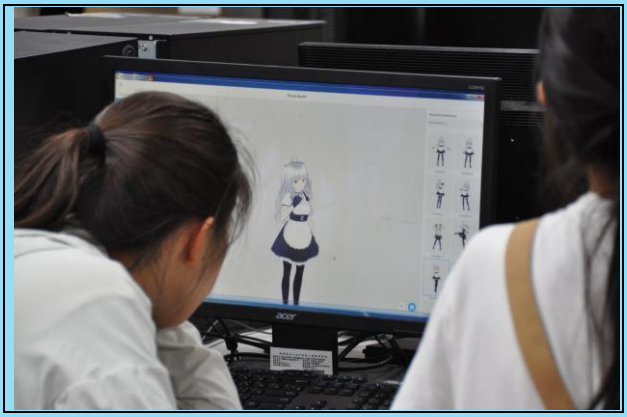
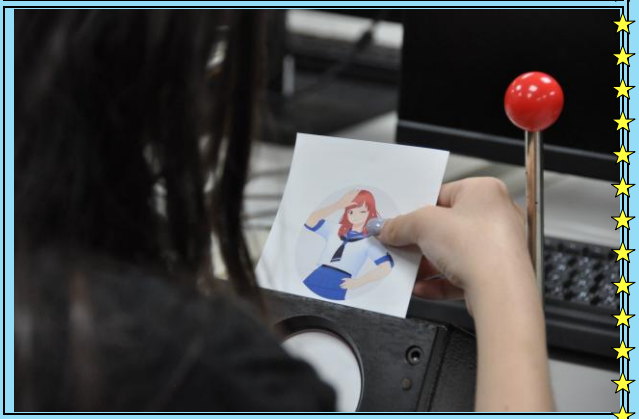
114 學年度第 2 學期「桃園國際城 教育科技遊」
跨校選修課程成果報告

課程名稱	數位虛擬偶像週邊製作設計營
辦理學校	永平工商
辦理時間	115 年 07 月 21 日 09:00 時 至 12:00 時 (辦理時間倘不只 1 次，請羅列各實施日期及時間)
授課教師	葉穎詔老師
課程亮點說明	本課程以「3D 角色生成× 數位創作 × 文創設計」為核心，透過 3D 虛擬角色設計、品牌形象建構及文創商品實作，讓學生完成從「角色發想到商品化」的完整創作歷程。學生除能提升數位工具操作、美感設計與創意思考能力外，也能培養表達溝通、自信發表及問題解決能力。課程內容貼近新興數位內容產業發展趨勢，可延伸至資訊科技、設計、美術及文創相關課程，極具有高度的教學推廣與跨校複製應用價值。 課程特色與價值(說明成果效益，例如，本課程對於學生學習和適性探索的加值效果，以及本課程之應用與推廣的可行性)
學生學習表現與成果	學生能運用軟體工具完成虛擬偶像角色設計，並將設計成果應用於胸章文創商品製作，展現創意發想、美感設計及數位操作能力。課程中學生積極參與討論與實作，完成個人專屬作品，提升學習興趣、自信心及成果表達能力。 ※請質性描述學生學習情形及學習成果 ※請質性描述學生參與課程後的感受與心得(請參用「○高中○姓學生表示…」的句型)

檢討修正執行情形	本次課程執行順利，學生參與度高，實作成果豐富。惟部分學生首次接觸 AI 設計工具，於操作階段需較多引導，導致部分實作時間略顯不足。未來將於課程開始前增加操作示範與教學指引，並適度調整各單元時間配置，以提升學習效率與作品完成品質。 (包含遭遇之困難與檢討修正說明)
學生滿意度量化數據資料	1、教師對於課程的準備相當充足 (5) 2、教師對上課內容的講解相當清楚 (4) 3、課程內容對於學生相當有幫助 (5) 4、對課程實施的場地與環境感到相當滿意 (4) 5、整體而言，對於本次課程的成效感到滿意 (4)
成果照片	   
未來展望	本課程獲得學生良好回饋，未來將持續深化主題課程特色，導入更多元的數位創作工具與應用主題，例如品牌設計、IP 角色經營、數位插

	畫、動畫及文創商品開發等，培養學生符合未來產業趨勢的數位素養與創新能力。 此外，將持續優化課程內容與教學模式，結合校內跨科資源及產學合作，規劃更多實作體驗與成果展示機會，鼓勵學生將創意轉化為具體作品，提升學習成就感與自信心，並作為推廣特色課程及招生體驗活動的重要教學模式，持續擴大課程影響力與教育效益。