文藻外語大學公共關係室剪報表格

資 料 來 源 ： OwlNews　　日 期： 114 年 05 月 15 日

▲文藻五專英文科二年 D 班學生進行成果發表。

文藻 STEAM 盃數學競賽　學生展現虛實整合創意

文藻外語大學吳甦樂人文學院舉辦「文藻 STEAM 盃 Minecraft 實體化：虛轉實空間設計競賽」，活動融合數學、設計與實作元素，鼓勵學生運用數位建模與實體創作能力，將虛擬世界中的 Minecraft 建築元素，透過數學幾何原理轉化為實體作品，充分展現跨領域創造力與團隊合作精神。

此次競賽為通識教育中心五專數學課程的創新教學實踐，共吸引約 160 位學生踴躍參與。活動以風靡全球的 3D 建構遊戲《Minecraft》為靈感來源，學生先以電腦建模設計空間結構，再運用摺紙技巧製作方塊、三角柱等幾何形狀，組合成創意建築或場景，並於活動現場進行成果展示與發表。評審團隊依據創意發想、實作技巧及團隊合作等面向進行綜合評分，最終選出多件優秀作品並予以表揚。

吳甦樂人文學院院長李雪甄表示，此次活動希望學生能從數位構想邁向實體實踐，不僅停留在紙上設計，更強調「動手做」的實作精神，體現文藻推動的全人教育理念。

競賽作品題材豐富、創意多元。其中，來自五專日文科二年級學生的作品〈文藻搖搖屋〉奪得首獎，該作品設計靈感來自童年回憶與自然意象，象徵人與環境之間的共生關係。其他亮眼作品包括在雲端建構盛開櫻花樹的夢幻景象的〈初夢〉、展現繽紛色彩的童趣糖果屋〈Candy Land〉，以及融合新舊臺北車站意象的〈時空交匯〉，皆展現學生豐富的想像力與細膩的實作能力，令人驚豔。

本次活動不僅提升學生的數位應用與空間創造能力，也鍛鍊團隊合作與溝通表達技巧。未來，通識教育中心將持續推動 STEAM 教學計畫，培育學生多元能力與創新思維，並期待與業界建立合作平台，拓展學術與產業的交流與互動。（圖／記者王雯玲翻攝）