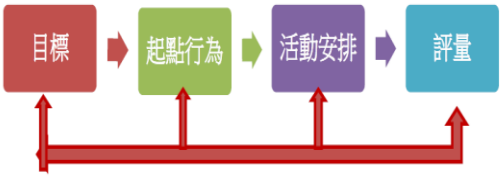
# 「國立臺南大學高等教育深耕計畫」
# 重要活動與特色文稿/成果報告

**子計畫編號及名稱：社會參與　利他共生**　　填表日期：113 年 6 月 5 日

<table>
<tr><th colspan="3">重要活動及特色文稿/成果報告</th></tr>
<tr><td colspan="3">活動名稱：小太陽永續社會服務社—永續人才培訓營《造星計畫》</td></tr>
<tr><td colspan="2">活動時間：<br>(一) 訓前講座—2024 年 5 月 3 日(五)<br>(二) 永續人才培訓營—2024 年 5 月 4 日(六)~<br>2024 年 5 月 5 日(日)</td><td>活動地點：<br>(一)開幕:學生活動中心大樓 201 教室<br>(二) 培訓課程:文薈樓 J108<br>(三) PA 課程:學生活動中心廣場<br>(四) 企劃發表閉幕:文薈樓 J106</td></tr>
<tr><td colspan="3">參與人數：教師：___0___人、學生：___28__人、行政人員：__0____人、校外：___0___人</td></tr>
<tr><td>培育能力</td><td colspan="2">校核心能力：□道德力　□自學力　■創造力　■溝通力　■就業力<br>深耕幸福力：■正向(P) □投入(E) □關係(R) ■意義(M) ■成就感(A)<br>深耕恆毅力：■綠色永續(Green life) ■韌性組織(Resilience)<br>□全面共融(Inclusion) ■團隊合作(Teamwork)<br>(可複選　但每一大項不超過三項)<br>說明 :(需說明為何可以達到上述能力的培養)<br>※校核心能力<br>一、創造力：訓練營可以透過提供參與者跳脫框架思考並提出新想法的機會來培養他們的創造力。關於創意思考和問題解決的研討會將鼓勵參與者挑戰假設並探索新的可能性。此外，規劃競賽將要求參與者為現實世界中的問題制定創新的解決方案。<br>二、溝通力：訓練營可以透過提供參與者在各種場合練習有效溝通的機會來培養他們的溝通技巧。關於溝通和演示技巧的研討會將教導參與者如何清晰、有說服力地傳達他們的想法。此外，基於團隊的活動和競賽將要求參與者合作並有效溝通以實現他們的目標。參訪活動讓學員看到生命的不同面向，學習珍惜生命、活在當下。<br>三、就業力：訓練營可以透過為參與者提供雇主所需求的技能和知識來培養他們的就業能力。關於規劃、創意和溝通的研討會將教導參與者可應用於各種工作崗位的寶貴技能。此外，活動中的聯繫機會將使參與者能夠與潛在的雇主和導師建立聯繫。</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">※深耕幸福力<br>一、正向：活動中的嘉賓講者和導師可以分享他們克服挑戰和取得成功的經歷和見解。此外，活動和競賽將旨在有趣且具有挑戰性，這可以幫助參與者培養更積極的心態。<br>二、意義：對可持續發展目標的關注將鼓勵參與者思考他們的工作對世界的影響，活動中的嘉賓講者和導師可以分享他們為在世界上做出積極改變而努力工作的經歷。<br>三、成就感：透過為參與者提供設定目標、努力工作和取得成功的機會來培養他們的成就感。規劃競賽將是一次具有挑戰性但有益的經歷，參與者將能夠為自己的成就感到自豪。此外，來自評委和導師的反饋和認可將幫助參與者發展更強的自我效能感。<br>※深耕恆毅力<br>一、綠色永續：訓練營可以透過強調環境保護和社會責任的重要性來培養參與者對可持續發展的承諾。關於可持續發展的研討會將教導參與者了解創造更可持續未來的挑戰和機遇。此外，規劃競賽將要求參與者制定解決環境和社會問題的提案。<br>二、韌性組織：透過強調韌性、適應性和協作的重要性來培養參與者在逆境中茁壯成長的能力。基於團隊的活動和競賽將要求參與者合作克服挑戰並實現他們的目標。此外，活動中的嘉賓講者和導師可以分享他們克服挑戰和建立成功組織的經歷和見解。<br>三、團隊合作：基於團隊的活動和競賽將要求參與者有效溝通、分擔責任並相互支持以實現他們的目標。此外，關於團隊動力學和領導力的研討會將教導參與者如何建立有效的團隊並富有成效地合作。</td></tr>
<tr><td>符應 SDGs 目標<br>(可複選)</td><td>□SDG1 消除貧窮<br>□SDG2 消除飢餓<br>■SDG3 良好健康和福祉<br>□SDG4 優質教育<br>□SDG5 性別平等<br>□SDG6 潔淨水與衛生<br>□SDG7 可負擔的潔淨能源<br>□SDG8 尊嚴就業與經濟發展<br>■SDG9 產業創新與基礎設施</td><td>□SDG10 減少不平等<br>■ SDG11 永續城市與社區<br>□SDG12 負責任的消費與生產<br>□SDG13 氣候行動<br>□SDG14 水下生命<br>□SDG15 陸域生命<br>□SDG16 和平正義與有力的制度<br>□SDG17 夥伴關係</td></tr>
</table>

| | |
|---|---|
| 活動概述<br>**※活動規劃、目的**<br>**※說明如何符應本校核心能力與深耕幸福與恆毅力精神**<br>**※請以 300 字以上描述為原則** | 一、活動目標：<br><br><br>(一)通過講座和企劃實踐，旨在提升參與者的領導、企劃和執行能力，從而塑造學生組織優秀的領導和企劃人才。同時，強調團隊合作和競爭的重要性，以培育參與者的服務精神與能力。<br>(二)在企劃競賽中，參與者需要針對 SDGs11 的項目提案，透過「企業出題，學生作答」的形式，讓學生與企業有深入溝通的機會，培養學生的創新思維、問題解決能力和領導潛力，期望未來能將習得之軟實力於社團中發揮與執行，成為實行社會永續發展的一份子。<br>二、活動內容：<br>(一)培訓講座:將會開設企劃思維、創意思考和溝通技巧三門課，幫助參加者們掌握這些關鍵技能，提升競爭力。<br>(二)探索教育:利用團康遊戲或課程，搭配關主的引導，使學員在過程中察覺信任建立、團隊合作、領導能力、溝通能力、自我省思等省思。自我成長等察覺。<br>(三)企劃撰寫:學員們需利用培訓講座所學到的技能，以組為單位撰寫一份符合 SDGs11 精神的企劃提案，並由三所企業業主擔任評審對各組進行講評。<br>三、預期效益：<br>校內約有六千名師生，而社團組織活躍人數約 100 位(出自南大社團長群組人數)，預期提升約 30 位學生組織幹部之企劃、社團協作能力。 |
| 活動成果<br>**※說明活動對教師或學生的實質成效與幫助**<br>**※請以 500 字以上描述為原則** | 一、目標達成情形<br>(一)領導與企劃能力：參加者經過企劃思維、創意思考和溝通技巧的培訓，能夠自主撰寫和展示符合 SDGs11 精神的企劃提案，展現出明顯的成長與進步。<br>(二)團隊合作與競爭：透過兩天內的各種合作競爭，參加者體驗並理解了團隊合作和競爭的重要性，並在活動中培養了團隊精神和協作能力。<br>二、創新與特色之處<br>(一)企業出題，學生作答：讓學生在現實情境中應對企業提出的問題，實現理論與實踐的結合，增強了學習的實效性和趣味性。<br>(二)業師茶會：邀請業師進行「斜槓」分享，為學員提供了寶貴的行業經驗和見解，拓展了學員的視野，激發了創新思維。<br>三、學生習得成果<br>(一)實踐能力：參加者學習並實踐了企劃撰寫，並通過企業業主的講評和反饋，進一步提升了自身的企劃能力和創新思維。<br>(二)學生與企業有深入溝通的機會，培養學生的創新思維、問題解決能力和領導 |

| | |
|---|---|
| | 潛力,將習得之軟實力於社團中發揮與執行,成為實行社會永續發展的一份子。<br>(四)領導潛力：參加者在活動中展現並提升了自身的領導能力，學會如何在團隊中發揮領導作用，帶領團隊達成目標。<br>四、其他<br>(一)在地化：活動針對本地企業的實際需求設計，學生在與本地企業互動中，增強了對地方經濟和社會需求的理解和服務意識。<br>(二)國際化：活動內容與 SDGs（聯合國可持續發展目標）接軌，提升了學生的國際視野和對全球可持續發展問題的關注。<br>(三)產學合作：企業出題與業師分享環節，使學生有機會與企業深入交流，了解行業實際需求和發展趨勢，為未來的產學合作打下基礎。<br>(四)學生跨域力：活動涉及多領域的知識和技能培訓，如企劃思維、創意思考和溝通技巧等，培養了學生跨學科的綜合能力。<br>(五)就業力：通過實踐活動和與業師的交流，學生更好地了解職場需求，提升了自身的就業競爭力。<br>(六)大學社會責任：活動強調服務精神和社會責任，使學生在學習專業技能的同時，增強了對社會責任的認識和承擔。 |
| 活動檢討建議<br>**※請以 300 字以上描述為原則** | 1. 公關部門預算未編料到課程講師以外的項目,導致超出預算。<br>➢ 本次活動有許多環節需要支出講師費,包含茶會、課程、培訓及評審。參考過往成果本時,也須清楚過網域結算表的所有細項。<br>2. 永培營講師對外接洽時間過晚,導致活動流程中講師接待不周、講座時間掌握不順等問題。<br>➢ 除了公關部門要提前與講師溝通接洽、對資訊之外,同時其他幹部也要盯緊進度,讓事項跟著甘特圖走。<br>➢ 若有不確定因素,可以先接洽講師確認講師當天可不可以到來,再等確定後延後告知詳細活動內容,也可以與講師討論主題的事項。<br>3. 行前通知過晚發 mail 給參加者,也沒有活動內容,導致參加者不清楚活動內容,也沒有打電話通知參加者再次做行前確認。<br>➢ 行前通知再確認報名截 後即可開始發出,最晚在前三到五天會發給參加人員,也會針對不同對象做通知,如講師、學員,並在活動前做電話確認,確認參加者的出席狀況,避免參加者忘記活動時程及物品。<br>➢ 行前通知應放置活動粗流,若如本次粗流較晚確認或是有可能修改者,可以先按每天各自有什麼活動去做安排,如第一天為課程、PA、夜大;第二天為審議 |

| | |
|---|---|
| | 式民主、企劃競賽、自籌晚會。 |

**相關照片與說明**

**（請檢附至少 6 張活動紀錄照片及提供圖片說明）**



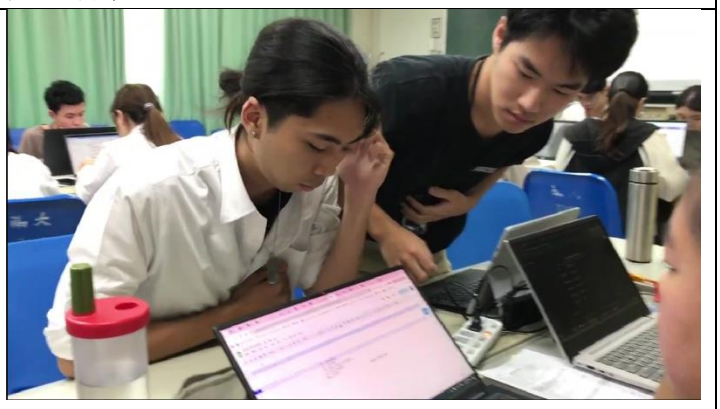
說明：審議式民主-SDGS11 在校園推廣遇到的困難討論。



說明：審議式民主-SDGS11 在校園推廣遇到的困難之發表。



說明：將審議式民主-SDGS11 在校園推廣遇到的困難之結果整理於黑板上。



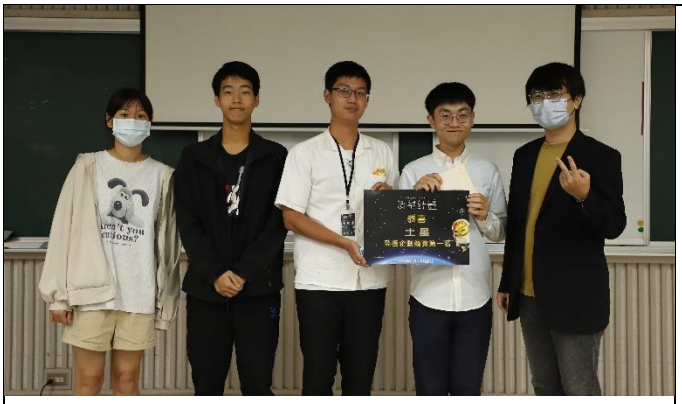
說明：企劃競賽學員討論中。



說明：企劃競賽之學員進行發表。




說明：企劃競賽之學員進行發表

| | |
|---|---|
|  |  |
| 說明：企劃競賽第一名頒獎。 | 說明：活動大合照 |

**執行成果相關附件**

**（請勾選可提供之附件，並隨後檢附）**

□活動議程　■活動海報(附件一)　□活動簽到單　■活動問卷結果分析(附件二)

■學生學習心得與質性回饋建議(附件三)■其他__企劃競賽成果摘要__ (附件四)

**填表說明：**

1. 可自行設計格式，內容請務必與計畫相關之成果。
2. 如所填報之資料為**活動**，請提供**活動名稱**、**舉辦之時間、地點、目的、內容、成果…等，參考上方格式**。
3. 活動成果提供至少 6 張**活動照片**作為代表，**照片請以學生學習或教師教學為焦點(儘量不要是誰致詞…)**，至少 30 字說明。
4. 成果表單請回傳電子檔至深耕辦公室進行檢核，並於辦理後 2 周內上傳至本校高教深耕計畫網站(perma.nutn.edu.tw)。
   資料填報需考量個資法、肖像權、智財權，避免公告後造成相關法律糾紛

附件一：活動海報


小太陽永續社會服務社
永續人才培訓營
Project : STAR
造星計畫
04-05 五月, 2024
企業指導
實境AR
企劃實作

# 附件二：活動問卷結果分析

## 一、 基本資料

| 身分 | 填答人數 | 教師 | | 學生 | | 行政人員 | | 校外人士 | | 其他 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 20 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 |
| | | 0 | 0% | 20 | 100% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |

| 活動訊息來源 | 填答人數 | 網站訊息 | | 海報看板 | | 他人介紹 | | E-mail | | 其他 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 20 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 |
| | | 15 | 75% | 6 | 30% | 12 | 60% | 0 | 0% | 1 | 5% |

## 二、活動滿意度調查(**總平均滿意度　4.7　分**)

| 題目 | | 填答人數 | 非常滿意(5 分) | | 滿意(4 分) | | 尚可(3 分) | | 不滿意(2 分) | | 非常不滿意(1 分) | | 平均分數 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | |
| **一、整體活動滿意度** | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 本次活動有助於評估自我能力的優劣勢 | 20 | 16 | 80% | 2 | 10% | 2 | 10% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.7** |
| 2 | 本次活動可以培養我自信與樂觀的態度 | 20 | 16 | 80% | 3 | 15% | 1 | 5% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.75** |
| 3 | 本次活動我能夠積極參與及投入 | 20 | 15 | 75% | 5 | 25% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.75** |
| 4 | 本次活動參與過程中，我能夠與他人建立良好的關係 | 20 | 16 | 80% | 4 | 20% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.8** |
| 5 | 本次活動參與對於未來工作及學習有極大幫助 | 20 | 16 | 80% | 3 | 15% | 1 | 5% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.75** |
| 6 | 本次活動可以提供我所需要的知識與技能 | 20 | 16 | 80% | 4 | 20% | 0 | 40% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.8** |
| 7 | 本次活動所學習到的知識及技能，可以讓我多元應用 | 20 | 16 | 80% | 4 | 20% | 0 | 20% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.8** |
| 8 | 本次活動參與對我而言具有意義 | 20 | 18 | 90% | 2 | 10% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.9** |
| 9 | 本次活動參與使我獲得成就感 | 20 | 16 | 80% | 3 | 15% | 1 | 5% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.75** |
| 10 | 我認為本次活動能夠落實本校大學社會責任的實踐 | 20 | 16 | 80% | 4 | 20% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.8** |

| 題目 | | | 填答人數 | 非常滿意(5 分) | | 滿意(4 分) | | 尚可(3 分) | | 不滿意(2 分) | | 非常不滿意(1 分) | | 平均分數 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | 數量 | 百分比 | |
| 11 | | 本次活動能夠落實本校在地化發展的特色 | 20 | 16 | 80% | 3 | 15% | 1 | 5% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.8** |
| 12 | | 本次活動能夠落實本校國際化發展的的願景 | 20 | 15 | 75% | 5 | 25% | 0 | 60% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.6** |
| **二、師生培力指標滿意度** | | | | | | | | | | | | | | |
| 教師填寫 | 1 | 本次活動有助於我創新教學能力的提升 | 0 | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **0** |
| | 2 | 本次活動可以培養我教學專業能力 | 0 | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **0** |
| | 3 | 本次活動能讓我增長教學實務經驗 | 0 | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **0** |
| 學生填寫 | 4 | 本次活動有助於我專業能力的培養 | 20 | 16 | 80% | 4 | 20% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.8** |
| | 5 | 本次活動有助於我跨域能力的培養 | 20 | 17 | 85% | 3 | 15% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.85** |
| | 6 | 本次活動有助於我人文素養的培養 | 20 | 14 | 70% | 5 | 25% | 1 | 5% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.65** |
| | 7 | 本次活動有助於我道德力的培養 | 20 | 14 | 70% | 6 | 30% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.7** |
| | 8 | 本次活動有助於我自學力的培養 | 20 | 16 | 80% | 4 | 20% | 0 | 40% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.8** |
| | 9 | 本次活動有助於我創造力培養 | 20 | 14 | 70% | 6 | 30% | 0 | 20% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.7** |
| | 10 | 本次活動有助於我溝通力的培養 | 20 | 16 | 80% | 4 | 20% | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.8** |
| | 11 | 本次活動有助於我就業力的培養 | 20 | 16 | 80% | 3 | 15% | 1 | 5% | 0 | 0% | 0 | 0% | **4.75** |

## 附件三：學生學習心得與質性回饋建議

| 您覺得本次活動創新與特色之處為何？ |
| --- |
| 1. 整場活動都連結 SDGs11 的概念，讓我們去進行發想；利用製作海報以及組長的帶領，讓我們盡可能往各種方向去思考；透過觀察及提問其他組的海報來察覺自己有哪些方面的不足 |
| 2. 活動主題以造星為發想，讓我覺得很新奇且富有特色，還有原本夜大的擴充實境也很特別有趣，雖然最後沒有以 AR 的形式完成夜大，但也有看到大概狀況，我對此覺得很有興趣！ |
| 3. 結合 AR 實境的營隊我以前從來沒參加過 很新奇也很有趣 |
| 4. 用各種形式包裝 SDGs 的議題，讓內容很豐富不會過於單調 |
| 5. 星際的主題非常吸引人 |
| 6. 整場活動都圍繞著 SDGs11 的概念，透過製作海報和組長的引導，我們可以從不同的角度進行發想，並且藉由觀察及提問其他組的海報來發現自己的不足之處，這對我來說是一次很有啟發的經驗。 |
| 7. 活動的主題以造星為發想，這讓我感到非常新奇且富有特色。同時，夜大的擴充實境體驗也非常有趣，雖然最後沒有以 AR 的形式完成，但能夠看到整體的情況，還是讓我覺得很有趣。 |
| 8. 這次活動結合了 AR 實境營隊，我之前從來沒有參加過類似的活動，感覺非常新奇和有趣，真的是一次很特別的體驗。 |
| 9. 活動用各種形式來包裝 SDGs 的議題，讓整個內容非常豐富，不會顯得單調，這種方式真的很吸引人，能夠更好地理解和記住相關知識。 |
| 10. 星際的主題非常吸引我，整個活動從開始到結束都讓我感到很有趣和富有挑戰性，這種創新的主題設計真的很棒。 |
| 11. 活動內容非常充實，不僅僅是單純的講座，而是透過實際操作和互動來學習，讓我們更容易理解 SDGs11 的概念，並能應用到現實生活中。 |
| 12. 我對活動中設計的 AR 實境體驗印象深刻，這是一種很新穎的學習方式，讓我們在玩樂中學到了很多知識。 |
| 13. 活動主題新穎有趣，從造星的概念出發，不僅激發了我們的創意，也讓我們對 SDGs 有了更深的理解。 |
| 14. 這次活動的安排非常有條理，每個環節都讓人感到很有收穫，尤其是組內討論和其他組的互動環節，讓我們可以學習到更多不同的觀點。 |
| 15. 我很喜歡這次活動的主題和形式，不僅僅是傳統的講解，而是通過實際操作和互動來學習，這種方式讓人更容易接受和理解。 |
| 16. 活動中通過製作海報來思考 SDGs11 的概念，這是一種很有效的學習方式，讓我們在實踐中學習，並且能夠相互借鑒和提高。 |
| 17. 活動中結合 AR 實境技術，讓我們在虛擬與現實之間穿梭，這種體驗非常新奇，讓我對 SDGs 有了更深刻的印象。 |
| 18. 這次活動的主題設計非常有創意，從造星的角度切入，不僅讓人耳目一新，還讓我們在輕鬆愉快的氛圍中學習到了很多知識。 |
| 19. 我覺得活動用各種形式來包裝 SDGs 的議題，真的很豐富有趣，不會讓人覺得單調，反而更加吸引人去了解和學習。 |
| 20. 活動整體安排非常緊湊有序，每個環節都能讓人有新的收穫，特別是組長的帶領和其他組的互動，讓我學習到了很多不同的思維方式和觀點。 |
| 您對本次活動的內容哪部分最深刻或收穫最多？ |

| |
|---|
| 1. 最後的籌備時候超緊張 |
| 2. 企劃提案的講師講評 |
| 3. AR 遊戲，雖然最後只能用一般跑關的方式進行，但大家還是都玩得很開心，很期待未來 AR 可以順利的讓我們玩 |
| 4. 自身要有專業度才會使別人對你信任 當你需要強者成為你團隊的人選時 你必須自己也成為強者 |
| 5. 藉由此次培訓營，讓我更敢發言 |
| 6. 真實體驗在企劃競賽被評審問問題的經驗<br>發現自己其實會害怕強勢的人<br>廣學不是無目的的學，要抓住精髓<br>實作>理論，我覺得我至少得先有基礎理論<br>分清楚學校報告和企業提報<br>人本無限，畫地自限<br>有好多厲害的學長" |
| 7. 最深刻的部分是跑跑在上溝通課時，以自身經歷出發，告訴我溝通的重要性，以及學會溝通之後能如何運用，使我印象深刻、也收獲豐富！ |
| 8. 最後的籌備階段非常緊張，但這種緊張感也讓我學到了如何在壓力下有效地完成任務，這是一個很寶貴的經驗。 |
| 9. 企劃提案的講師講評給了我很多啟發，特別是對我們的提案進行的細緻分析，讓我明白了許多以前忽略的細節和要點。 |
| 10. AR 遊戲環節雖然最後只能用一般跑關的方式進行，但大家都玩得很開心，期待未來能夠順利地體驗完整的 AR 遊戲。 |
| 11. 從活動中學到要想讓別人信任你，你必須具備專業度，當你需要強者加入你的團隊時，你自己也必須成為強者。 |
| 12. 這次培訓營讓我變得更敢發言，真實體驗了在企劃競賽中被評審問問題的過程，讓我意識到自己其實會害怕強勢的人。 |
| 13. 學會了廣學不是無目的的學，要抓住精髓，實作比理論更重要，但也需要有基礎的理論支持。 |
| 14. 這次活動讓我明白了學校報告和企業提案的區別，並學會了如何在不同的情境下進行有效的報告和提案。 |
| 15. 跑跑的溝通課讓我印象深刻，他通過自身經歷告訴我們溝通的重要性，以及學會溝通之後如何應用，這對我來說收穫豐富。 |
| 16. 在這次活動中，我發現人本無限，畫地自限，只有突破自我設限才能不斷進步。 |
| 17. 看到許多厲害的學長，讓我意識到自己還有很多需要學習的地方，他們的經驗和建議對我來說都是寶貴的資源。 |
| 18. 活動的每一部分都讓我有所收穫，特別是企劃提案的講師講評，給了我很多具體的改進建議，這些建議非常有用。 |
| 19. 這次培訓營不僅讓我學到了很多專業知識，也讓我在實際操作中得到了鍛煉，這種實踐經驗比單純的理論學習更有價值。 |
| 20. 透過這次活動，我變得更自信了，敢於在眾人面前表達自己的想法，這對我來說是一個很大的突破。 |
| 整體建議 |
| 1. 時間安排可以再調整，整個流程都有點趕 |

| |
|---|
| 2. 企劃提案準備的時間，或是在前面的活動當中逐步讓我們構建大綱，加速設計的效率 |
| 3. 企劃製作時間太少，雖然不知道實際的企劃競賽是不是也是這樣做☹<br>4. 組長加油，前面帶得很好，我很喜歡，但是最後希望可以多照顧我們一點<br>5. 希望可以讓我們下載簡報進行回想 |
| 6. 第二天的活動需要消耗許多腦力，但中間沒有什麼休息的時間，會讓人覺得有些疲累，我覺得這部分可以再做調整！ |
| 7. 寫企劃時間拉長。 |
| 8. 時間安排可以再調整，整個流程都有點趕，讓人感覺有些疲累。 |
| 9. 企劃提案的準備時間可以增加，或者在前面的活動中逐步讓我們構建大綱，這樣可以加速設計的效率。 |
| 10. 企劃製作時間太少，希望能有更多時間進行詳細的企劃設計，以便更好地完成競賽。 |
| 11. 雖然組長前面的帶領非常好，但最後希望可以多照顧我們一點，讓大家有更多的指導和支持。 |
| 12. 希望可以讓我們下載簡報，這樣方便我們回顧和反思活動中的學習內容。 |
| 13. 第二天的活動需要消耗大量腦力，但中間休息時間不足，讓人感覺有些疲累，希望這部分可以再做調整。 |
| 14. 寫企劃的時間應該拉長，這樣可以讓我們更從容地進行創作和設計。 |
| 15. 活動的時間安排需要更合理一些，避免過於緊湊，這樣可以提高我們的學習效果和參與感受。 |
| 16. 雖然活動內容豐富，但時間太少，讓人感到有些壓力，希望能有更多時間進行消化和思考。 |
| 17. 整個活動中，感覺時間有些緊張，希望可以調整時間安排，讓我們有更多的時間進行討論和交流。 |
| 18. 在活動設計中，可以考慮增加一些休息和放鬆的時間，這樣可以讓我們更好地投入到後續的學習中。 |
| 19. 活動的節奏有些快，希望可以稍微放慢一些，這樣可以讓我們有更多時間進行反思和總結。 |
| 20. 希望以後的活動可以更好，你們已經很棒了，但可以在細節上進一步完善。 |

| 學生學習心得 |
|---|
| 1. 這次的經驗讓我深深體會到,真正的成就來自於實際的行動和結果,而不是空談和幻想。成功的關鍵在於用心去做每一件事,而不是僅僅停留在許願和期待。透過不斷學習和調整,才能找到正確的方法,並且一步步將計劃變為現實。<br>留給自己的幾句話:<br>• 做好事情的唯一方法就是想做好事情。<br>• 真正的證明是結果,不是許願。<br>• 想做對事情,要掌握做對的方法。怕什麼就會來什麼,<br>專心在害怕之外的事,它才不會發生。 |
| 2. 「2024 永續人才培訓營心得」<br>在社團內最後一次做為主籌團隊辦活動<br>代表著社團在校生的最高戰力卻辦得一塌糊塗，沒有把活動放在心上，沒有堅持到最後一刻，留下了遺憾<br>這次永培營我主責美宣與行銷<br>坦白說比起以前社慶多了很多東西<br>但大概有一半是皓皓犧牲夜大換來的 |

太多東西沒有提前學習，導致要做了需要加倍努力跟上進度，從主視覺到粉專頭貼橫幅、協助設計貼文樣式、勇敢小太星際大冒險 IG 濾鏡、宣傳帆布、帆布背板、協助夜大架設與場地佈景、3D 列印信物、線上版網站手冊、小隊旗、小隊包裝呈現、夜大宣傳網站設計、各個道具設計、開場動畫設計

這次有太多想做的東西都沒有做出來

甚至很有難度的挑戰都是皓皓協助的，甚至大多都是皓皓幫忙到的，自己的能力不足、心態不對，有一段時間心態都是等著別人說了再做，或是有點等指令的概念

這次美宣大概有幾點檢討

①規劃安排不夠縝密

在處理數位設計的時候，場佈太多事情我沒有把關到、親手試做、試錯，導致太多美宣品做出來不好看而沒辦法擺設

②想法太少，動作太慢

美宣在製作中不能邊做邊想，這次還好有一件事情有做到，就是不斷跟皓皓、岱蓁對接想法討論，讓作品在校稿不至於走樣

在這一個月之間不斷動腦、構想，但製作時程式的不熟練度、學習後還是忘記，這兩點讓我製作時間拉很長，包括自己很不夠細心也需要檢討

③活動層面沒有幫助到

這次活動前期都在處理美宣，幾乎沒有時間幫忙流程設計、活動發想，甚至寫流程自己也沒有參與到，沒有站出來找大家一起合流，依我的特色其實我是可以幫忙設想獎勵制度的，但卻被我忽略了

④不夠細心，沒有堅持到最後一刻

在活動進行中，因為疏漏導致沒有注意到 DV 的記憶卡容量問題，在第一天下午課程連續接續時來不及轉檔，之後其實也不太需要使用 DV，可以使用手機錄製，不只畫質好，更可以使用直播，推薦社團可以買兩個手機腳架！

在第一天時自己不夠緊張，太多問題沒有及時處理，太多問題沒有設想到，導致這次活動弄成這樣，只有靠講師撐場，沒有讓大家有這麼大的競爭意識，造成了遺憾

很多都是學過的東西，卻沒有學以致用，其實第二天時跑跑有說到，在小太陽成功的學長姐，其實在學期間都是有在外界闖過、有一番成績的，也許是時候要去外界闖闖了

這次活動中其實是有學習到很多的

例如運用 spark ar 製作濾鏡，了解 3D 物件的臉部追蹤、位置擺設、mixamo 動畫套件；blender 動畫運鏡、跳卡、骨骼動畫運用、運鏡對焦、環境紙運用、標準字動畫設計、信物 3D 列印布林運用，題外話這次的活動大多都是使用 3D 結合平面設計！

平面設計學到光線顏色的影響、延伸到場佈走道的光線設計、運用投影片打造窗戶反射感、挖掘到玖愛印這個好店家，超級好店大推！

雖然熬夜了一個月，辦完時沒有開心的感覺，因為留下了遺憾，沒有照著規矩來，不過內心卻是富足不後悔的，這一個月來都不斷、持續的在學習，說實話真的是近期成長最快的時候了！

然後要特別感謝皓皓跟詠瑄，教學我 unity、blender 、spark ar 運用、突破我對 canva 的認知運用各種混合、光線影響做出突破！還幫我擦了超級多屁股，有夠不好意思，每次其實都要帶著學習的心態，認真面對問題並一一解決

也許現在的我很廢，但樂觀面對找人幫忙解決問題，沒有皓皓我這次菁培美宣根本什麼都做不出來，然後皓皓一個月以來幾乎沒有睡覺瘋狂做虛擬實境，真的很辛苦，我卻幫不上什麼忙，有時候還不細心扯後腿

然後十三屆的夥伴岱蓁、煜閔、采玟
這次是我們在社團最後一次做為主籌團隊
也許我們想證明些什麼，但其實都不重要，最重要的是把事情做好，看重大家
為這活動、夥伴努力著，期望我們能持續談心、一起解決問題，也許這次結束後需要沈澱，但我們還是要振作起來
然後活動超級感謝慶文、跑跑、品任、皓皓
慶文在活動前一週跟著我們瘋狂熬夜對流程，不停讓我們詢問問題，即使隔天還是要工作，但沒有一句怨言，我們前期還沒有好好詢問，真的很愧疚
品任在活動中就算自己身體很不舒服，還是拉著我們提醒著心態，讓我們好好檢視活動該如何改善
跑跑不只撐起講師，在第二天時給予我們非常多流程指導，以後一定要很早就找學長姐們一起討論、確定流程的！

3. 5/4-5/5 永續人才培訓營 殞落的金星實錄
面臨一次身分上的轉變
肩負教學相長的責任
然後金星人數未到
就隕落了
只能接受土星的殖民
活動面來說，與去年的內容相差不大，加上自己在社內就有接受過類似訓練，所以就是沒什麼問題，只是不知道這樣的課程排程對小朋友們來說會不會壓力太大？
印象比較深刻的是，第二天的世界咖啡館由我擔任桌長，甚至這個位置也是運用自身優勢說服來的，是一部分很嶄新的體驗，除了要引導隊員們討論問題，也要保持討論氣氛並確保內容還在軌道上，非常需要即時判斷的能力。雖然我基於高教深耕計畫與他人相比有些微優勢，但論起廣度還是需要再加強，不過幸好我們桌的討論結果，看起來學員都是很有討論熱忱且滿意的。在這裏面我學到，從日常起，你做的所有辛苦事情都是一項累積，到了需要使用的時候，你就可以把累積給拿出來，成為去爭取其他事情的籌碼。
再來是企劃競賽，時間是真的很短，但我基於希望學員們都能完整參與整份企劃的討論的想法，所以把步調放得很慢，一步一步帶著學員依著企劃九宮格將企劃完成，但後果就是時間過去一小時，我們才剛決定完活動精神與內容。論完成度，我們不及其他組別，不過可能也算是某種幸運，因為我們的企劃討論走向非常的依照步驟，所以主幹都是完整的，只是其他東西仍然需要再補充，以及加上我上台前特別叮囑的禮貌，也被評審評為擁有完整目的與精神的一組，以結果來說算是還不錯，我衷心對隊員們表示感謝。
淑婷以竣，有你們真好，秉諺，再加油
總的來說，這次的培訓營，讓我自身建立起了些許自信心，起碼在企劃與帶領這方面，有收到還不錯的回饋，也聽到跑跑在頒獎時告訴我(也可能是我們？)「你的努力終將會有回報」，我也不知道這算是我的回報嗎，不過似乎確實有感知到和以前的我有哪些不一樣，甚至當我為了尋找靈感回去找上次企劃競賽的作品時，突然能夠看出很多可以改善的地方，在這些點上，令我感到欣慰與對自己有所認同。
尤其是企劃力的成長，衷心感謝通文與慶文給予的磨練，讓我前期還在懶，不想寫企劃的時候給予壓力，我才有現在的累積。
紀錄到此，可謂一次成功的經驗，謹記，並期待複製。
即使是殞落的高貴金星，也終將在異邦踩出自己的天地。

4. 從上次菁培到這次永培

從隊員到隊輔

除了身分的轉變之外，就是心態的不一樣

第一個讓我最驚訝的地方是在第一場 PA，當時從一句「報數」開始被大家認為是指揮者，雖然之後看到影片蠻好笑的😆，在第二局第一個被淘汰的時候，也馬上就被發現，驚訝的點在於之前在這類活動當中一直當的是被指揮的角色，沒想到有一天會不一樣

註：獨樂樂不如眾樂樂，報數影片附上🤣

在課程的時候，也開始會引導學弟妹們回答問題，這次心理一直想著要當學弟妹的榜樣，在疲憊的時候，也希望自己能看起來有精神，這次完全沒有打瞌睡！也算是比上次進步了一點 XD

在審議式民主的時候，身為桌長的角色，但偶爾話題會被帶偏，感謝學長在旁邊協助！才能導回正軌，有時候沒能把話題深入討論，感謝茜茜學姊提醒，第一次的體驗很措手不及，到還好有學長姐在旁協助，一切看起來也還可以

在企劃競賽的時候，帶著組員們一起討論，一開始的時候，氣氛有點提不上去，但好在慢慢的大家都越來越上手，也都能提出各自的想法，但由於我沒有把時間分配好，最終還是來不及把內容順好，這次上台發表的時候整個人都在抖，聽起來連聲音也很抖，不過覺得很神奇的一點是，每組的內容多少都有隊輔的影子

最後是夜大的時候，大家一起闖各關，每關都在找規則以外的漏洞去鑽🤣，在這其中也產生了不少趣事，在郁媜那關規定不斷增加，不過體力關真的不行😥平板支撐完全撐不下去，第一次甚至 30 秒都沒有，後來還是決定再去挑戰一次，但還是沒撐過一分半，雖然沒玩到 AR ，但大家還是很開心🥳

永培最開心的事，認識了更多的人，大家的氣氛都很良好，拍了很多合照～

5. 第一次在一個營隊裡同時學到溝通、創意、簡報製作、企劃還有贊助

我只能說 一定是大拇指的啦

雖然第一天一次吸收很多東西

大腦都快要炸了(◐‿◑)

但內容都是精華啊！

6. 這次的經驗讓我深深體會到，真正的成就來自於實際的行動和結果，而不是空談和幻想。成功的關鍵在於用心去做每一件事，而不是僅僅停留在許願和期待。透過不斷學習和調整，才能找到正確的方法，並且一步步將計劃變為現實。

7. 第二天下午在兩個小時的腦力激盪下

我們生出了一份企劃書

感謝我們水星 隊輔 容華（雖然他快睡著

企劃競賽中讓我們自己嘗試寫

在發現我們寫的不行之後

借鑑之前帶動中小學的企劃書才有一點點雛形

然後

夜大的 RPG 真的好好玩

一直在打破規則跟鑽漏洞

每到一個關卡聽完規則之後

就是開始想有什麼奇葩方式完成

最後

誰家營隊會有 AR 實境 超酷的好嗎

| |
|---|
| 8. 從上次菁培到這次永培，從隊員到隊輔，不僅身分轉變，心態也變得更加成熟。在活動中，我學會了如何引導學弟妹們回答問題，也更加注重團隊合作的重要性。 |
| 9. 這次的培訓營讓我真正體會到溝通的重要性。無論是與隊員的協調，還是與講師的交流，都讓我明白了良好溝通對於活動成功的重要性。 |
| 10. 活動中最深刻的部分是企劃競賽。雖然時間緊張，但通過這次經驗，我學會了如何在短時間內高效地完成企劃，同時也提高了自己的抗壓能力。 |
| 11. 這次活動中，我學到了很多關於 AR 和 3D 設計的知識，這些都是我之前從未接觸過的領域。通過這次學習，我發現自己對這些新技術有了濃厚的興趣，也希望未來能有更多機會深入研究。 |
| 12. 永培營的活動安排非常緊湊，但每個環節都很有意義。通過這次活動，我學會了如何在高壓環境下保持冷靜，並且能夠有效地完成各項任務。 |
| 13. 這次活動讓我認識了很多志同道合的朋友，大家在一起學習和成長，讓我感受到團隊的力量和溫暖。我相信這些經驗和友誼會成為我未來成長的重要基礎。 |
| 14. 活動中最讓我感到驚訝的是，原來自己也能夠擔任指揮的角色。這讓我對自己的能力有了新的認識，也增強了我的自信心。 |
| 15. 這次的活動雖然很辛苦，但也讓我學到了很多新的技能，特別是在企劃和設計方面。我相信這些經驗會對我未來的職業發展有很大的幫助。 |
| 16. 感謝所有在活動中給予我幫助的人，特別是皓皓和詠瑄，教會了我很多關於設計和技術的知識。雖然過程中遇到了很多困難，但有他們的支持，讓我能夠順利完成任務。 |
| 17. 這次活動讓我深刻認識到團隊合作的重要性。無論是企劃設計還是活動執行，都需要大家共同努力，才能達到最好的效果。 |
| 18. 這次的培訓營給了我很多挑戰，但也讓我成長了很多。特別是在時間管理和壓力處理方面，我學到了很多實用的技巧。 |
| 19. 在這次活動中，我發現了自己的很多不足，但也因此有了更多努力的方向。我會繼續學習，不斷提升自己的能力。 |
| 20. 這次的永培營讓我體會到，真正的成就來自於實際的行動和結果，而不是空談和幻想。只有通過不斷學習和努力，才能一步步實現自己的目標。 |

# 附件四：企劃競賽成果摘要：

| | |
|---|---|
| 小隊名稱 | 土星小隊 |
| 企劃名稱 | 南大傳統藝術節-南人傳藝 |
| 動機與目的 | 推廣傳統文化，結合 SDGs11.4 項指標，促進地方發展和傳統文化交流。 |
| 活動內容 | 以廟宇傳統活動和台南市文化古都為主題，包含布袋戲、歌仔戲、舞龍舞獅等傳統文化表演及古玩體驗，還有舞台表演和文化展覽。 |
| 服務對象 | 台南大學學生、附近居民、其他學校學生 |
| 備註 | 第一名 |

| | |
|---|---|
| 小隊名稱 | 水星小隊 |
| 企劃名稱 | 假日永續生活營 |
| 動機與目的 | 讓學生深入理解 SDGs，並認識自身對永續發展的貢獻，喚起改變行動。 |
| 活動內容 | 包含 SDGs11 相關課程和參訪活動，讓學生實地了解永續發展議題。 |
| 服務對象 | 合約國小學生 |
| 備註 | 第二名 |

| | |
|---|---|
| 小隊名稱 | 木星小隊 |
| 企劃名稱 | 台南文化永續營 |
| 動機與目的 | 探訪台南的在地文化以及推廣 SDGS11 |
| 活動內容 | 透過參訪台南各地區的文化館、博物館，同時進行講座與工作訪的培訓，達成促進學生對 SDGS11 的認識以及推廣當地文化。 |
| 服務對象 | 大學生 |
| 備註 | 第三名 |

| | |
|---|---|
| 小隊名稱 | 海王星小隊 |
| 企劃名稱 | 手牽手把永續的點連成線 |
| 動機與目的 | 推廣 SDGs11 的概念與精神至校園，讓超過 1500 位師生參與並對 SDGs11 有初步認識。 |
| 活動內容 | 結合各科系專業與 SDGs11，通過各種活動讓參與者認識永續發展議題。 |
| 服務對象 | 台南大學學生 |

| | |
|---|---|
| 小隊名稱 | 火星小隊 |
| 企劃名稱 | AR 校園實境探索 |
| 動機與目的 | 讓南大新生熟悉校園，以及推廣 SDGs11 永續城鄉。 |
| 活動內容 | ● 校園導覽和場所介紹<br>● 植物介紹及校園議題（如交通、回收等） |

| | |
|---|---|
| | ● AR 美化校園<br>● 提升學校品牌知名度 |
| 服務對象 | 台南大學學生 |