

東南科技大學【學生職能學習工作坊】學生面活動執行成效表

活動時間	原申請預計辦理日期是否有改期： <input type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有（原因：_____） _____年_____月_____日_____時_____分 ~ _____時_____分 106年 5月 1, 8, 15, 22日 1:20 ~ 4:20					
活動地點 (請勾選並填寫)	<input checked="" type="checkbox"/> 校內：_____四維 402 <input type="checkbox"/> 校外：_____					
參與人員 (請勾選並填寫)	<input checked="" type="checkbox"/> 學生_55_人 <input checked="" type="checkbox"/> 教師_2_人 <input checked="" type="checkbox"/> 工作人員_1_人 共計_____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）						
<p>一、活動主題：<u>視覺創意者</u></p> <p>二、講者：<u>曹琛懿</u>，所屬單位：<u>上奇科技股份有限公司</u>，職稱：<u>產品經理</u></p> <p>三、活動目的： 從專業從業人員的角度, 讓同學了解:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 產品設計與規劃 ● 多媒體設計、規劃、執行 ● 專案業務設計、規劃、執行 <p>四、活動紀要： 本工作坊導入遊戲設計，帶領同學們從認知的角度探索設計背後所隱藏的法則，運用相關設計產業實例的探討，來提升學生對設計思考與方法的運用。</p> <p>五、成效或助益： （可自行增列其他項目）同學們學到從客戶心理的角度，去看待視覺創意設計、規劃與執行。</p>						
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	26.3	55.3	18.4		
	2.對職涯的自我探索	26.3	57.9	15.8		
	3.啟發我的生涯規劃	31.6	55.3	13.2		
	4.加強我的實務職能或實作技巧	39.5	55.3	5.2		
	5.我對專業實務實習或就業前的準備	28.9	60.5	10.5		
	二、整體來說，對本次活動的感受					
	1.我感到滿意	34.2	57.9	7.9		
2.符合我的預期	36.8	52.6	10.5			
3.我下次還會參加類似活動	39.5	31.6	28.9			

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：

文字說明：

活動照片 (3)



活動照片 (4)



文字說明：

文字說明：

活動照片 (5)



活動照片 (6)



文字說明：

文字說明：