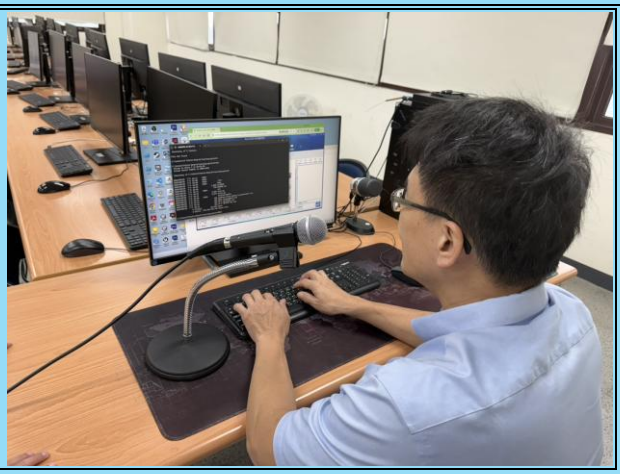
115 學年度第 1 學期「桃園國際城 教育科技遊」
跨校選修課程成果報告

課程名稱	AI 遊戲創客營
辦理學校	國立臺北商業大學
辦理時間	115 年 08 月 19 日 09:00 時 至 16:00 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	黃映瑞講師
課程亮點說明	在地情境創作：以桃園國際城市、交通、文化及科技為專題情境，提升學習的真實感，並鼓勵學生連結生活觀察與地方特色。 跨領域整合：結合程式設計、電腦視覺、生成式 AI、遊戲敘事、介面操作與成果表達，使學生理解不同科技工具的功能、限制與協作方式。 實做學習：學生須完成可執行程式、角色 Prompt、模型測試表、AI 遊戲原型及成果簡報，將抽象概念轉化為具體作品。 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	能將問題拆解為輸入、處理與輸出，完成包含條件判斷、重試流程、函式及串列或字典的 Python 程式。 結合 Python 與生成式 AI，完成具有情境、角色、至少三段任務或線索，以及答對、答錯、提示、重試與結局機制的互動遊戲原型。 透過實作過程了解人工智慧的流程原理以及觀察正確率與損失率。 ※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	由於 Google COLab 存在資源使用與分配，對於課程教學會有些限制與調整，未來規劃重點為降低 Google Colab 運算資源不足、GPU 取得不穩定、執行階段中斷及多人同時使用等問題，建立可重複使用、可維護、具備備援機制的基礎運算資源與課程內容。 發展大型語言模型（LLM）與 AI 互動遊戲實作為課程發展主軸，使用臺北商業大學新穎電腦教室配備 GPU 運算顯示卡， 建置 JupyterHub 或統一 Notebook 入口，統一 Python 執行環境、建立 AI 服務，將依賴 Colab 資源轉換多環境平台，提供學生載入模型、轉換小組共享教學服務。 （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 (5) 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 (5) 5、整體而言，對於本次課程的成效感到滿意 (5)
成果照片	 

		
未來展望		