

東南科技大學【學生職能學習工作坊】

產業接軌活動執行成效表

活動名稱	第 52 屆技能競賽北區分區賽 3D 數位遊戲藝術競賽選手培訓		
活動時間	原申請預計辦理日期是否有改期： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有（原因：_____）		
活動地點	四維 307 室	參與人員 (請勾選並填寫)	<input checked="" type="checkbox"/> 學生 <u>5</u> 人（男性 <u>1</u> 人，女性 <u>4</u> 人） <input checked="" type="checkbox"/> 教師 <u>2</u> 人（男性 <u>1</u> 人，女性 <u>1</u> 人） 共計 <u>7</u> 人，詳如簽到表(檢附活動簽到表)
活動重點與助益（文字簡述 300 字以內）			
一、活動內容：(流程表，可自行設計，增加欄位)			
日期	時間	活動內容	主持/主講
3/11	13:00~16:00	飛機模型講解，3D painter 上色說明與演練	陳偉盛
3/18	13:00~16:00	飛機 3D painter 上色調整，車子模型修正講解演練	陳偉盛
3/25	13:00~16:00	摩托車模型建置步驟說明與演練	陳偉盛
二、活動目的：			
輔導 4 位學生參與第 52 屆全國技能競賽北區分區賽 3D 數位遊戲藝術職類			
輔導 1 位學生參與第 46 屆世界技能競賽 3D 數位遊戲藝術職類			
三、活動紀要：			
1. 第 1 次課程針對 Substance Painter 上色進行說明演練，當天先講解每一位學生的飛機模型，指導模型建置與 UV 拆面應注意事項，並進入 Substance Painter 進行上色說明與演練			
2. 第 2 次上課說明學生針對亞洲邀請賽船隻的模型部分進行講解，並繼續修正上週飛機模型的材質雕塑部分的內容進行演練，針對國手部分進行妖怪拓模部分須注意事項進行教學演練與說明。			
3. 第 3 次上課針對學生完成的去年分區賽題目--未來車的模型進行說明與演練，並針對 2019 世界賽題目中的玩具機車進行模型建置演練說明。針對國手部分，進行二隻國鼠拓面教學演練，講解臉部佈線，身體四肢布線應注意事項，以及低模燒高模演練說明。			
四、成效或助益：			
3D 模型建置與 UV 拆面有很多技巧需要學習，藉由這次的職能工作坊，邀請產業專業人士，讓學生與老師學習專業的材質上色技巧，以及模型建置、UV 拆面應注意事項之學習。			

五、具體成果：

日期	競賽名稱/證照名稱	參賽人數/報名考試人數	獲獎人數/證照通過人數
4/21~4/22	第 52 屆全國技能競賽 3D 數位遊戲藝術職類北區分區賽	4 人	學生均已報名
10/13~10/17	第 46 屆世界技能競賽 3D 數位遊戲藝術職類	1 人	已報名

自我評估 (請統計活動意見回饋表後，填入百分比)	題目	滿意度量表統計 (%) (5=非常同意, 4=同意, 3=普通, 2=不同意, 1=非常不同意)				
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
	一、我覺得參加這項活動有助於					
	1.更瞭解產業發展趨勢	0.14	0.86	0.00	0.00	0.00
	2.對職涯的自我探索	0.29	0.57	0.14	0.00	0.00
	3.啟發我的生涯規劃	0.14	0.71	0.14	0.00	0.00
	4.加強我的實務職能或實作技巧	0.86	0.14	0.00	0.00	0.00
	5.我對專業實務實習或就業前的準備	0.29	0.71	0.00	0.00	0.00
二、整體來說，對本次活動的感受						
	1.我感到滿意	0.43	0.43	0.14	0.00	0.00
	2.符合我的預期	0.43	0.57	0.00	0.00	0.00
	3.我下次還會參加類似活動	0.14	0.57	0.29	0.00	0.00

具代表性活動照片(至少 6 張並加註說明)

活動照片 (1)



活動照片 (2)



文字說明：上課全景

文字說明：學生操作畫面

活動照片 (3)

活動照片 (4)



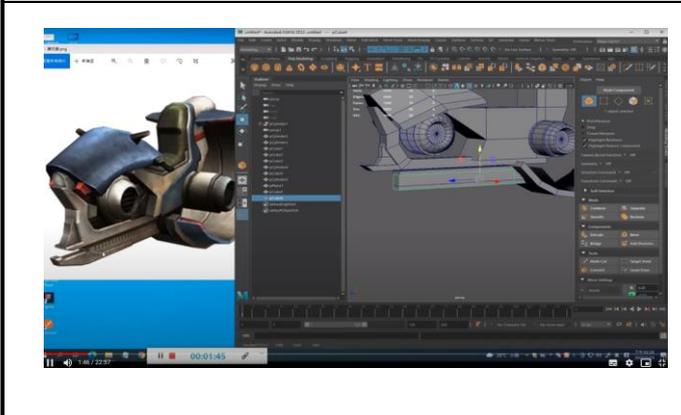
文字說明：學生操作畫面

活動照片 (5)

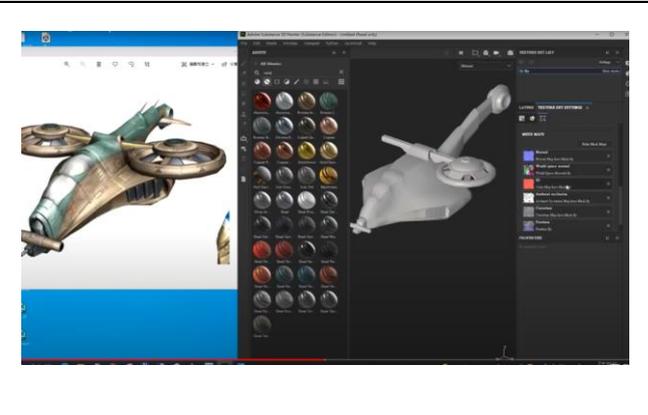


文字說明：上課全景

活動照片 (6)



文字說明：課程畫面錄影截圖



文字說明：課程畫面錄影截圖