫論文)和李士元(陽明大學教授，OCT機構主要發想人)。

### C. 國際會議論文

- [C1] Chen, K.-W., Yao, C.-Y., **Lai, Y.-C.**, and Lin, Y.-E. "Parallel 3D printing based on skeletal remeshing.", In **Proceeding SIGGRAPH '16 ACM SIGGRAPH 2016 Posters**, 2016, 合著人，陳國璋(共同指導之研究生)、姚智原(同系副教授)和林佑恩(清華大學研究生)。
- [C2] Yen, T.-M., Yao, C.-H., Chu, H.-K., **Lai, Y.-C.**, Chiang, P.-Y., Chen, H.-C., Teng, W.-C., and Hsu, Y.-W., "Real-time streaming of 16K video for display wall on

CUDA.", In **2017 IEEE 6th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)**, 2017, 合著人, 顏天明(共同指導之台科研究生)、姚智原(同系副教授)、朱宏國(國立清華大學副教授)、江佩穎(國立台北科技大學)、陳筱青(同校電機系助理教授)、鄧惟中(同系教授)和許雅雯(嘉南大學副教授)。

#### D. 國內會議論文

[I1] 郭鴻年、陳光奕、李政其、姚智原和賴祐吉, "基於網格重構的向量圖嵌入至三維模型表面", *Computer Graphics Workshop 2016*, 合著人, 郭鴻年、陳光奕和李政其(指導之研究生)和姚智原(同系副教授), 獲得最佳論文。

[I2] 陳奕佑、洪仕軒、李國維、姚智原和賴祐吉, "簡單網格之漫畫向量化", *Computer Graphics Workshop 2016*, 合著人, 陳奕佑、洪仕軒和李國維(共同指導與指導之研究生)和姚智原(同系副教授), 獲得最佳論文。

#### E. 專書論著

[B1] 賴祐吉、姚智原和陳國璋, "人氣遊戲這麼做! Unity3D遊戲設計實例講堂第二版", 旗標出版社, 2016, ISBN= 9789863123552, 本人撰寫第一、十三章, 及編寫修正各個章節, 合著人, 陳國璋(指導之本系學生)和姚智原(同系副教授)。

[B2] 朱宏國、姚智原和賴祐吉, "OpenGL 3D 繪圖互動程式設計", 旗標出版社, 2018, ISBN= 9789863125112, 本人撰寫第一和十八章, 及編寫修正各個章節, 合著人, 朱宏國(國立清華大學副教授)和姚智原(同系副教授)。

#### F. 其它研究

[I1] 鈦象台科研發中心—第二期, 並推動校級資訊創新中心之設立與運作。本中心成員將包含資工、電子和設計等學系所相關領域之教授, 並將鈦象公司相關資源, 結合業界力量及實務經驗, 期能在本校建立具有特色的卓越研究與教學團隊, 同時建立國內外研發、創新與教學的名聲, 建構人材庫及業界合作研發能量。主要著重在三點: 新進人材取得、技術精進研發及既有人材訓練。本中心也於2019年秋季開始招收AI跨域應用產業碩士專班, 以幫助公司引進更多人材。

[I2] TomoLive開發, 成功地與壹動畫有限公司合作, 壹動畫公司所建構的「動新聞」要求使用Motion Capture來快速建構真實的動作以簡化加速整個動畫的建構速度, 為了要得到最佳解析度及表現, 現有的Motion Capture系統分別捕捉人臉、全身及手部動畫, 但這要求表演的人有極佳的想像力及記憶力在分別表演時, 還可以記住及分別配合產生合拍的動作。另外, 現有Motion Capture設備都十分昂貴, 一般的中小型公司不容易擁有。因此, 在這個計畫中, 我們建

構了一個利用光學、紅外線及電子式的Motion Capture系統用以同時分別捕捉面部、全身動作及手部動作，並且透過wifi的方式送入Maya中，做即時控制動作，達成即時互動的目的。

**[I3] 快速有效加入決定性細節**，與壹動畫股分有限公司合作，壹動畫新聞講求效率，因此動畫的製作過程必須快速及迅捷，壹動畫的動畫製作Pipeline是在2小時內，完成90秒的內容。因此無法從零開始，必須從既有的3D Model庫中，找出適當的Model，改變加入符合新聞所需的人物及物品細節，讓他們更加接近新聞及真實，但是目前3DS Max及Maya的細節編輯及加入則過度複雜且需要有經驗之藝術家花很多的時間才能達成，因此，如何快速有效及強健地把細節加入並且不要改變整個有效生成的Pipeline是合作的目標。在與動畫家仔細討論後，我們決定利已經存在設計好的貼圖座標系統，將加入的細節切出一塊塊縫上以達到加入細節的目標，讓系統可以快速的加入各種細節，並且已經整合到動新聞的生成系統中直接加速整個生成過程。

**[I4] 虛擬互動QR Code**，與台南歷史博物館及台中國美館合作，將圖像或文字藝術與QR碼做結合，使得QR碼外觀既富含藝術性同時又能透過圖像或文字傳達歷史文化的意涵，利用QR碼將歷史文化之內容虛擬化，賦予更生動活潑呈現方式，同時也加強其傳承的方式，讓向下延伸推廣更加便利。是一種數位科技、圖像與文字藝術與歷史文化的結合。傳統方式可能受限於成本、空間等因素而無法呈現，透過QR碼與擴增實境的結合，能夠創造出多元永續智慧生活空間，呈現出以往所無法展示的內容。同時，我們會將QR碼依照國立臺灣歷史博物館的館徽排列，使其富有紀念性與宣傳意義，透由此宣傳，希望能夠吸引更多參觀者前來，受臺灣歷史文化的薰陶並達到文化傳承與推廣的功能。此外本計畫亦將會加入教育的人文元素，讓小朋友在QR碼互動遊戲中也能認識歷史。在設計場景時，我們將會仔細考究各種歷史，也會完整的將該歷史呈現出來。

**[I5] VR互動**，虛擬實境為時下最流行之展示科技，配合目前強大電腦運算能力，使許多現實生活中無法具現化之場景，能在虛擬空間中完美展示，讓使用者有身歷其境之體驗。我們與十三行博物館及文化部文資局分別合作水下考古探險和操偶體暨展示計畫，結合時下最火紅的虛擬實境之技術，並導入十三行博物館所提供之珍貴文化素材，讓小朋友能體驗水下VR之遊戲樂趣。以及透過3D動畫技術融合布袋戲之傳統文化，結合本公司研發之智能手套，讓民眾能直接透過手套學習傳統操偶民俗技藝，以正確地學習各式各樣之操偶技藝。除教學之外，每位布袋戲操偶師所擁之操偶技術皆是台灣珍貴的無形資產，利用智能手套精確擷取動作資料之優勢，我們將使無形資產永久地保存下來，永續傳承至下一代。因此本計畫除了教學娛樂互動之外，更重要的是



傳承延續精神，可謂任重而道遠。下圖為實際遊戲畫面及接受TVBS採訪之新聞截圖。

**[I6] 3D導演檢視互動系統及立體自動化可指導立體參數演算法，與太極影音公司**合作，近年來3D立體電影大行其道，在傳統的3D動畫流程之後，還要再加入一個立體攝影參數的調整流程，以達到3D立體效果。這個流程通常是由立體攝影師設定立體，再由導演觀看後，依據導演指示修改，但導演只會提供抽象化的建議，立體攝影師根據經驗與猜測將這些抽象的建議轉成實際的參數，並重新生成出新的立體影片。這會有幾個困難：1). 導演的指示是概念性陳述沒有實體目標，可能造成立體攝影師的誤解。2). 立體攝影師在設置過程中，沒有考量到各種立體影像要求。因此，其調整結果往往無法一次就達到導演的期望，最少都要重複往來數次，且每一次的修改都需要重新輸出新的立體動畫，使得3D立體動畫製作時間增加。因此，我們太極影音合作開發一套工具，來解決以上的問題，首先我們將建構一套系統用於計算現在設置的3D立體攝影參數下，各個角色及場景的立體大略位置，讓導演可以與立體攝影師可以透過這個手持裝置去討論及指示立體的相關要求，用以減少溝通失誤的問題。第二、我們分析各種立體視覺的生理及心理分析，歸納出立體設定規則，再分析原始的角色及景物動畫檔，去自動計算出最佳化符合導演及讓人眼感到舒適的立體攝影機參數。第三、根據初步預覽影像及一些資料，運用演算法及平行運算，即時運算出更加精確的預覽畫面。我們預期計畫可以產生一套方便導演調整立體強度的工具，同時讓導演即時預覽結果，透過導演的操作反推算出立體攝影機的參數，並減少導演與立體攝影師的溝通障礙，同時推算出最佳化出讓人眼感到舒適的立體攝影機參數，減少立體攝影師設定上的時間。

#### G. 著作出現作者英文中文姓名對照列表

英文縮寫	英文全名	中文全名	國籍
Lai, Y.-C.	Lai, Yu-Chi	賴祐吉	中華民國
Chen, B.-A.	Chen, Bo-Ah	陳柏安	中華民國
Chen, K.-W.	Chen, Kuo-Wei	陳國璋	中華民國
Si, W.-L.	Si, Wei-Lin	邵威麟	中華民國
Yao, C.-Y.	Yao, Chih-Yuan	姚智原	中華民國
Zhang, E.	Zhang, Eugene		美國
Chen, K.-Y.	Chen, Kuang-Yi	陳光奕	中華民國
Kuo, H.-N.	Kuo, Hong-Nian	郭鴻年	中華民國
Li, C.-C.	Li, Cheng-Chi	李政其	中華民國
Syu, N.-S.	Syu, Nai-Sheng	許乃晟	中華民國
Kuo, J.-W.	Kuo, Jia-Wei	郭家璋	中華民國

Shen, S.-H.	Shen, Shan-Hsiang	沈上翔	中華民國
Hung, S.-H.,	Hung, Shih-Hsuan	洪仕軒	中華民國
Li, G.-W.	Li, Guo-Wei	李國維	中華民國
Chen, I.-Y.	Chen, I-Yu	陳奕佑	中華民國
Adhitya, R.	Adhitya, Reza.		印尼
Todorov, D.	Todorov, Dobromir		保加利亞
Hua, K.-L.	Hua, Kai-Lung	花凱龍	中華民國
Wang, H.-C	Wang, Hong-Cyuan	王泓權	中華民國
Yeh, C.-H.	Yeh, Chih-Hsiang	葉致祥	中華民國
Cheng, W.-H.	Cheng, Wen-Huang	鄭文皇	中華民國
Chiang, P.-Y.	Chiang, Pei-Ying	江佩穎	中華民國
Wong, S.-C.,	Wong, Shih-Chang	翁世璋	中華民國
Chiu, C.-H.,	Chiu, Chia-Hsing	邱嘉興	中華民國
Cheng, C.-Y.	Cheng, Chin-Yun	鄭欽允	中華民國
Tan, D.	Tan, Daniel		菲律賓
Lin, J.-M.	Lin, Jun-Ming	林俊明	中華民國
Ilaio, J.	Ilaio, Joel		菲律賓
Chen, Y.-L.	Chen, Yen-Ling	陳彥霖	中華民國
Chu, H.-K.	Chu, Hung-Kuo	朱宏國	中華民國
Lee, T.-Y.	Lee, Tong-Yi	李同益	中華民國
Cai, Z.-Q.	Cai, Zhong-Qi	蔡中旗	中華民國
Luo, Y.-S.	Luo, Ying-Sheng	羅應陞	中華民國
Chan, S.-C.	Chan, Chih-Shiang	詹智翔	中華民國
Tai, W.-K.	Tai, Wen-Kai	戴文凱	中華民國
Uher, V.	Uher, Vojtěch		捷克
Gajdoš, P.	Gajdoš, Petr		捷克
Snášel, V.	Snášel, Václav		捷克
Radecký, M.	Radecký, Machael		捷克
Lin, Y.-E.	Lin, You-En	林佑恩	中華民國
Yen, T.-M.,	Yen, Ten-Ming	顏天明	中華民國
Chen, H.-C.	Chen, Hsiao-Chin	陳筱青	中華民國
Teng, W.-C.	Teng, Wei-Chung	鄧惟中	中華民國
Hsu, Y.-W.	Hsu, Ya-Wen	許雅雯	中華民國

## 七、 副教授任內之研究與產學合作計畫

### A. 教育部計畫

共：1,167,600

計畫執行日期	執行機關名稱	計畫名稱	(共同)主持人	核定金額
2017/11/06~ 2019/03/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	智慧整合感控系統工業應用--機械 手臂設計環境之擬真生成、探測深度 產生和虛擬實境上之展示	共同主持人	1,167,600

### B. 國科會計畫

共：58,688,000 (主持人：6,871,000、共同主持人：51,817,000)

計畫執行日期	執行機關名稱	計畫名稱	(共同)主持人	核定金額
2019/06/01~ 2020/05/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	撞球好手之人性化AI選球策略	主持人	784,000
2018/08/01~ 2020/07/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	基於學習之漫畫自動分格和漫畫內 容向量化	主持人	1,786,000
2018/08/01~ 2020/07/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	資料驅動善用自然光之節能室內光 線自動控制	主持人	1,894,000
2015/08/01~ 2018/07/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	漫畫向量化及操縱	主持人	2,805,000
2014/08/01~ 2016/07/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	3D導演檢視互動系統及立體自動化 可指導立體參數演算法	主持人	1,496,000
2019/02/01~ 2022/01/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	延展實境應用技術產學聯盟	共同主持人	6,000,000
2018/11/01~ 2020/10/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	多樣性互動遊戲平台	共同主持人	2,258,000
2018/08/01~ 2019/10/31	國立台灣科技大學 建築系	以眩光及均齊性控制為目標之晝光 導光與人工光源整合控制系統雛型 延續發展	共同主持人	831,000
2017/06/01~ 2020/05/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	數位VR牙醫訓練系統—數位VR牙 醫訓練評測系統	共同主持人	17,400,000
2017/08/01~ 2018/10/31	國立台灣科技大學 建築系	以眩光及均齊性控制為目標之全像 式輝度分佈感測及晝光導光與人工 光源整合控制系統雛型發展	共同主持人	1,021,000
2017/08/01~ 2018/08/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	視聽障者可穿戴式行動輔具之研發 —視聽障者可穿戴式行動輔具之研 發	共同主持人	2,894,000
2014/11/01~ 2017/10/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	風格化建模系統設計與開發	共同主持人	19,500,000
2014/11/01~ 2017/10/31	國立台灣科技大學 資訊工程系	水墨鯉魚動畫生成與編輯	共同主持人	1,913,000

### C. 產學合作計畫

產學案共：36,196,424 (主持人：16,174,982、共同主持人：20,021,442)

技轉金共：4,287,994 (主持人：479,909、共同主持人：2,889,391)

資工計畫 產字	共同 主持人	委託單位	計畫名稱	計畫執行日期	總經費	技轉金額
------------	-----------	------	------	--------	-----	------

0134	賴祐吉	姚智原	壹動畫	EZCam	2014/09/01~ 2015/08/31	120,000	0
0144	賴祐吉	姚智原 戴文凱	鈺象電子	HTML5技術_iGaming遊戲跨平台整合	2015/07/01~ 2016/06/30	525,000	1,250
0146	賴祐吉	姚智原	安立診所	社論平台開發	2015/08/01~ 2016/07/31	450,000	36,364
0143	姚智原	賴祐吉 戴文凱	鈺象電子	HTML5技術_捕魚遊戲跨平台開發	2015/07/01~ 2016/06/30	525,000	1,250
0148	賴祐吉	姚智原 賴祐吉	鈺象電子	GAME中心建置	2015/08/01~ 2016/07/31	2,000,000	0
0147	姚智原	賴祐吉 阮聖彰 朱宏國	鈺象電子	Low Cost體感偵測	2015/08/01~ 2016/07/31	800,000	10,909
0155	賴祐吉	姚智原 戴文凱	TEMPURA INVESTMENT CO., LTD	Android手機平板輔助控制平台	2016/03/01~ 2016/03/31	150,000	149,000
0170	賴祐吉	姚智原	鈺象電子	機甲拍印機	2016/04/01~ 2016/10/31	570,000	
0171	賴祐吉	姚智原	鈺象電子	撞球好手2	2016/06/01~ 2017/09/30	600,000	
0172	賴祐吉	姚智原	鈺象電子	巨獸浩劫VR平台移植	2016/06/01~ 2017/05/31	1,040,000	
0173	賴祐吉	姚智原 金台齡	鈺象電子	藍芽同步對戰&跨螢互動技術	2016/04/01~ 2017/03/31	570,000	
0174	賴祐吉	姚智原	鈺象電子	賽車遊戲競速類核心系統	2016/04/01~ 2017/03/31	1,070,000	
0175	賴祐吉	姚智原 阮聖彰 朱宏國	鈺象電子	GAME中心運營	2016/06/01~ 2017/07/31	1,600,000	
0182	賴祐吉	姚智原	鈺象電子	SR3賽車工具製作	2016/11/01~ 2017/03/31	800,000	187,500
0215	賴祐吉		鈺象電子	機器人AI開發計畫	2018/01/01~ 2018/12/31	994,982	
0216	賴祐吉		鈺象電子	自然機率轉輪帶分析工具	2018/01/01~ 2018/12/31	690,000	
0002	賴祐吉	姚智原	鈺象電子	賽車SD5工具開發II	2018/05/01~ 2018/10/31	50,000	
0003	賴祐吉	姚智原	鈺象電子	SVG試導入海王EX2評估案	2018/05/01~ 2018/07/31	160,000	36,364
0016	賴祐吉		鈺象電子	女王3機器人AI	2018/11/01~ 2019/04/30	600,000	
0022	賴祐吉	姚智原	鈺象電子	延展實境應用技術產學聯盟-3D捕魚機路徑設計工具	2019/03/01~ 2019/08/31	300,000	57,272
0036	賴祐吉		鈺象電子	台灣16張麻將機器人AI開發計畫	2019/07/01~ 2020/06/30	1,000,000	
0037	賴祐吉	花凱龍 姚智原 朱宏國	鈺象電子	資創中心營運五-延展實境應用技術產學聯盟	2019/01/01~ 2020/08/31	1,560,000	
0150	姚智原	賴祐吉	鈺象電子	拍貼機	2015/10/01~ 2016/02/29	500,000	
0162	姚智原	賴祐吉 戴文凱	TEMPURA INVESTMENT CO., LTD	IOS輔助控制平台	2016/04/01~ 2016/08/31	350,000	100,000
0181	花凱龍	鄭文皇	鈺象電子	CRM大數據產學合作計畫I	2016/12/15~ 2017/12/14	1,260,000	

	賴祐吉 姚智原						
0191	姚智原	賴祐吉	鈺象電子	釣魚prototype開發	2017/05/01~ 2018/01/31	660,000	254,859
0192	姚智原	賴祐吉	鈺象電子	網格嵌入評估	2017/05/01~ 2017/08/31	41,364	166,071
0193	姚智原	賴祐吉 朱宏國	鈺象電子	現場直播評估	2017/05/01~ 2017/07/31	80,000	
0194	姚智原	賴祐吉 朱宏國	鈺象電子	GAME中心運營三	2017/05/01~ 2018/07/31	1830,000	5792
0195	姚智原	賴祐吉 朱宏國	鈺象電子	巨獸遊戲移植及使用報告	2017/05/01~ 2017/09/30	990,000	187,500
0196	姚智原	賴祐吉	鈺象電子	撞球好手2-II	2017/05/01~ 2017/10/31	660,000	
0202	姚智原	賴祐吉 阮聖彰 朱宏國	鈺象電子	巨獸遊戲雙鏡頭移植	2017/07/01~ 2018/01/31	600,000	207,199
0212	姚智原	賴祐吉	鈺象電子	H5三款遊戲開發計畫	2017/01/01~ 2017/03/31	210,000	
0223	戴文凱	賴祐吉 姚智原	鑫城企業	3D數位整合設計平台	2018/03/01~ 2019/02/28	9,022,398	1,823,810
0248	姚智原	賴祐吉 朱宏國	鈺象電子	多樣性互動遊戲平台(1/2) 107-2622-E-011-037-CC2	2018/11/01~ 2019/10/31	427,680	
0006	沈上翔	賴祐吉 姚智原	鈺象電子	賽車網路技術開發	2018/07/01~ 2018/11/30	300,000	54,545
0014	姚智原	賴祐吉 朱宏國	鈺象電子	高畫質SVG-Html5遊戲實作專 案2	2018/12/01~ 2019/02/28	630,000	
0015	姚智原	賴祐吉	鈺象電子	海王3-SVG導入案	2018/12/01~ 2019/03/31	320,000	
0017	姚智原	賴祐吉 朱宏國	有夢娛樂科技	延展實境應用技術產學聯盟-計 算機圖學實務應用課程合作	2019/02/20~ 2019/09/30	100,000	89,615
0026	姚智原	賴祐吉	鈺象電子	延展實境應用技術產學聯盟 -H5-3D先期研究案	2019/03/01~ 2019/05/31	230,000	
0034	姚智原	賴祐吉 朱宏國	鈺象電子	延展實境應用技術產學聯盟-西 遊爭霸H5實作專案	2019/01/01~ 2019/12/31	1,050,000	
0040	姚智原	賴祐吉 林士勳	鈺象電子	延展實境應用技術產學聯盟-高 畫質SVG-Html5遊戲實作專案5	2019/10/01~ 2020/01/31	760,000	

# 重要文件掃描

副字第 141582 號  
REG.NO.:141582

# 副教授證書

## Academic Teaching Rank Accreditation Certificate Associate Professor



賴祐吉 身分證字號：B121213330 中華民國62年10月12日生  
由國立臺灣科技大學送審並經本部依專科以上學校教師資格審定辦法  
審定合於副教授資格，年資自104年8月1日起計



The application for Mr. YU-CHI LAI at National Taiwan University of Science and Technology to be conferred the rank of Associate Professor has been reviewed by the Ministry of Education, in accordance with the Accreditation Regulations Governing Teacher Qualifications at Institutions of Higher Education. The Ministry of Education has approved the conferring of the academic teaching rank of Associate Professor on Mr. YU-CHI LAI, effective from August 1, 2015

ID Number: B121213330

Date of Birth: October 12, 1973

Date of Issue: August 1, 2015



部長 吳思華  
Se-hwa Wu

Se-Hwa Wu  
Minister of Education  
Republic of China (Taiwan)



105 年 1 月 19 日

中華民國

## 國立臺灣科技大學 書函

機關地址：106臺北市基隆路4段43號  
聯絡方式：袁瑞鴻(02)27376226

受文者：賴祐吉副教授

發文日期：中華民國104年12月25日

發文字號：臺科大人字第1040107622-A號

速別：

密等及解密條件或保密期限：

附件：

主旨：臺端申請升等副教授乙案，本校教評會已於104年12月18日審查通過，請於接獲本書函後一週內，檢附教師資格審查履歷表紙本並將履歷表檔案於系統以線上送出、代表作抽印本各一份，送人事室彙報教育部核備及請領教師證書，請查照。

說明：

- 一、教師資格履歷表請至教育部大專教師送審通報系統（網址：[www.schprs.edu.tw](http://www.schprs.edu.tw)）先申請「註冊」，俟收到電子郵件通知啟用帳號後，再以帳號密碼登入系統線上「填寫」履歷表（務請依步驟操作，以免屆時無法傳送教育部），操作完成請「列印教育部用審查履歷表」紙本資料，並將履歷表檔案以線上「送出」至人事室審核後傳送教育部。
- 二、履歷表上「經歷」欄請加列104年8月1日起生效之「副教授」職稱經歷，送審人照片處請粘貼最近3個月一吋半身正面相片另浮貼一張，送審人欄位請簽名或蓋章。

正本：賴祐吉副教授

副本：本校資訊工程系、電資學院、人事室

# 國立臺灣科技大學

依分層負責規定授權單位主管執行



## 國立臺灣科技大學人事動態通報表

受文者：賴祐吉副教授

發文日期：中華民國 104 年 12 月 25 日

發文字號：臺科大人字第 1040107622-E 號

姓 名	服 務 單 位 及 職 稱	動 態	生 效 日 期	備 註
賴祐吉	資工系副教授	升聘	104.08.01	

正本：如冊列人員

副本：本校主計室、總務處出納組、人事室

# 國立臺灣科技大學

# 國立臺灣科技大學

臺科大人字第 1050110095-8 號

## 聘書

茲敦聘

賴祐吉老師為本校電資學院

資訊工程系副教授

聘期自民國 104 年 8 月 1 日起

至民國 106 年 7 月 31 日止

校長

廖慶榮

中華民國

105年2月3日

2月3日

# 國立臺灣科技大學

臺科大人字第 1060110254-83 號

## 聘書

茲敦聘

賴祐吉老師為本校電資學院

資訊工程系副教授

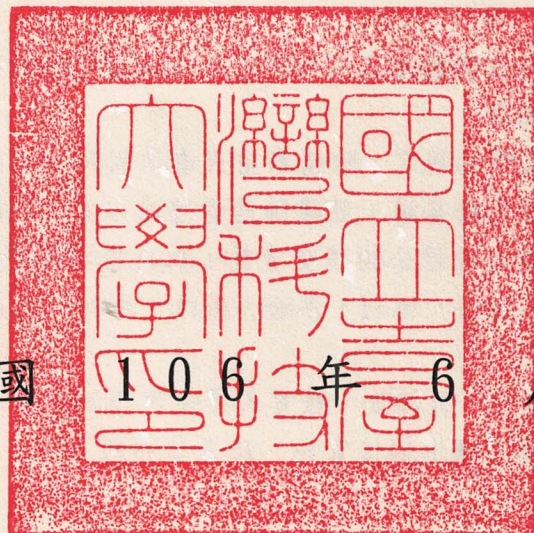
聘期自民國 106 年 8 月 1 日起

至民國 108 年 7 月 31 日止

校長

廖慶榮

中華民國 106 年 6 月 23 日





# 最佳專題獎

## The Best Project Award

臺科大教字第 1060102815-25 號

專題名稱：基於顯著性的圖形向量化與即時薄板曲線

Project Name : Saliency-based Image Vectorization with  
Real-Time Thin-Plane Spline

系 別：資訊工程系

Department : Department of Computer Science and Information  
Engineering

專題學生：羅應陞、陳彥霖

Project Developers : Ying-Sheng Lou; Yan-Lin Chen

指導老師：賴祐吉

Advisor : Yu-Chi Lai

校 長  
President

廖慶榮



中華民國 106 年 06 月 24 日



# 最佳專題獎

## The Best Project Award

臺科大教字第 1070102577-73 號

專題名稱：虛擬智能操偶手套

Project Name: Virtual intelligence puppet gloves

系別：資訊工程系

Department: Department of Computer Science and  
Information Engineering

專題學生：周紀愷、蔡中旗

Project Developer: Chou Chi Kai; Cai Zhong Qi

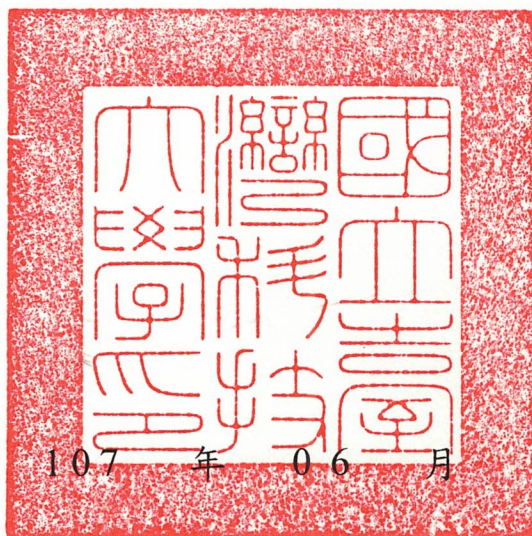
指導老師：姚智原、賴祐吉

Advisor: Yao Chih Yuan; Yu-Chi Lai

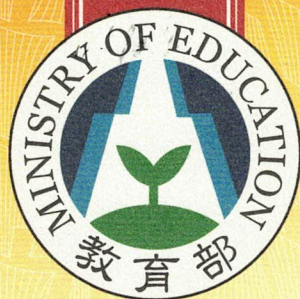
校長

President

廖慶榮



中華民國 107 年 06 月 30 日



# 教育部獎狀

國立臺灣科技大學

指導老師：姚智原、賴祐吉

參賽學生：周紀愷

作品名稱：虛擬智能操偶手套

獲得教育部舉辦「2018 年全國技專校院學生實務專題製作競賽暨成果展」資工通訊群 第三名

成績優異 特頒此狀 以資鼓勵

部長 吳茂昆

中華民國 107 年 5 月 12 日





最佳惠顧獎  
The Best Patron Award

主辦機構：香港中文大學  
Project Organized by: The Chinese University of Hong Kong

主辦：香港中文大學  
Organized by: The Chinese University of Hong Kong

頒獎典禮：2023年12月15日  
Award Ceremony: December 15, 2023

獲獎者：陳慶基  
Awarded to: Chan King-ki

香港中文大學  
The Chinese University of Hong Kong

2016 第廿四屆計算機圖學研討會

# 最佳論文獎

基於網格重構的向量圖嵌入  
至三維模型表面

郭鴻年 陳光奕 李政其 姚智原 賴祐吉

## 最佳論文

### 特頒此狀 以資鼓勵

大會主辦單位



國立臺灣科技大學  
NATIONAL TAIWAN UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

中華民國一零五年七月十一日



2016 第廿四屆計算機圖學研討會

# 最佳論文獎

## 簡單網格之漫畫向量化

陳奕佑      洪仕軒      李國維

姚智原      賴祐吉

### 最佳論文

### 特頒此狀 以資鼓勵

大會主辦單位



國立臺灣科技大學

NATIONAL TAIWAN UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

中華民國一零五年七月十一日

# 教學評量及課堂專題摘錄

## 104學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 16

問卷數： 12

去除問卷數： 2

計算問卷數： 10

課程代碼： CS3026701

課程名稱： 電腦圖學導論

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	8	2	2	0	0	4.50	4.60 4.12 4.19
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	7	2	3	0	0	4.33	4.40 4.25 4.31
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	6	3	3	0	0	4.25	4.30 4.12 4.19
4.教師表達方式與啟發性	5	4	3	0	0	4.17	4.20 4.05 4.13
5.教學內容及進度之適切性	6	4	2	0	0	4.33	4.40 4.02 4.10
6.作業、考試和授課內容之適切性	7	3	2	0	0	4.42	4.50 3.99 4.06
7.教師之整體教學成效	7	3	2	0	0	4.42	4.50 4.01 4.09
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	7	3	2	0	0	4.42	4.50 3.90 3.97
9.實習設備及維護滿足實習需求	5	3	3	0	0	4.18	4.22 3.91 3.98
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 3.95 4.02 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.19 4.23 本系研究所選修課平均: 4.36 4.41

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.23 4.28

本課程總平均：4.32  
4.38

2016/6/22下午04:32:55

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

## 104學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 15

問卷數： 11

去除問卷數： 2

計算問卷數： 9

課程代碼： CS3901701

課程名稱： 電腦圖學導論實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	7	2	2	0	0	4.45	4.12
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	6	2	3	0	0	4.27	4.25
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	6	3	2	0	0	4.36	4.12
4.教師表達方式與啟發性	6	3	2	0	0	4.36	4.05
5.教學內容及進度之適切性	6	3	2	0	0	4.36	4.02
6.作業、考試和授課內容之適切性	6	3	2	0	0	4.36	3.99
7.教師之整體教學成效	6	3	2	0	0	4.36	4.01
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	7	2	2	0	0	4.45	3.90
9.實習設備及維護滿足實習需求	5	2	3	0	0	4.20	3.91
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 3.95 4.02 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.19 4.23 本系研究所選修課平均: 4.36 4.41

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.23 4.28

本課程總平均： 4.36  
4.44

2016/6/22下午04:33:09

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

## 105學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 19

問卷數： 9

去除問卷數： 2

計算問卷數： 7

課程代碼： CS3026701

課程名稱： 電腦圖學導論

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	6	3	0	0	0	4.67	4.71 4.03 4.11
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	6	3	0	0	0	4.67	4.71 4.15 4.21
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	4	5	0	0	0	4.44	4.43 3.98 4.06
4.教師表達方式與啟發性	5	3	1	0	0	4.44	4.57 3.91 3.99
5.教學內容及進度之適切性	4	5	0	0	0	4.44	4.43 3.87 3.95
6.作業、考試和授課內容之適切性	4	4	1	0	0	4.33	4.43 3.89 3.97
7.教師之整體教學成效	4	4	1	0	0	4.33	4.43 3.88 3.96
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	5	2	1	0	0	4.50	4.67 3.87 3.95
9.實習設備及維護滿足實習需求	5	3	0	0	0	4.63	4.67 3.85 3.93
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 3.83 3.91 本系研究所必修課平均: 4.55 4.57

本系大學部選修課平均: 3.84 3.90 本系研究所選修課平均: 4.25 4.31

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.04 4.11

本課程總平均：4.40  
4.46

2017/6/26上午10:03:51

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 105學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 19

問卷數： 9

去除問卷數： 2

計算問卷數： 7

課程代碼： CS3026701

課程名稱： 電腦圖學導論

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	5	3	1	0	0	4.44 <b>4.57</b>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	5	3	1	0	0	4.44 <b>4.57</b>

本課程業師協同教學總平均 : 4.44  
**4.57**

2017/6/26上午10:03:51

# 105學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 13

問卷數： 8

去除問卷數： 2

計算問卷數： 6

課程代碼： CS3901701

課程名稱： 電腦圖學導論實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
<b>壹、學生自評</b>							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	3	5	0	0	0	4.38	4.33
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	3	4	1	0	0	4.25	4.33
<b>貳、教學相關事項</b>							
3.任課教師充分準備教材	3	5	0	0	0	4.38	4.33
4.教師表達方式與啟發性	2	5	1	0	0	4.13	4.17
5.教學內容及進度之適切性	3	5	0	0	0	4.38	4.33
6.作業、考試和授課內容之適切性	3	5	0	0	0	4.38	4.33
7.教師之整體教學成效	2	6	0	0	0	4.25	4.17
<b>參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)</b>							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	3	4	1	0	0	4.25	4.33
9.實習設備及維護滿足實習需求	2	5	1	0	0	4.13	4.17
<b>肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)</b>							

本系大學部必修課平均: 3.83 3.91 本系研究所必修課平均: 4.55 4.57

本系大學部選修課平均: 3.84 3.90 本系研究所選修課平均: 4.25 4.31

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.04 4.11

本課程總平均：4.30  
4.27

2017/6/26上午10:04:20

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

## 106學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 17

問卷數： 15

去除問卷數： 2

計算問卷數： 13

課程代碼： CS3026701

課程名稱： 電腦圖學導論

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	5	4	6	0	0	3.93	3.92 4.08 4.17
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	5	4	6	0	0	3.93	3.92 4.23 4.31
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	5	5	5	0	0	4.00	4.00 4.06 4.14
4.教師表達方式與啟發性	4	7	4	0	0	4.00	4.00 3.97 4.06
5.教學內容及進度之適切性	4	8	3	0	0	4.07	4.08 3.96 4.04
6.作業、考試和授課內容之適切性	4	5	6	0	0	3.87	3.85 3.95 4.03
7.教師之整體教學成效	5	7	3	0	0	4.13	4.15 3.95 4.03
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	6	5	4	0	0	4.13	4.15 3.95 4.02
9.實習設備及維護滿足實習需求	7	4	4	0	0	4.20	4.23 3.91 3.98
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
希望老師可以多講一點有關專題實作部分，不然看專題的方向然後時做出來其實滿抽象的							
有時候講得的內容太抽象會完全聽不懂							
無							

本系大學部必修課平均: 3.85 3.93 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.13 4.17 本系研究所選修課平均: 4.21 4.29

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 3.95 4.04

本課程總平均：4.01  
4.02

2018/1/11下午06:02:21

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。



# 106學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 17

問卷數： 15

去除問卷數： 2

計算問卷數： 13

課程代碼： CS3026701

課程名稱： 電腦圖學導論

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	4	5	6	0	0	3.87 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3.85</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	4	5	6	0	0	3.87 <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3.85</span>
無						

本課程業師協同教學總平均：3.87  
3.85

2018/1/11下午06:02:21

## 106學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 15

問卷數： 14

去除問卷數： 2

計算問卷數： 12

課程代碼： CS3901701

課程名稱： 電腦圖學導論實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	5	4	5	0	0	4.00	4.08
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	7	2	5	0	0	4.14	4.23
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	4	5	5	0	0	3.93	4.06
4.教師表達方式與啟發性	3	4	6	1	0	3.64	3.97
5.教學內容及進度之適切性	4	4	5	1	0	3.79	3.96
6.作業、考試和授課內容之適切性	4	5	5	0	0	3.93	3.95
7.教師之整體教學成效	4	7	3	0	0	4.07	3.95
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	6	4	4	0	0	4.14	3.95
9.實習設備及維護滿足實習需求	5	5	4	0	0	4.07	3.91
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
助教講解實作的部分可以再講詳細一點。GUI都沒有講怎麼做QQ，可以稍微講一下用甚麼工具怎麼做等等。							
無							

本系大學部必修課平均: 3.85 3.93 本系研究所必修課平均: ---- ----  
 本系大學部選修課平均: 4.13 4.17 本系研究所選修課平均: 4.21 4.29  
 本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 3.95 4.04

本課程總平均：3.87  
3.88

2018/1/11下午06:02:51

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 106學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 15

問卷數： 14

去除問卷數： 2

計算問卷數： 12

課程代碼： CS3901701

課程名稱： 電腦圖學導論實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	4	4	6	0	0	3.86 <b>3.83</b>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	4	4	6	0	0	3.86 <b>3.83</b>
無						

本課程業師協同教學總平均：3.86  
**3.83**

2018/1/11下午06:02:51

## 107學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 29

問卷數： 20

去除問卷數： 2

計算問卷數： 18

課程代碼： CS3026701

課程名稱： 電腦圖學導論

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	9	4	6	0	1	4.00	4.11 4.15 4.24
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	10	3	7	0	0	4.15	4.17 4.32 4.40
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	7	4	7	2	0	3.80	3.83 4.16 4.26
4.教師表達方式與啟發性	7	6	5	1	1	3.85	3.94 4.06 4.16
5.教學內容及進度之適切性	6	7	4	2	1	3.75	3.83 4.09 4.18
6.作業、考試和授課內容之適切性	6	7	5	2	0	3.85	3.89 4.07 4.17
7.教師之整體教學成效	6	8	4	2	0	3.90	3.94 4.07 4.17
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	6	6	5	1	1	3.79	3.88 4.09 4.18
9.實習設備及維護滿足實習需求	6	7	5	0	1	3.89	4.00 4.00 4.09
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
So far so good 很遠很好							

本系大學部必修課平均: 4.01 4.11 本系研究所必修課平均: 4.66 4.77

本系大學部選修課平均: 4.08 4.16 本系研究所選修課平均: 4.36 4.44

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.25 4.32

本課程總平均：3.83  
3.89

2019/1/9下午03:24:59

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 107學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 29

問卷數： 20

去除問卷數： 2

計算問卷數： 18

課程代碼： CS3026701

課程名稱： 電腦圖學導論

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	8	3	9	0	0	3.95 <b>3.94</b>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	9	2	9	0	0	4.00 <b>4.00</b>

本課程業師協同教學總平均 : 3.98  
**3.97**

2019/1/9 下午03:24:59

# 107學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 17

問卷數： 15

去除問卷數： 2

計算問卷數： 13

課程代碼： CS3901701

課程名稱： 電腦圖學導論實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
<b>壹、學生自評</b>							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	7	2	5	1	0	4.00 <b>4.08</b>	4.15 <b>4.24</b>
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	7	3	5	0	0	4.13 <b>4.15</b>	4.32 <b>4.40</b>
<b>貳、教學相關事項</b>							
3.任課教師充分準備教材	6	4	5	0	0	4.07 <b>4.08</b>	4.16 <b>4.26</b>
4.教師表達方式與啟發性	4	5	4	2	0	3.73 <b>3.77</b>	4.06 <b>4.16</b>
5.教學內容及進度之適切性	4	7	4	0	0	4.00 <b>4.00</b>	4.09 <b>4.18</b>
6.作業、考試和授課內容之適切性	5	5	5	0	0	4.00 <b>4.00</b>	4.07 <b>4.17</b>
7.教師之整體教學成效	5	3	6	1	0	3.80 <b>3.85</b>	4.07 <b>4.17</b>
<b>參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)</b>							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	5	3	6	1	0	3.80 <b>3.85</b>	4.09 <b>4.18</b>
9.實習設備及維護滿足實習需求	5	5	5	0	0	4.00 <b>4.00</b>	4.00 <b>4.09</b>
<b>肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)</b>							
<p>老師在授課時是以自身已知的概念為基礎對學生講解，但學生並沒有相同的基礎，導致大部分學生都會聽不懂老師講的內容。</p> <p>但學生直接向老師提出問題時，老師都能夠給予解決方法。不難看出，老師對於電腦圖學領域其實已經非常熟悉，但正是過於熟悉才會導致很容易以自己的常識當作基礎來授課，而大部分學生並不知道那些常識。</p> <p>建議可以思考：當要老師介紹一項功能的原理與應用時，學生們到底需要先知道哪些相關知識(如:如何處理顯示卡的工作、shader的編譯、各種資料的型態、執行緒等等)，並且確認學生是否已經學過這些知識。</p> <p>感謝老師，加油!</p>							

本系大學部必修課平均: 4.01 **4.11**    本系研究所必修課平均: 4.66 **4.77**

本系大學部選修課平均: 4.08 **4.16**    本系研究所選修課平均: 4.36 **4.44**

本系大學部英語授課課程平均: ----    本系研究所英語授課課程平均: 4.25 **4.32**

本課程總平均：3.92  
**3.94**

2019/1/9下午03:25:39

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 107學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 17

問卷數： 15

去除問卷數： 2

計算問卷數： 13

課程代碼： CS3901701

課程名稱： 電腦圖學導論實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	6	2	7	0	0	3.93 <span style="background-color: #cccccc;">3.92</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	6	2	7	0	0	3.93 <span style="background-color: #cccccc;">3.92</span>

本課程業師協同教學總平均 : 3.93  
3.92

2019/1/9 下午03:25:39

## 104學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 11

問卷數： 4

去除問卷數： 2

計算問卷數： 2

課程代碼： CS5113701

課程名稱： 3D電腦遊戲(一)

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	3	0	1	0	0	4.50	5.00 4.09 4.17
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	4	0	0	0	0	5.00	5.00 4.28 4.35
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	3	1	0	0	0	4.75	5.00 4.14 4.20
4.教師表達方式與啟發性	3	1	0	0	0	4.75	5.00 4.05 4.13
5.教學內容及進度之適切性	4	0	0	0	0	5.00	5.00 4.03 4.10
6.作業、考試和授課內容之適切性	4	0	0	0	0	5.00	5.00 4.01 4.08
7.教師之整體教學成效	4	0	0	0	0	5.00	5.00 4.01 4.08
參、教學資源相關事項(無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	2	2	0	0	0	4.50	4.50 4.01 4.09
9.實習設備及維護滿足實習需求	3	1	0	0	0	4.75	5.00 3.97 4.04
肆、具建設性之意見(本題請書寫於下方)							
無							
GOOD JOB							

本系大學部必修課平均: 3.92 3.99 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.21 4.27 本系研究所選修課平均: 4.22 4.29

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 3.85 3.92

本課程總平均：4.90  
5.00

2016/1/14下午06:49:19

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。



# 104學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 11

問卷數： 4

去除問卷數： 2

計算問卷數： 2

課程代碼： CS5113701

課程名稱： 3D電腦遊戲(一)

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	2	1	1	0	0	4.25 <span style="background-color: #cccccc;">4.50</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	2	1	1	0	0	4.25 <span style="background-color: #cccccc;">4.50</span>

本課程業師協同教學總平均 : 4.25  
4.50

2016/1/14下午06:49:19

## 104學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 3

問卷數： 3

去除問卷數： 2

計算問卷數： 1

課程代碼： CS5114701

課程名稱： 3D電腦遊戲(二)

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	1	2	0	0	0	4.33	4.12
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	2	1	0	0	0	4.67	4.25
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	2	1	0	0	0	4.67	4.12
4.教師表達方式與啟發性	2	1	0	0	0	4.67	4.05
5.教學內容及進度之適切性	1	1	1	0	0	4.00	4.02
6.作業、考試和授課內容之適切性	1	1	1	0	0	4.00	3.99
7.教師之整體教學成效	1	2	0	0	0	4.33	4.01
參、教學資源相關事項(無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	2	1	0	0	0	4.67	3.90
9.實習設備及維護滿足實習需求	2	1	0	0	0	4.67	3.91
肆、具建設性之意見(本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 3.95 4.02 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.19 4.23 本系研究所選修課平均: 4.36 4.41

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.23 4.28

本課程總平均: 4.33 4.40

2016/6/22下午04:34:00

註: 1.填列人數大學部未達十人, 研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定, 升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五, 而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 104學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 3

問卷數： 3

去除問卷數： 2

計算問卷數： 1

課程代碼： CS5114701

課程名稱： 3D電腦遊戲(二)

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	1	1	1	0	0	4.00 <span style="background-color: #cccccc;">4.00</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	1	1	1	0	0	4.00 <span style="background-color: #cccccc;">4.00</span>

本課程業師協同教學總平均：4.00  
4.00

2016/6/22下午04:34:00

## 105學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 16

問卷數： 9

去除問卷數： 2

計算問卷數： 7

課程代碼： CS5113701

課程名稱： 3D電腦遊戲(一)

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	3	3	3	0	0	4.00	4.07
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	4	2	3	0	0	4.11	4.25
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	2	3	4	0	0	3.78	4.07
4.教師表達方式與啟發性	2	4	3	0	0	3.89	3.97
5.教學內容及進度之適切性	3	1	5	0	0	3.78	3.95
6.作業、考試和授課內容之適切性	2	1	6	0	0	3.56	3.95
7.教師之整體教學成效	2	3	4	0	0	3.78	3.96
參、教學資源相關事項(無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	3	2	3	0	0	4.00	3.94
9.實習設備及維護滿足實習需求	3	2	3	0	0	4.00	3.91
肆、具建設性之意見(本題請書寫於下方)							
無							

本系大學部必修課平均: 3.89 3.96 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 3.81 3.89 本系研究所選修課平均: 4.35 4.41

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.17 4.23

本課程總平均: 3.76  
3.68

2017/1/11上午09:49:34

註: 1.填列人數大學部未達十人, 研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定, 升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五, 而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 105學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 16

問卷數： 9

去除問卷數： 2

計算問卷數： 7

課程代碼： CS5113701

課程名稱： 3D電腦遊戲(一)

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	4	3	2	0	0	4.22 <span style="background-color: #cccccc;">4.29</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	4	3	2	0	0	4.22 <span style="background-color: #cccccc;">4.29</span>

本課程業師協同教學總平均 : 4.22  
4.29

2017/1/11上午09:49:34

## 105學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 12

問卷數： 6

去除問卷數： 2

計算問卷數： 4

課程代碼： CS5114701

課程名稱： 3D電腦遊戲(二)

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	2	2	2	0	0	4.00	4.03
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	2	2	2	0	0	4.00	4.15
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	2	2	2	0	0	4.00	3.98
4.教師表達方式與啟發性	2	3	1	0	0	4.17	3.91
5.教學內容及進度之適切性	2	3	1	0	0	4.17	3.87
6.作業、考試和授課內容之適切性	2	3	1	0	0	4.17	3.89
7.教師之整體教學成效	2	3	1	0	0	4.17	3.88
參、教學資源相關事項(無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	2	3	1	0	0	4.17	3.87
9.實習設備及維護滿足實習需求	2	2	2	0	0	4.00	3.85
肆、具建設性之意見(本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 3.83 3.91 本系研究所必修課平均: 4.55 4.57

本系大學部選修課平均: 3.84 3.90 本系研究所選修課平均: 4.25 4.31

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.04 4.11

本課程總平均: 4.14  
4.20

2017/6/26上午10:05:23

註: 1.填列人數大學部未達十人, 研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定, 升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五, 而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 105學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 12

問卷數： 6

去除問卷數： 2

計算問卷數： 4

課程代碼： CS5114701

課程名稱： 3D電腦遊戲(二)

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	1	3	2	0	0	3.83 <span style="background-color: #cccccc;">3.75</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	1	3	2	0	0	3.83 <span style="background-color: #cccccc;">3.75</span>

本課程業師協同教學總平均 : 3.83  
3.75

2017/6/26上午10:05:23

## 106學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 11

問卷數： 8

去除問卷數： 2

計算問卷數： 6

課程代碼： CS5113701

課程名稱： 3D電腦遊戲(一)

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	5	1	2	0	0	4.38	4.50 4.08 4.17
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	3	2	3	0	0	4.00	4.00 4.23 4.31
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	3	2	3	0	0	4.00	4.00 4.06 4.14
4.教師表達方式與啟發性	3	2	3	0	0	4.00	4.00 3.97 4.06
5.教學內容及進度之適切性	3	2	3	0	0	4.00	4.00 3.96 4.04
6.作業、考試和授課內容之適切性	2	2	4	0	0	3.75	3.67 3.95 4.03
7.教師之整體教學成效	2	4	2	0	0	4.00	4.00 3.95 4.03
參、教學資源相關事項(無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	2	3	2	0	0	4.00	4.00 3.95 4.02
9.實習設備及維護滿足實習需求	2	3	2	0	0	4.00	4.00 3.91 3.98
肆、具建設性之意見(本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 3.85 3.93 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.13 4.17 本系研究所選修課平均: 4.21 4.29

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 3.95 4.04

本課程總平均：3.95  
3.93

2018/1/11下午06:05:30

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。



# 106學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 11

問卷數： 8

去除問卷數： 2

計算問卷數： 6

課程代碼： CS5113701

課程名稱： 3D電腦遊戲(一)

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	2	3	3	0	0	3.88 <span style="background-color: #cccccc;">3.83</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	2	3	3	0	0	3.88 <span style="background-color: #cccccc;">3.83</span>

本課程業師協同教學總平均：3.88  
3.83

2018/1/11下午06:05:30

## 106學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 8

問卷數： 3

去除問卷數： 2

計算問卷數： 1

課程代碼： CS5114701

課程名稱： 3D電腦遊戲(二)

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	1	2	0	0	0	4.33	4.18
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	1	2	0	0	0	4.33	4.30
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	1	2	0	0	0	4.33	4.18
4.教師表達方式與啟發性	1	2	0	0	0	4.33	4.11
5.教學內容及進度之適切性	1	2	0	0	0	4.33	4.11
6.作業、考試和授課內容之適切性	1	2	0	0	0	4.33	4.07
7.教師之整體教學成效	1	2	0	0	0	4.33	4.08
參、教學資源相關事項(無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	1	2	0	0	0	4.33	4.05
9.實習設備及維護滿足實習需求	1	2	0	0	0	4.33	4.02
肆、具建設性之意見(本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 3.99 4.07 本系研究所必修課平均: 4.39 4.44

本系大學部選修課平均: 4.09 4.17 本系研究所選修課平均: 4.38 4.48

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.45 4.55

本課程總平均: 4.33  
4.00

2018/7/24上午09:54:42

註: 1.填列人數大學部未達十人, 研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5%(採無條件進位至整數)後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定, 升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導, 教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 106學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 8

問卷數： 3

去除問卷數： 2

計算問卷數： 1

課程代碼： CS5114701

課程名稱： 3D電腦遊戲(二)

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	1	2	0	0	0	4.33 <span style="background-color: #cccccc;">4.00</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	1	2	0	0	0	4.33 <span style="background-color: #cccccc;">4.00</span>

本課程業師協同教學總平均 : 4.33  
4.00

2018/7/24上午09:54:42

## 107學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 7

問卷數： 5

去除問卷數： 2

計算問卷數： 3

課程代碼： CS5113701

課程名稱： 3D電腦遊戲(一)

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	3	2	0	0	0	4.60	4.67 4.14 4.23
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	2	3	0	0	0	4.40	4.33 4.28 4.35
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	2	2	1	0	0	4.20	4.33 4.16 4.25
4.教師表達方式與啟發性	2	3	0	0	0	4.40	4.33 4.10 4.20
5.教學內容及進度之適切性	2	2	1	0	0	4.20	4.33 4.14 4.23
6.作業、考試和授課內容之適切性	2	2	1	0	0	4.20	4.33 4.13 4.23
7.教師之整體教學成效	2	3	0	0	0	4.40	4.33 4.10 4.20
參、教學資源相關事項(無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	1	2	1	0	0	4.00	4.00 4.06 4.16
9.實習設備及維護滿足實習需求	1	2	1	0	0	4.00	4.00 3.95 4.05
肆、具建設性之意見(本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 4.07 4.17 本系研究所必修課平均: 4.96 5.00

本系大學部選修課平均: 4.10 4.16 本系研究所選修課平均: 4.29 4.38

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.49 4.57

本課程總平均: 4.28  
4.33

2019/7/9下午06:34:23

註: 1.填答人數大學部未達十人, 研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定, 升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導, 教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 107學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 7

問卷數： 5

去除問卷數： 2

計算問卷數： 3

課程代碼： CS5113701

課程名稱： 3D電腦遊戲(一)

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	2	2	1	0	0	4.20 <span style="background-color: #cccccc;">4.33</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	2	2	1	0	0	4.20 <span style="background-color: #cccccc;">4.33</span>

本課程業師協同教學總平均 : 4.20  
4.33

2019/7/9 下午06:34:23

## 107學年度 第2學期問題導向課程評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 7

問卷數： 5

去除問卷數： 2

計算問卷數： 3

課程代碼： CS5113701

課程名稱： 3D電腦遊戲(一)

項目	5	4	3	2	1	學生自評平均
問題導向課程學生自我評估						
1.相較傳統單向式教學，本教學方式能引起我的學習興趣	2	2	1	0	0	4.20 4.33
2.本教學方式能提升獨立思考能力或問題解決能力	2	3	0	0	0	4.40 4.33
3.本教學方式能有效促進學習	2	3	0	0	0	4.40 4.33
4.本教學方式能培養自主學習能力	2	3	0	0	0	4.40 4.33
5.本教學方式能提升我的表達能力及溝通能力	2	3	0	0	0	4.40 4.33
6.相較其他課程，我在這門課付出的時間與到課率	2	3	0	0	0	4.40 4.33
7.整體而言，我覺得修讀本門課程的學習成效提升程度	2	3	0	0	0	4.40 4.33

本問題導向課程學生自評總平均： 4.37  
4.33

2019/7/9 下午06:34:23

## 104學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 57

問卷數： 36

去除問卷數： 4

計算問卷數： 32

課程代碼： CS3038701

課程名稱： 手機遊戲設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	18	12	4	1	1	4.25	4.38 4.09 4.17
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	20	9	5	2	0	4.31	4.41 4.28 4.35
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	13	14	6	3	0	4.03	4.09 4.14 4.20
4.教師表達方式與啟發性	12	15	6	3	0	4.00	4.06 4.05 4.13
5.教學內容及進度之適切性	11	14	9	2	0	3.94	4.00 4.03 4.10
6.作業、考試和授課內容之適切性	13	15	5	2	1	4.03	4.13 4.01 4.08
7.教師之整體教學成效	13	14	8	1	0	4.08	4.13 4.01 4.08
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	14	14	5	2	0	4.14	4.23 4.01 4.09
9.實習設備及維護滿足實習需求	13	12	8	1	0	4.09	4.13 3.97 4.04
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
雖然常抱怨教授頗機車，但真是一堂好課，學到很多！							

本系大學部必修課平均: 3.92 3.99 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.21 4.27 本系研究所選修課平均: 4.22 4.29

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 3.85 3.92

本課程總平均：4.02  
4.08

2016/1/14下午06:47:05

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 104學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 57

問卷數： 36

去除問卷數： 4

計算問卷數： 32

課程代碼： CS3038701

課程名稱： 手機遊戲設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	19	8	7	1	1	4.19 <span style="background-color: #cccccc;">4.31</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	18	9	8	1	0	4.22 <span style="background-color: #cccccc;">4.28</span>

本課程業師協同教學總平均：4.21  
4.30

2016/1/14下午06:47:05



## 105學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 47

問卷數： 34

去除問卷數： 4

計算問卷數： 30

課程代碼： CS3038701

課程名稱： 手機遊戲設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	14	10	8	2	0	4.06	4.13 4.07 4.15
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	18	7	9	0	0	4.26	4.30 4.25 4.31
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	12	6	8	5	3	3.56	3.63 4.07 4.15
4.教師表達方式與啟發性	13	6	8	4	3	3.65	3.73 3.97 4.06
5.教學內容及進度之適切性	11	7	9	4	3	3.56	3.63 3.95 4.03
6.作業、考試和授課內容之適切性	13	6	9	4	2	3.71	3.80 3.95 4.02
7.教師之整體教學成效	12	6	9	5	2	3.62	3.70 3.96 4.04
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	14	8	6	5	1	3.85	3.93 3.94 4.01
9.實習設備及維護滿足實習需求	14	5	12	1	2	3.82	3.93 3.91 3.98
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
課程編排可以試試實際製作一款會用到物理引擎、UI介面、粒子系統?的小遊戲。							
關於課程時程的規劃，一個學期之內要從0開始到做出一個可以比賽的遊戲「並非不可能」，但是課程進度的時程規劃便更顯重要。在一個期末Demo將至的時候，令人難以想像的是還有內容尚未教會學生，而且很多Unity的功能也都在「過晚」的時間點才交會學生，這樣一來學生除了自學還是自學，去課堂上課變得毫無意義，而對於新手來說，自學一樣不會的東西可以說是難上加難，一定是先由前輩老師教會基礎部分才開始自學延伸，基礎部分的學習日程拉到那麼晚，又怎麼能期待他們可以在時限內順利完成作品？							
如果課程主要是由助教進行上課的話，請問他們能夠按照教師的水準發薪水給他們？							
助教教學可以生動些 常常有時候不知道在說什麼							
助教上課方式沒辦法讓我真正學會如何使用unity							

本系大學部必修課平均: 3.89 3.96 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 3.81 3.89 本系研究所選修課平均: 4.35 4.41

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.17 4.23

本課程總平均：3.62  
3.70

2017/1/11上午09:47:22

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 105學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 47

問卷數： 34

去除問卷數： 4

計算問卷數： 30

課程代碼： CS3038701

課程名稱： 手機遊戲設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	16	9	7	1	1	4.12 <b>4.23</b>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	16	9	7	0	2	4.09 <b>4.23</b>
Sakura老師的建議非常受用謝謝老師。						

本課程業師協同教學總平均：4.11  
4.23

2017/1/11上午09:47:22

## 106學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 23

問卷數： 18

去除問卷數： 2

計算問卷數： 16

課程代碼： CS3902701

課程名稱： 遊戲企劃與設計原理實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	7	6	5	0	0	4.11	4.13 4.08 4.17
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	7	7	4	0	0	4.17	4.19 4.23 4.31
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	5	6	5	1	1	3.72	3.81 4.06 4.14
4.教師表達方式與啟發性	4	7	5	1	1	3.67	3.75 3.97 4.06
5.教學內容及進度之適切性	4	7	5	1	1	3.67	3.75 3.96 4.04
6.作業、考試和授課內容之適切性	4	7	4	2	1	3.61	3.69 3.95 4.03
7.教師之整體教學成效	4	6	6	1	1	3.61	3.69 3.95 4.03
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	7	5	5	1	0	4.00	4.06 3.95 4.02
9.實習設備及維護滿足實習需求	6	6	5	1	0	3.94	4.00 3.91 3.98
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 3.85 3.93 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.13 4.17 本系研究所選修課平均: 4.21 4.29

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 3.95 4.04

本課程總平均：3.66  
3.74

2018/1/11下午06:02:59

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 106學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 23

問卷數： 18

去除問卷數： 2

計算問卷數： 16

課程代碼： CS3902701

課程名稱： 遊戲企劃與設計原理實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	4	4	8	1	1	3.50 3.56
B.業界師資協同教學對實務之幫助	4	4	8	1	1	3.50 3.56

本課程業師協同教學總平均：3.50  
3.56

2018/1/11下午06:02:59

## 106學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 40

問卷數： 31

去除問卷數： 4

計算問卷數： 27

課程代碼： CS2018701

課程名稱： 遊戲程式設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	12	12	5	1	1	4.06	4.19 4.18 4.26
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	10	13	6	1	1	3.97	4.07 4.30 4.37
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	6	15	8	1	1	3.77	3.85 4.18 4.26
4.教師表達方式與啟發性	7	12	10	1	1	3.74	3.81 4.11 4.20
5.教學內容及進度之適切性	5	13	10	2	1	3.61	3.67 4.11 4.20
6.作業、考試和授課內容之適切性	6	14	9	1	1	3.74	3.81 4.07 4.15
7.教師之整體教學成效	5	16	8	1	1	3.74	3.81 4.08 4.17
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	13	9	6	1	1	4.07	4.19 4.05 4.14
9.實習設備及維護滿足實習需求	9	11	7	2	1	3.83	3.92 4.02 4.09
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
不錯不錯，希望每學年都有這門課程							
希望課程互動性高一點，讓同學多點練習，每週小考的部分可以改成考當天的授課內容，比較能現學現用。 我覺得Project改為一個期末專案就好，可能前半個學期上課教學，後半個學期以協助各組完成Project為主。授課內容會少一點，但是應該能讓同學更熟悉開發後自己去找課外知識。(感覺一學期同時學unity+unreal有點太多，反而會學得很敷衍。) 還有私心希望demo時間長一點							
很有挑戰性							
助教教得很好							

本系大學部必修課平均: 3.99 4.07 本系研究所必修課平均: 4.39 4.44

本系大學部選修課平均: 4.09 4.17 本系研究所選修課平均: 4.38 4.48

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.45 4.55

本課程總平均：3.72  
3.79

2018/7/24上午09:51:08

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 106學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 40

問卷數： 31

去除問卷數： 4

計算問卷數： 27

課程代碼： CS2018701

課程名稱： 遊戲程式設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	3	16	7	1	1	3.68 <span style="background-color: #cccccc;">3.75</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	3	15	8	1	1	3.64 <span style="background-color: #cccccc;">3.71</span>
可以						
無						

本課程業師協同教學總平均 : 3.66  
3.73

2018/7/24上午09:51:08

## 106學年度 第2學期問題導向課程評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 40

問卷數： 31

去除問卷數： 4

計算問卷數： 27

課程代碼： CS2018701

課程名稱： 遊戲程式設計

項目	5	4	3	2	1	學生自評平均
問題導向課程學生自我評估						
1.相較傳統單向式教學，本教學方式能引起我的學習興趣	5	15	9	1	1	3.71 3.78
2.本教學方式能提升獨立思考能力或問題解決能力	7	14	8	1	1	3.81 3.89
3.本教學方式能有效促進學習	6	14	9	1	1	3.74 3.81
4.本教學方式能培養自主學習能力	10	13	6	1	1	3.97 4.07
5.本教學方式能提升我的表達能力及溝通能力	7	11	11	1	1	3.71 3.78
6.相較其他課程，我在這門課付出的時間與到課率	10	10	9	1	1	3.87 3.96
7.整體而言，我覺得修讀本門課程的學習成效提升程度	6	17	6	1	1	3.84 3.93
很棒						
無						

本問題導向課程學生自評總平均：3.81  
3.89

2018/7/24上午09:51:08

## 107學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 54

問卷數： 42

去除問卷數： 6

計算問卷數： 36

課程代碼： CS3005301

課程名稱： 物件導向程式設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均		
壹、學生自評									
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	12	19	9	1	1	3.95	4.03	4.14	4.23
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	18	16	8	0	0	4.24	4.28	4.28	4.35
貳、教學相關事項									
3.任課教師充分準備教材	15	14	12	0	1	4.00	4.06	4.16	4.25
4.教師表達方式與啟發性	14	15	11	1	1	3.95	4.03	4.10	4.20
5.教學內容及進度之適切性	17	13	10	1	1	4.05	4.14	4.14	4.23
6.作業、考試和授課內容之適切性	14	15	10	0	3	3.88	4.03	4.13	4.23
7.教師之整體教學成效	14	15	11	1	1	3.95	4.03	4.10	4.20
參、教學資源相關事項(無助教及實習課程免填)									
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	13	13	11	1	3	3.78	3.91	4.06	4.16
9.實習設備及維護滿足實習需求	14	11	12	0	4	3.76	3.89	3.95	4.05
肆、具建設性之意見(本題請書寫於下方)									
助教評分方式有些不公，若作業文件內沒有要求答案之輸出順序，為何答案是正確的只是順序跟範例不同卻拿到零分？要嘛就在文件裡明確指出所有要求，否則就應該給答案正確的同學拿滿分。以上是我的建議。									
實習與正課的作業的內容有滿多相似與重複之處，不知道能否將其中一方改成類似專案的形式，可能一周2~3個作業的其中一個是寫某個遊戲的某個功能function，累積幾周後能夠拼湊出一個遊戲，我覺得對我來說會比不斷的練習遞迴 迴圈 等等來的有吸引力。									
無									

本系大學部必修課平均: 4.07 4.17 本系研究所必修課平均: 4.96 5.00

本系大學部選修課平均: 4.10 4.16 本系研究所選修課平均: 4.29 4.38

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.49 4.57

本課程總平均: 3.97  
4.06

2019/7/9下午06:30:45

註: 1.填答人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。



# 107學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 54

問卷數： 42

去除問卷數： 6

計算問卷數： 36

課程代碼： CS3005301

課程名稱： 物件導向程式設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	17	10	13	1	1	3.98 <b>4.06</b>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	16	10	14	1	1	3.93 <b>4.00</b>
無						

本課程業師協同教學總平均 : 3.96  
**4.03**

2019/7/9 下午06:30:45

# 106學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 2 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 36

問卷數： 31

去除問卷數： 4

計算問卷數： 27

課程代碼： CS1201701

課程名稱： 電腦遊戲賞析

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
<b>壹、學生自評</b>							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	12	15	4	0	0	4.26	4.30 4.08 4.17
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	16	12	3	0	0	4.42	4.48 4.23 4.31
<b>貳、教學相關事項</b>							
3.任課教師充分準備教材	10	11	10	0	0	4.00	4.00 4.06 4.14
4.教師表達方式與啟發性	14	12	5	0	0	4.29	4.33 3.97 4.06
5.教學內容及進度之適切性	10	12	9	0	0	4.03	4.04 3.96 4.04
6.作業、考試和授課內容之適切性	9	14	8	0	0	4.03	4.04 3.95 4.03
7.教師之整體教學成效	11	14	6	0	0	4.16	4.19 3.95 4.03
<b>參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)</b>							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	11	9	7	0	0	4.15	4.17 3.95 4.02
9.實習設備及維護滿足實習需求	9	9	7	0	0	4.08	4.10 3.91 3.98
<b>肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)</b>							
對大二的同學來說，在一個學期裡完成遊戲影片、企劃報告、遊戲介紹著實份量太多，也許這門課較適合大一，因為份量幾乎跟必修一樣多了...							
無							
不錯							
老師的講評都非常的好，但拜託老師可以用moodle嗎，相關資訊通知和注意事項，要用google雲端也至少放上連結吧，想要高優質的學生麻煩給的高優質的環境和態度，謝謝。							
一組要做10個影片太多餘。已經有口頭報告及ppt還有文字檔的狀況下，一組剪輯10部影片非常沒有必要且非常浪費時間，我認為已經不是在訓練學生遊戲分析能力，只是再增加學生負擔，不如選擇一兩款遊戲仔細分析就好。甚至賞析部分不需分組，每個人選擇一款遊戲認真分析比較實在。							
進度稍微有一點趕，大概是前面的時間過長，導致遊戲企劃時間變少，剪影片有一點難							
很棒，繼續保持。然後不要再拿我們這組當白老鼠了，謝謝。							

本系大學部必修課平均: 3.85 3.93 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.13 4.17 本系研究所選修課平均: 4.21 4.29

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 3.95 4.04

本課程總平均：4.10  
4.12

2018/1/11下午05:59:20

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 106學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 2 頁 / 共 2 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 36

問卷數： 31

去除問卷數： 4

計算問卷數： 27

課程代碼： CS1201701

課程名稱： 電腦遊戲賞析

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
無							

本系大學部必修課平均: 3.85 3.93 本系研究所必修課平均: ---- ----  
 本系大學部選修課平均: 4.13 4.17 本系研究所選修課平均: 4.21 4.29  
 本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 3.95 4.04

本課程總平均： 4.10  
4.12

2018/1/11下午05:59:20

- 註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。  
 2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。  
 3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。  
 4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 106學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 36

問卷數： 31

去除問卷數： 4

計算問卷數： 27

課程代碼： CS1201701

課程名稱： 電腦遊戲賞析

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	15	14	2	0	0	4.42 <span style="background-color: #cccccc;">4.48</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	15	15	1	0	0	4.45 <span style="background-color: #cccccc;">4.48</span>
希望有多位業師						
無						
讚						
sakura的講解非常好，幫助性極大，給予非常多的啟發						
希望能在多次嘗試後找到最有效率的教學方式。						
憑著Sakura老師在業界專業且精準的眼光，讓我對「遊戲界」有了更深的一層認識，多虧業師						
無						

本課程業師協同教學總平均：4.44  
4.48

2018/1/11下午05:59:20

## 106學年度 第1學期問題導向課程評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 36

問卷數： 31

去除問卷數： 4

計算問卷數： 27

課程代碼： CS1201701

課程名稱： 電腦遊戲賞析

項目	5	4	3	2	1	學生自評平均
問題導向課程學生自我評估						
1.相較傳統單向式教學，本教學方式能引起我的學習興趣	12	12	7	0	0	4.16 4.19
2.本教學方式能提升獨立思考能力或問題解決能力	15	12	4	0	0	4.35 4.41
3.本教學方式能有效促進學習	10	13	8	0	0	4.06 4.07
4.本教學方式能培養自主學習能力	13	13	5	0	0	4.26 4.30
5.本教學方式能提升我的表達能力及溝通能力	15	11	5	0	0	4.32 4.37
6.相較其他課程，我在這門課付出的時間與到課率	13	15	3	0	0	4.32 4.37

本問題導向課程學生自評總平均： 4.25  
4.29

2018/1/11下午05:59:20

# 105學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 15

問卷數： 8

去除問卷數： 2

計算問卷數： 6

課程代碼： CS5015701

課程名稱： 計算機圖學

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
<b>壹、學生自評</b>							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	3	2	3	0	0	4.00	4.07
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	3	2	3	0	0	4.00	4.25
<b>貳、教學相關事項</b>							
3.任課教師充分準備教材	1	3	4	0	0	3.63	4.07
4.教師表達方式與啟發性	2	3	3	0	0	3.88	3.97
5.教學內容及進度之適切性	1	3	4	0	0	3.63	3.95
6.作業、考試和授課內容之適切性	1	3	4	0	0	3.63	3.95
7.教師之整體教學成效	1	4	3	0	0	3.75	3.96
<b>參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)</b>							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	4	3	1	0	0	4.38	3.94
9.實習設備及維護滿足實習需求	4	3	1	0	0	4.38	3.91
<b>肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)</b>							
無							

本系大學部必修課平均: 3.89 3.96 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 3.81 3.89 本系研究所選修課平均: 4.35 4.41

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.17 4.23

本課程總平均：3.70  
3.60

2017/1/11上午09:48:12

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 105學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 15

問卷數： 8

去除問卷數： 2

計算問卷數： 6

課程代碼： CS5015701

課程名稱： 計算機圖學

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	2	2	3	1	0	3.63 <span style="background-color: #e0e0e0;">3.67</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	3	1	3	1	0	3.75 <span style="background-color: #e0e0e0;">3.83</span>

本課程業師協同教學總平均 : 3.69  
3.75

2017/1/11上午09:48:12

## 106學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 12

問卷數： 8

去除問卷數： 2

計算問卷數： 6

課程代碼： CS5015701

課程名稱： 計算機圖學

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	2	5	0	1	0	4.00	4.17
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	3	4	1	0	0	4.25	4.33
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	4	4	0	0	0	4.50	4.50
4.教師表達方式與啟發性	3	4	1	0	0	4.25	4.33
5.教學內容及進度之適切性	4	4	0	0	0	4.50	4.50
6.作業、考試和授課內容之適切性	3	4	1	0	0	4.25	4.33
7.教師之整體教學成效	4	3	1	0	0	4.38	4.50
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	4	4	0	0	0	4.50	4.50
9.實習設備及維護滿足實習需求	4	3	1	0	0	4.38	4.50
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							

本系大學部必修課平均: 3.85 3.93 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.13 4.17 本系研究所選修課平均: 4.21 4.29

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 3.95 4.04

本課程總平均：4.38  
4.43

2018/1/11下午06:04:19

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。



# 106學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 12

問卷數： 8

去除問卷數： 2

計算問卷數： 6

課程代碼： CS5015701

課程名稱： 計算機圖學

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	2	4	2	0	0	4.00 <span style="background-color: #cccccc;">4.00</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	3	3	2	0	0	4.13 <span style="background-color: #cccccc;">4.17</span>

本課程業師協同教學總平均：4.07  
4.09

2018/1/11下午06:04:19

## 107學年度 第1學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 11

問卷數： 9

去除問卷數： 2

計算問卷數： 7

課程代碼： CS5015701

課程名稱： 計算機圖學

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	4	1	3	1	0	3.89	4.00 4.15 4.24
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	4	2	3	0	0	4.11	4.14 4.32 4.40
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	6	2	0	1	0	4.44	4.71 4.16 4.26
4.教師表達方式與啟發性	5	2	2	0	0	4.33	4.43 4.06 4.16
5.教學內容及進度之適切性	5	3	0	1	0	4.33	4.57 4.09 4.18
6.作業、考試和授課內容之適切性	4	3	1	1	0	4.11	4.29 4.07 4.17
7.教師之整體教學成效	4	3	1	1	0	4.11	4.29 4.07 4.17
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	5	2	1	1	0	4.22	4.43 4.09 4.18
9.實習設備及維護滿足實習需求	4	3	2	0	0	4.22	4.29 4.00 4.09
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
學校公布的教室和實際上課的教室不一，沒確切地告知修課的同學，剛開始找不到教室，系辦也不知道上課在哪，這方面須改進。研究生選課單上的老師和實際上課的老師不一，使學生們剛開始在上課有很多疑惑為什麼不一樣。							

本系大學部必修課平均: 4.01 4.11 本系研究所必修課平均: 4.66 4.77

本系大學部選修課平均: 4.08 4.16 本系研究所選修課平均: 4.36 4.44

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.25 4.32

本課程總平均：4.26  
4.46

2019/1/9下午03:26:48

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 107學年度 第1學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 11

問卷數： 9

去除問卷數： 2

計算問卷數： 7

課程代碼： CS5015701

課程名稱： 計算機圖學

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	4	1	4	0	0	4.00 <span style="background-color: #cccccc;">4.00</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	4	2	3	0	0	4.11 <span style="background-color: #cccccc;">4.14</span>

本課程業師協同教學總平均：4.06  
4.07

2019/1/9下午03:26:48

# 106學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 研究所

應填答人數： 2

問卷數： 1

去除問卷數： 1

計算問卷數： 0

課程代碼： CS5994701

課程名稱： 資工研究與實務校外實習(四)

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
<b>壹、學生自我評估</b>							
1. 相較於其他課程，這門課程我的付出很多	0	1	0	0	0	4.00	----
2. 相較於其他類型課程，這門課程很有收穫	0	1	0	0	0	4.00	----
<b>貳、實習事項</b>							
3. 實習工作環境良好	0	1	0	0	0	4.00	----
4. 實習工作可以學以致用	0	1	0	0	0	4.00	----
5. 實習過程產生良好的學習效果	0	1	0	0	0	4.00	----
<b>參、教學事項</b>							
6. 實習場所之輔導教師能適時注意學生反應，雙向溝通	0	1	0	0	0	4.00	----
7. 實習輔導場所之教師能協助解釋實習過程和方法	0	1	0	0	0	4.00	----
<b>肆、其他具體評語或建議（本題請書寫於下方）</b>							

本系大學部必修課平均: ---- 本系研究所必修課平均: ----

本系大學部選修課平均: ---- 本系研究所選修課平均: ----

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: ----

本課程總平均：4.00

2018/7/24下午02:08:51

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 104學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 65

問卷數： 53

去除問卷數： 6

計算問卷數： 47

課程代碼： CS2007301

課程名稱： 電子電路

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
<b>壹、學生自評</b>							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	16	23	12	1	1	3.98	4.12
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	23	19	11	0	0	4.23	4.25
<b>貳、教學相關事項</b>							
3.任課教師充分準備教材	17	19	12	3	2	3.87	4.12
4.教師表達方式與啟發性	22	17	8	2	4	3.96	4.05
5.教學內容及進度之適切性	15	21	12	2	3	3.81	4.02
6.作業、考試和授課內容之適切性	16	16	17	1	3	3.77	3.99
7.教師之整體教學成效	15	22	10	1	5	3.77	4.01
<b>參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)</b>							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	16	17	13	2	0	3.98	3.90
9.實習設備及維護滿足實習需求	14	16	15	2	0	3.89	3.91
<b>肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)</b>							
考試題目專業度不足，第三次考試有錯誤的電路圖出現 計算繁複，考試無太大意義，亦無鑑別度 無談論到交流分析卻出現在考試及project有點奇怪 Project3題目題意十分不清，令人不知所以，只能以自我的理解作答							
覺得coding的部分一開始完全看不懂在幹嘛，如果有老師提示一下該怎麼做的話，更能清楚方向。project3的難度好高阿~~~~~ 感謝教授讓我懂了更多資工的東西了，助教也是超棒的，都可以問到解決問題為止。							
其實對資工系來說這門課或許不是那麼重要，但是難度對於不分系的學生來說非常高，所以其實修這門課壓力也不小							
無							
如果資訊能在MOODLE公布,因為我平常不太看EMAIL							

本系大學部必修課平均: 3.95 4.02 本系研究所必修課平均: ---- ----

本系大學部選修課平均: 4.19 4.23 本系研究所選修課平均: 4.36 4.41

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.23 4.28

本課程總平均：3.84  
3.94

2016/6/22下午04:32:09

- 註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。  
 2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。  
 3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。  
 4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 105學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 2 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 73

問卷數： 62

去除問卷數： 8

計算問卷數： 54

課程代碼： CS1010302

課程名稱： 物件導向程式設計實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
<b>壹、學生自評</b>							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	22	23	15	1	1	4.03	4.03
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	26	18	17	0	1	4.10	4.15
<b>貳、教學相關事項</b>							
3.任課教師充分準備教材	14	17	26	3	2	3.61	3.98
4.教師表達方式與啟發性	15	13	27	5	2	3.55	3.91
5.教學內容及進度之適切性	14	15	23	7	3	3.48	3.87
6.作業、考試和授課內容之適切性	13	19	19	6	5	3.47	3.89
7.教師之整體教學成效	14	19	21	6	2	3.60	3.88
<b>參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)</b>							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	24	21	12	3	2	4.00	3.87
9.實習設備及維護滿足實習需求	17	18	18	5	3	3.67	3.85
<b>肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)</b>							
老師說話幽默							
林進仰助教大推！用心、耐心，課後密他還能得到他詳細的解釋，不像上個學期的助教，不願意告訴你問題的癥結點、提供解決的方案，林進仰完全沒有這樣的問題！很謝謝這一學期能夠由他來指導我們的實習課，收穫良多							
老師上課自己說希望project給我們做一些小遊戲之類的東西，說是這樣我們比較知道自己學程式比較知道在幹嘛，那為甚麼我們的project是計算機。。。							
希望可以再多一些實例的解題思路跟程式碼講解。							
仰哥人很好，很喜歡上實習課，輕鬆但不隨便，作業雖然有挑戰性，但是都可以在之中學習到很多很好的觀念，希望全世界的助教都可以像仰哥一樣熱心。							
進仰助教人很好，也很樂於回覆問題以及跟學生們聊天。實習課有時候題目難度過難，比正課難上不少，希望可以調整一下評分方式，常常程式寫了三節課卻依解答不出來卻得不到任何分數，覺得有點失去公平性。							
助教很認真，幫助很大							

本系大學部必修課平均: 3.83 3.91 本系研究所必修課平均: 4.55 4.57

本系大學部選修課平均: 3.84 3.90 本系研究所選修課平均: 4.25 4.31

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.04 4.11

本課程總平均：3.54  
3.60

2017/6/26上午10:01:37

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

# 105學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 2 頁 / 共 2 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 73

問卷數： 62

去除問卷數： 8

計算問卷數： 54

課程代碼： CS1010302

課程名稱： 物件導向程式設計實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
助教人很好，有問題寄email都會馬上回							
助教人帥心地好，問問題會馬上回，寄mail也能很快地回覆，是我們視為信仰的一大支柱，人人稱他一聲仰哥，對他是發自內心的敬重，他謙卑的態度，以及強大的能力，自然而然地征服了我們的內心，帶領我們踏入程式的浩瀚領域。偉哉仰哥!讚嘆仰哥!							
助教的規格要嘛沒開清楚要嘛隨便亂開，還有心認真教這課？							
期末考前功課可以不要這麼多嗎 可以把它平均分在每一周嗎 然後期中考制度不明也真是... 就算有重考但是還是要浪費三小時再去考一次試 我們不一定一定要跟戴老師的班一模一樣 我們自己也可以做一些調整讓大家更舒適的過完一學期 以上							
我覺得 期末project 應該要用自由命題，可以每組自己決定之類的 不然 好無聊ㄟ 真的 很無聊 QQ							
太難了							
助教超棒！							
助教給的建議滿多的，對正課作業以及實習課作業有很大的幫助。							
助教非常認真，亦師亦友！願意幫助同學且經驗豐富，在助教幫助下經過整學期有大幅的進步，非常感謝助教！							
希望進度可以慢一點。							

本系大學部必修課平均: 3.83 3.91 本系研究所必修課平均: 4.55 4.57

本系大學部選修課平均: 3.84 3.90 本系研究所選修課平均: 4.25 4.31

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.04 4.11

本課程總平均：3.54  
3.60

2017/6/26上午10:01:37

- 註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。  
 2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。  
 3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。  
 4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)、服務與輔導。教學項目佔百分之三十五，而教學評量僅為其中參考指標之一。

## 106學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 68

問卷數： 55

去除問卷數： 6

計算問卷數： 49

課程代碼： CS3005302

課程名稱： 物件導向程式設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	18	18	16	1	2	3.89	3.98 4.18 4.26
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	20	19	14	1	1	4.02	4.08 4.30 4.37
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	11	23	18	2	1	3.75	3.80 4.18 4.26
4.教師表達方式與啟發性	11	18	23	1	2	3.64	3.69 4.11 4.20
5.教學內容及進度之適切性	12	22	19	1	1	3.78	3.82 4.11 4.20
6.作業、考試和授課內容之適切性	11	20	20	2	2	3.65	3.71 4.07 4.15
7.教師之整體教學成效	10	21	20	3	1	3.65	3.69 4.08 4.17
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	10	16	18	4	3	3.51	3.58 4.05 4.14
9.實習設備及維護滿足實習需求	9	16	20	3	2	3.54	3.59 4.02 4.09
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
無							
上課內容幫助不大 考試內容覺得過難							
good							
不太懂為何賴老師班級的作業助教都不改 是要全部卡在期末考前改嗎							
真的是一堂很有學習價值的課呢							
0. 感覺賴老師還蠻可憐的，上課人數跟戴老師完全不能比；另外我真的覺得學校資工系根本在霸凌雙號，那個師資感覺就是一個巨大差距啊，還不給跨選，真的是爛政策  另外是實習課的評價，媽的這個助教品質我真的是不懂，建議老師回去調教一下 1. 計中沒插頭 差評 2. 助教爛的跟屎一樣，題目出的不清不處，問個問題也嘖嘖歪歪 差評 3. 都幾歲了還規定要用 Visual studio 寫 4. Project 難成這樣，這他媽一學分的課耶，把大家當猴子耍？							

本系大學部必修課平均: 3.99 4.07 本系研究所必修課平均: 4.39 4.44

本系大學部選修課平均: 4.09 4.17 本系研究所選修課平均: 4.38 4.48

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.45 4.55

本課程總平均：3.69  
3.74

2018/7/24上午09:51:51

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。



# 106學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 68

問卷數： 55

去除問卷數： 6

計算問卷數： 49

課程代碼： CS3005302

課程名稱： 物件導向程式設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	8	19	27	0	1	3.60 <span style="background-color: #cccccc;">3.59</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	9	18	26	1	1	3.60 <span style="background-color: #cccccc;">3.61</span>
???						

本課程業師協同教學總平均 : 3.60  
3.60

2018/7/24上午09:51:51

## 106學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 3 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 65

問卷數： 50

去除問卷數： 6

計算問卷數： 44

課程代碼： CS1010302

課程名稱： 物件導向程式設計實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	25	14	9	1	1	4.22	4.32
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	24	15	10	1	0	4.24	4.30
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	17	14	15	1	3	3.82	3.93
4.教師表達方式與啟發性	14	16	14	2	4	3.68	3.77
5.教學內容及進度之適切性	14	17	14	2	3	3.74	3.84
6.作業、考試和授課內容之適切性	13	16	14	4	3	3.64	3.73
7.教師之整體教學成效	13	17	14	3	3	3.68	3.77
參、教學資源相關事項(無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	11	16	14	1	8	3.42	3.48
9.實習設備及維護滿足實習需求	10	16	14	3	7	3.38	3.43
肆、具建設性之意見(本題請書寫於下方)							
助教真的不OK!							
最後一個專案有點沒有頭緒 覺得最後一個專案作業的難度有點高							
無							
RB電腦很爛，這問題好像很久了也不改善 有問題從moodle、email寄信給助教幸運的話過好幾個禮拜才會回，不然根本不理人 配分有Attendance但平常上課助教沒在點名，某黃助教project分數也亂算 這堂課實在不知道為什麼會是必修啦，品質有夠差，也沒有實習課的感覺							
自學為主的課程							
希望設備能夠更新一下							

本系大學部必修課平均: 3.99 4.07 本系研究所必修課平均: 4.39 4.44

本系大學部選修課平均: 4.09 4.17 本系研究所選修課平均: 4.38 4.48

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.45 4.55

本課程總平均: 3.71  
3.81

2018/7/24上午09:50:01

註: 1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 106學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 2 頁 / 共 3 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 65

問卷數： 50

去除問卷數： 6

計算問卷數： 44

課程代碼： CS1010302

課程名稱： 物件導向程式設計實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
<p>助教課給學生的體驗非常非常的差</p> <p>1. 明明兩班就多達15個左右的助教，效率卻奇低無比</p> <p>2. 對於社團的問題要裡不理，即使有回答也有很多非常敷衍的答案，這樣我們要怎麼做作業？</p> <p>3. 實習課每周的難度沒做到平衡，那個遊戲機是什麼？</p> <p>4. 無論是正課或是實習課題目，題意不清的題目不勝枚舉，做作業做到最後根本是在學讀心術</p> <p>5. 三個Project實在是太多了，我們期末還有其他Project要做啊，尤其是對於介面沒有基礎的學生要花費的時間實在太誇張，不是每個人都有那種基礎可以直接理解題目</p> <p>希望老師能對於助教有個篩選機制，也希望助教們要站在雙方的立場思考來做每一個決定</p>							
good							
<p>兩個禮拜生一個專案，不說我還以為我除了程式其他學科都不用念==而且第三個專案還要求GUI，根本沒教至少多給一些範本(不是網路上的那種，是助教自己打的)</p> <p>如果助教覺得自己很忙沒空用，那我們也有其他事情不是只有程式課...</p>							
<p>我剛剛打了上千個字，想不到居然只能打三百。</p> <p>好吧，簡單歸納。</p> <p>1. 老師上課空泛，無趣，沒有幫助。</p> <p>2. 作業過多且過難，這不只是我這麼覺得，大部分同學甚至已經過這門課的技優生都這麼說。</p> <p>3. 考試難度過難，隨便問一個同學都知道。</p> <p>簡單一句，沒有教學效果，給學生過多壓力跟挫折。</p>							
project難度偏高							
<p>我覺得專題的東西 對某些人(像我)來講是全新的東西 都沒有教過 完全必須自己研究 我覺得有點不太好</p>							
<p>1. 計中沒插頭 差評</p> <p>2. 助教爛的跟屎一樣，題目出的不清不處，問個問題也嘖嘖歪歪 差評</p> <p>3. 都幾歲了還規定要用 Visual studio 寫</p> <p>4. Project 難成這樣，這他媽一學分的課耶，把大家當猴子耍？</p>							
<p>都已經有正課了 實習還要做一樣的事(期中期末考) 還有一堆project 這跟實習的目的本末倒置了吧</p>							

本系大學部必修課平均: 3.99 4.07 本系研究所必修課平均: 4.39 4.44

本系大學部選修課平均: 4.09 4.17 本系研究所選修課平均: 4.38 4.48

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.45 4.55

本課程總平均：3.71  
3.81

2018/7/24上午09:50:01

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 106學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 3 頁 / 共 3 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 65

問卷數： 50

去除問卷數： 6

計算問卷數： 44

課程代碼： CS1010302

課程名稱： 物件導向程式設計實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
助教辛苦了，希望RB 的電腦可以順一點							

本系大學部必修課平均: 3.99 4.07    本系研究所必修課平均: 4.39 4.44

本系大學部選修課平均: 4.09 4.17    本系研究所選修課平均: 4.38 4.48

本系大學部英語授課課程平均: ----    本系研究所英語授課課程平均: 4.45 4.55

本課程總平均：3.71  
3.81

2018/7/24上午09:50:01

註：1.填列人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 106學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 65

問卷數： 50

去除問卷數： 6

計算問卷數： 44

課程代碼： CS1010302

課程名稱： 物件導向程式設計實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	8	15	25	0	2	3.54 <b>3.57</b>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	8	15	25	0	2	3.54 <b>3.57</b>
無						
實習課什麼時候有業師了?						
good						
啥業師，業大雄老師ㄟ						

本課程業師協同教學總平均 : 3.54  
**3.57**

2018/7/24上午09:50:01

## 107學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 32

問卷數： 28

去除問卷數： 4

計算問卷數： 24

課程代碼： CS2018701

課程名稱： 遊戲程式設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	14	5	8	0	1	4.11	4.21 4.14 4.23
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	12	7	8	0	1	4.04	4.13 4.28 4.35
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	9	11	7	0	1	3.96	4.04 4.16 4.25
4.教師表達方式與啟發性	8	9	6	4	1	3.68	3.75 4.10 4.20
5.教學內容及進度之適切性	10	10	5	2	1	3.93	4.04 4.14 4.23
6.作業、考試和授課內容之適切性	11	8	5	3	1	3.89	4.00 4.13 4.23
7.教師之整體教學成效	9	8	8	2	1	3.79	3.88 4.10 4.20
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	8	7	9	1	1	3.77	3.86 4.06 4.16
9.實習設備及維護滿足實習需求	7	4	9	4	2	3.38	3.45 3.95 4.05
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
project太多了，每個project都花很多時間去做，拿到的分數卻跟付出不成比例 quiz時間太少了							
每周小考希望可以回家做 回家作業希望可以有更長的時間做							
學校電腦可不可以不要那麼爛							
計算機中心電腦太爛了							
希望以後教學部分可以只針對unity或unreal其中一個遊戲引擎即可，要在一個學期內同時精通兩種遊戲引擎有些難度。此外還是希望能將上課時的quiz改成每週的小作業之類的，要在一個小時內完全寫完實在是幾乎不可能（我光unity拉模型可能就要拉一個小時了）							

本系大學部必修課平均: 4.07 4.17 本系研究所必修課平均: 4.96 5.00

本系大學部選修課平均: 4.10 4.16 本系研究所選修課平均: 4.29 4.38

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.49 4.57

本課程總平均：3.85  
3.94

2019/7/9下午06:29:33

註：1.填答人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5%（採無條件進位至整數）後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。

# 107學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 選

開課學制： 大學部

應填答人數： 32

問卷數： 28

去除問卷數： 4

計算問卷數： 24

課程代碼： CS2018701

課程名稱： 遊戲程式設計

項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	11	7	9	0	1	3.96 <b>4.04</b>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	12	7	8	0	1	4.04 <b>4.13</b>
Sakura同時以遊戲製作與玩家的身分，帶給我遊戲設計上不同面相的啟發，並且拓展我的眼界。讚!						

本課程業師協同教學總平均：4.00  
**4.09**

2019/7/9 下午06:29:33

## 107學年度 第2學期教學評量統計表

授課教師： 賴祐吉

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 52

問卷數： 39

去除問卷數： 4

計算問卷數： 35

課程代碼： CS1010301

課程名稱： 物件導向程式設計實習

項目	5	4	3	2	1	教師平均	系平均
壹、學生自評							
1.相較於其他課程，我在這門課付出的努力與到課率	19	13	7	0	0	4.31	4.34 4.14 4.23
2.維持考試秩序(有效防止作弊情形)	19	15	5	0	0	4.36	4.40 4.28 4.35
貳、教學相關事項							
3.任課教師充分準備教材	13	13	13	0	0	4.00	4.00 4.16 4.25
4.教師表達方式與啟發性	11	14	13	1	0	3.90	3.91 4.10 4.20
5.教學內容及進度之適切性	13	16	10	0	0	4.08	4.09 4.14 4.23
6.作業、考試和授課內容之適切性	11	21	7	0	0	4.10	4.11 4.13 4.23
7.教師之整體教學成效	13	16	9	1	0	4.05	4.09 4.10 4.20
參、教學資源相關事項 (無助教及實習課程免填)							
8.助教上實習課回答問題及批改作業之程度及其對我學習之幫助	10	15	10	3	1	3.77	3.83 4.06 4.16
9.實習設備及維護滿足實習需求	10	12	10	3	4	3.54	3.60 3.95 4.05
肆、具建設性之意見 (本題請書寫於下方)							
助教評分方式有些不公，若作業文件內沒有要求答案之輸出順序，為何答案是正確的只是順序跟範例不同卻拿到零分？ 要嘛就在文件裡明確指出所有要求，否則就應該給答案正確的同學拿滿分。以上是我的建議。							
電腦教室之設備在開啓專案時需較久時間							

本系大學部必修課平均: 4.07 4.17 本系研究所必修課平均: 4.96 5.00

本系大學部選修課平均: 4.10 4.16 本系研究所選修課平均: 4.29 4.38

本系大學部英語授課課程平均: ---- 本系研究所英語授課課程平均: 4.49 4.57

本課程總平均：4.03  
4.04

2019/7/9下午06:27:56

註：1.填答人數大學部未達十人，研究所未達五人者不列入平均計算。

2.「助教之評估」、「實習課相關設備評估」及「學生自評」部分不列入平均。

3.灰階為去除填答人數高低各5% (採無條件進位至整數) 後之數據。

4.依本校教師聘任及升等審查辦法規定，升等評審項目包括教學、研究(發)及服務與輔導，教學評量僅為教學項目中參考指標之一。



# 107學年度 第2學期業界師資實務協同教學評量統計表

第 1 頁 / 共 1 頁

必選修： 必

開課學制： 大學部

應填答人數： 52

問卷數： 39

去除問卷數： 4

計算問卷數： 35

課程代碼： CS1010301





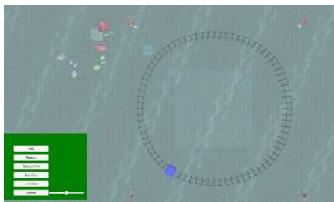


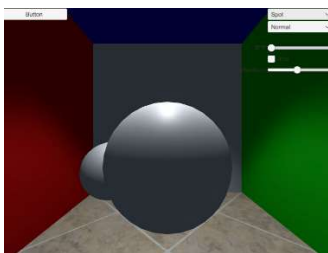
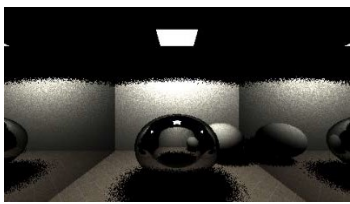
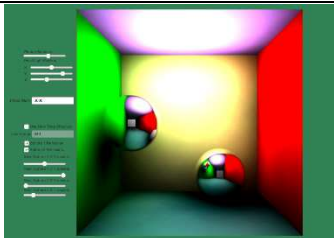

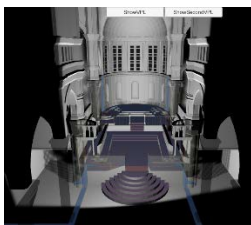
課程名稱： 物件導向程式設計實習




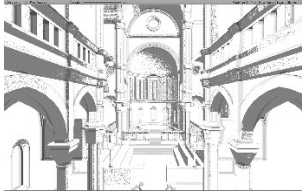

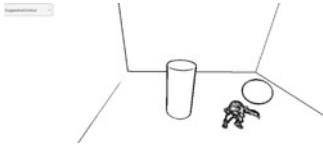
項目	5	4	3	2	1	教師平均
A.業界師資協同教學品質之適切性	14	10	12	3	0	3.90 <span style="background-color: #cccccc;">3.94</span>
B.業界師資協同教學對實務之幫助	14	11	11	3	0	3.92 <span style="background-color: #cccccc;">3.97</span>
無						
有業師上過課嗎?						

本課程業師協同教學總平均 : 3.91  
3.96

2019/7/9 下午06:27:56

## 2019 3D 遊戲設計(一)

作品名	作者	代表圖	作者	代表圖
Trains and Roller Coasters	林承達		郭俊廷	
Trains and Roller Coasters	陳弘展		黃欣云	
Trains and Roller Coasters	蔡奇霖			
Ray Tracer	林育生		林承達	
Ray Tracer	郭俊廷		黃欣云	
Ray Tracer	蔡奇霖			
Incremental Instant Radiosity Implementation	林承達		郭俊廷	


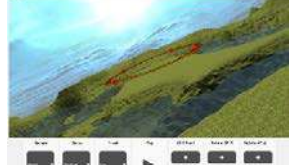

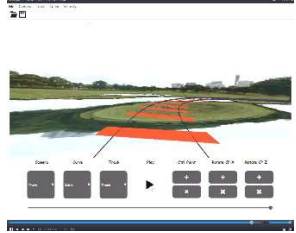
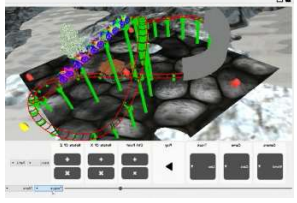
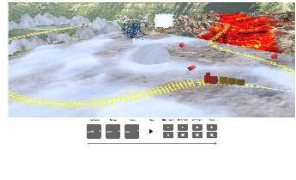

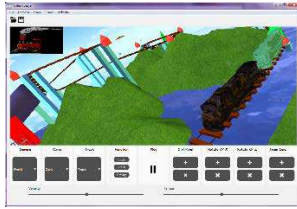

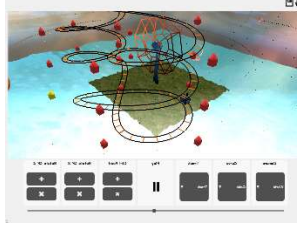
<p>Incremental Instant Radiosity Implementation</p>	<p>黃欣云</p>		<p>蔡奇霖</p>	
<p>Ambient Occlusion and Contour</p>	<p>林育生</p>		<p>林承達</p>	
<p>Ambient Occlusion and Contour</p>	<p>郭俊廷</p>		<p>陳弘展</p>	

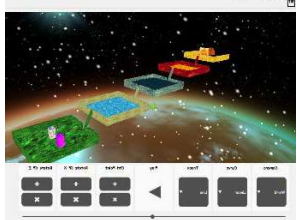

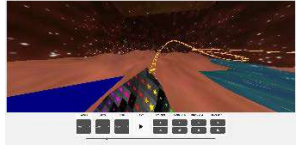
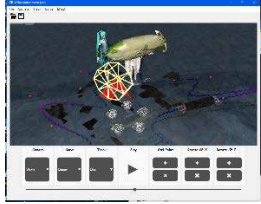
## 2019 Spring 遊戲程式設計節錄

作品名	作者	代表圖	作者	代表圖
迷宮冒險	柯名鴻、 蔡佳辰		吳育倫、 余柏葳	
迷宮冒險	周世賢、 張霆鋒		留希哲	
迷宮冒險	姚藝獎		孫上晏、 邱彥誠	
2D 遊戲	陳泳峰、 陳宥潤		陳賢張、 周錫緯	
2D 遊戲	林尚箴		林鼎傑、 溫勇威	
2D 遊戲	鄭永泰、 洪瑞陽		蔡宏駿、 袁瑋成	
Android Game	孫上晏、 邱彥誠		陳泳峰、 陳宥潤	

<p><b>Android Game</b></p>	<p>林奕君、 羅偉庭</p>		<p>姚藝獎</p>	
<p><b>Android Game</b></p>	<p>曾裕翔</p>		<p>陳賢張、 周錫緯</p>	
<p><b>Fps Game</b></p>	<p>陳昀諒、 紀凱議</p>		<p>蔡宏駿、 袁瑋成</p>	
<p><b>Fps Game</b></p>	<p>鄭永泰、 洪瑞陽</p>		<p>王詠生、 馬孝傑</p>	
<p><b>Fps Game</b></p>	<p>晉從歲、 留希哲</p>		<p>林尚箴</p>	

## 2018 Fall 圖學導論成果節錄


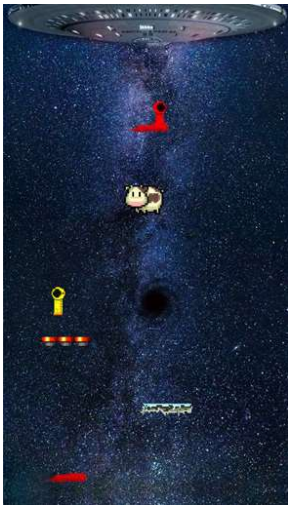

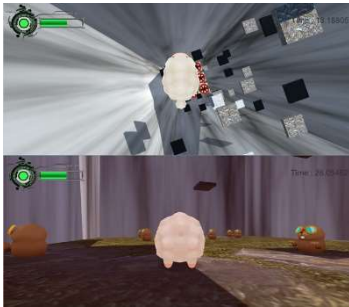






作品名	作者	代表圖	作者	代表圖
Amusement Park	晉從歲		姚藝獎	
Amusement Park	陳泳峰、 陳宥潤		林鼎傑	
Amusement Park	蔡宏駿、 袁瑋成		溫勇威	
Amusement Park	留希哲		陳洛翔、 韓悅華	
Amusement Park	陳靖升、 蔡富寬		鄭博安	
Amusement Park	林岳儒		林承達	

<p>Amusement Park</p>	<p>陳俊儒</p>		<p>林育生、 郭俊廷</p>	
<p>Amusement Park</p>	<p>廖瑄瑋</p>		<p>張子樂</p>	

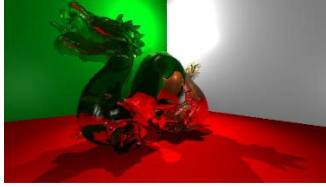

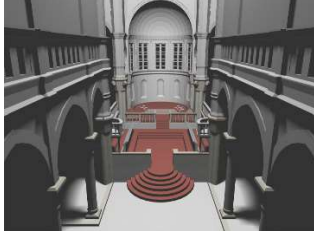
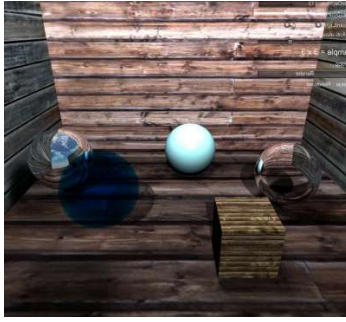

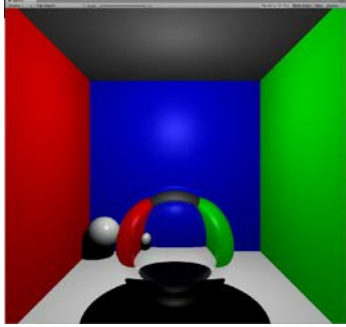


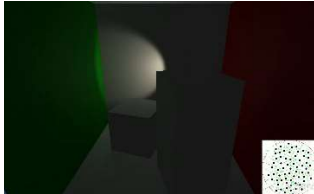

## 2018 Spring 遊戲程式設計節錄



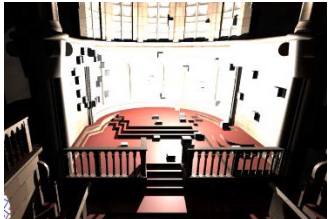
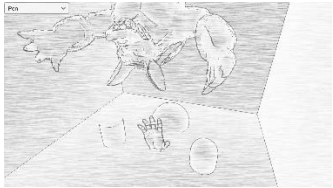
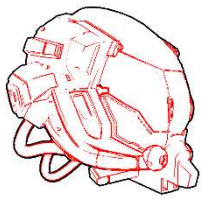

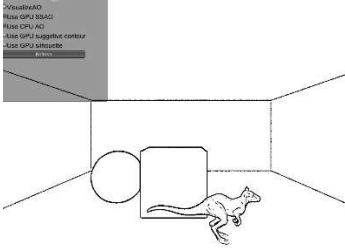
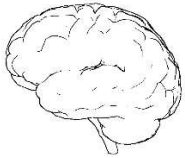
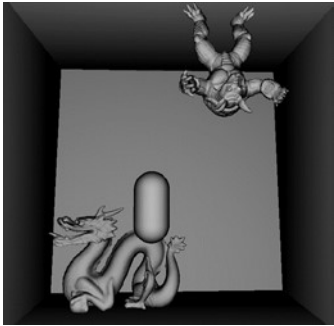
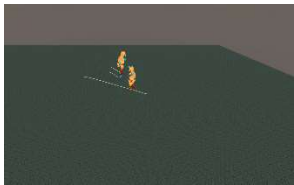
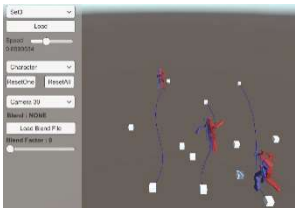
作品名	作者	代表圖	作者	代表圖
迷宮冒險	林科廷、 陳安泰		鄭鈺哲、 謝公耀	
迷宮冒險	陳羿凱、 謝宜杭		楊天慈、 謝宇庭	
迷宮冒險	林書宇、 楊駿焱		葉定豪、 石成峰	
戰車世界	黃小峰		張佑丞、 蘇莉恩	
戰車世界	李定鏞、 周政耀		屈家豪	
戰車世界	魏逢麟、 熊心平		林殷莊	
小朋友下樓梯	沈士豪、 許書豪		鍾洵丞、 吳毓書	

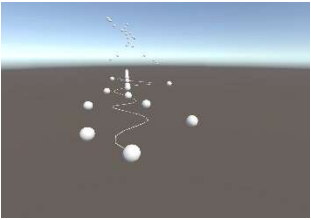
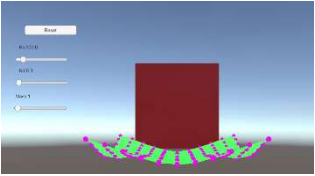
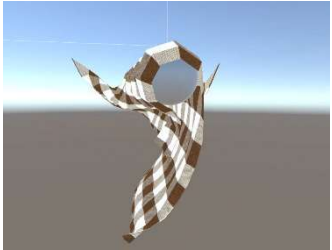
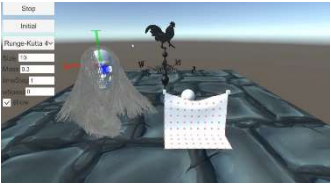
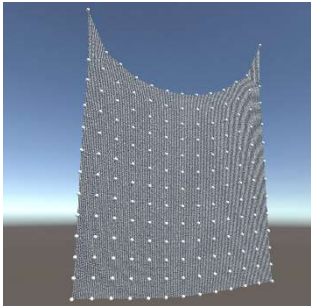
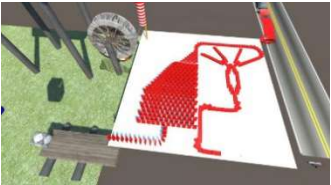


<p>小朋友 下樓梯</p>	<p>吳冠穎</p>		<p>陳泳達、 陳牧凡</p>	
<p>小朋友 下樓梯</p>	<p>曾文謙、 邱韋霖</p>		<p>魏逢麟、 熊心平</p>	
<p>Fps Game</p>	<p>范茗翔、 王宥騰</p>		<p>顏佑庭、 周杰仕</p>	
<p>Fps Game</p>	<p>陳子揚、 王韋翔</p>		<p>葉定豪、 石成峰</p>	
<p>Fps Game</p>	<p>沈士豪、 許書豪</p>		<p>張博淞、 辜楷牧</p>	

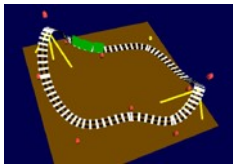
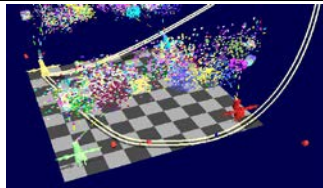
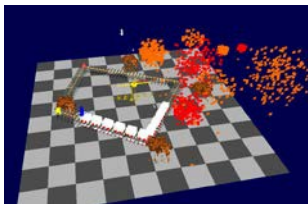
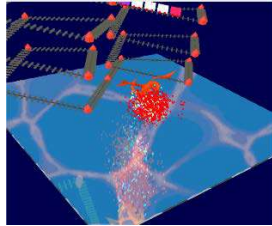
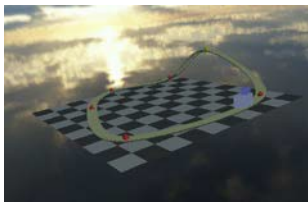
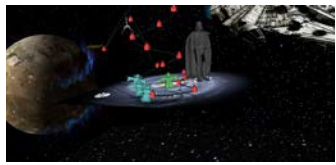
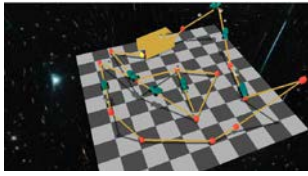
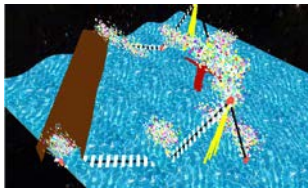


## 2017 3D Game

作品名	作者	代表圖	作者	代表圖
Ray Tracer	呂仁傑		林德潔	
Ray Tracer	邱嘉興		黃弘文	
Ray Tracer	劉益銓		蔡中旗	
Incremental Instant Radiosity Implementation	呂仁傑		林德潔	
Incremental Instant Radiosity Implementation	邱嘉興		黃弘文	




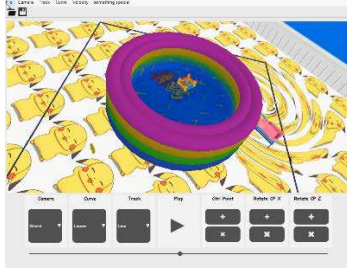


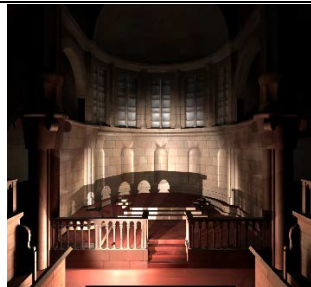


<p>Incremental Instant Radiosity Implementation</p>	<p>劉益銓</p>		<p>蔡中旗</p>	
<p>Incremental Instant Radiosity Implementation</p>	<p>鍾賢廣</p>			
<p>Ambient Occlusion and Contour</p>	<p>呂仁傑</p>		<p>林德潔 劉益銓</p>	
<p>Ambient Occlusion and Contour</p>	<p>邱嘉興</p>		<p>黃弘文</p>	
<p>Ambient Occlusion and Contour</p>	<p>蔡中旗</p>		<p>鍾賢廣</p>	
<p>Motion Path Editing</p>	<p>邱嘉興</p>		<p>黃弘文 蔡中旗</p>	



<p>Motion Path Editing</p>	<p>蔡宇彥</p>			
<p>Particle Simulation with Physics Engine</p>	<p>張哲寬</p>		<p>黃弘文 邱嘉興</p>	
<p>Particle Simulation with Physics Engine</p>	<p>蔡中旗</p>		<p>蔡宇彥</p>	
<p>Chain Reaction</p>	<p>邱嘉興 黃弘文 蔡中旗</p>			

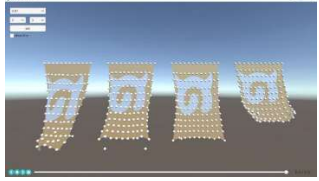

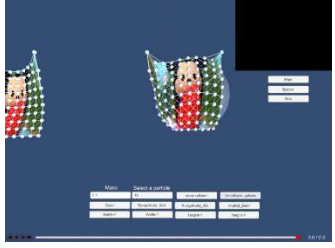


## 2017 Fall 圖學導論成果節錄

作品名	作者	代表圖	作者	代表圖
雲霄飛車	黃浩禎、 林書宇		邱韋霖	
雲霄飛車	王宥騰、 范茗翔		鄭鈺哲、 謝公耀	
雲霄飛車	謝宜杭		楊天慈、 謝宇庭	
雲霄飛車	葉定豪、 石成峰			
Amusement Park	黃浩禎、 林書宇		葉定豪、 石成峰	
Amusement Park	張哲寬			

## 2016 3D 遊戲設計


作品名	作者	代表圖	作者	代表圖
Trains and Roller Coasters on PS4	羅應陞			
Trains and Roller Coasters	郭昱祭		陳柏君	
Water Surface and Rendering	郭昱祭			
Chain Reaction	呂柏儒 陳柏君 郭昱祭			
Incremental Instant Radiosity Implementation	朱駿采 潘琮皓		呂仁傑	
Incremental Instant Radiosity Implementation	呂柏儒 陳柏君		林進仰 鄭皓宇	

Incremental Instant Radiosity Implementation	胡柯民		郭昱燊 林俞玳	
Incremental Instant Radiosity Implementation	陳奕佑		陳彥霖	
Incremental Instant Radiosity Implementation	鍾賢廣		羅應陞	
Motion Path Editing	朱駿采 潘琮皓		呂仁傑 鍾賢廣	
Motion Path Editing	呂柏儒 陳柏君		胡柯民	
Motion Path Editing	郭昱燊 林俞玳		陳奕佑	
Motion Path Editing	陳彥霖		羅應陞	
Particle Simulation with Physics Engine	朱駿采 潘琮皓		呂仁傑 鍾賢廣	

<p>Particle Simulation with Physics Engine</p>	<p>呂柏儒 陳柏君</p>		<p>胡柯民</p>	
<p>Particle Simulation with Physics Engine</p>	<p>郭昱祭 林俞玆</p>		<p>陳奕佑</p>	
<p>Particle Simulation with Physics Engine</p>	<p>羅應陞 陳彥霖</p>			
<p>3D Game</p>	<p>朱駿采 潘琮皓 林俞玆</p>		<p>呂柏儒 陳柏君 郭昱祭</p>	
<p>3D Game</p>	<p>羅應陞 胡柯民 鄭皓宇</p>			



## 2016 Spring 圖學導論成果節錄

<p>Amusement Park</p>	<p>蔡中旗</p>		<p>黃弘文</p>	
---------------------------	------------	---	------------	---

## 2015 3D 遊戲設計

作品名	作者	代表圖	作者	代表圖
PS4 Project	黃紹奕、 李建緯			