

高教深耕計畫
厚植創新暨商業化設計思維計畫
創新經營學院

- 1.數位多媒體系【組成工作室團隊強化創業實務訓練】**
- 2.商業設計管理系教師推動創新教學成效之提升【卡片教學法融入教學課程】**
- 3. 商品創意經營系【行動 APP 企劃師成果亮點】**
- 4. 商品創意經營系【產學合作融入課程-PBL 課程成果亮點】**
- 5. 商品創意經營系【故事行銷與表達、商業外語簡報】**

數位多媒體系

【組成工作室團隊強化創業實務訓練】

一、計畫執行重點

(一)、計畫目標：

集合技術頂尖的學生組成『工作室團隊』強化創業實務訓練。

(二)、計畫特色：

強化學生文化創意思考與設計能力的養成外，也培育學生創業創新實務操作技能，同時透過設計經營與創業知識的加成，讓學生重新檢視並調整設計加值的發展方向。

(三)、實施策略：

將已具有扎實設計能力，惟缺乏經營管理概念的菁英學生，組成設計工作室團隊進行創業實務訓練，規劃以「設計增值」、「經營管理」、「創新創業」三個概念為課程目標之設計經營與創業課程，辦理相關講座，補足設計領域學生普遍侷限於設計技術訓練，而缺乏產業經營知識的問題。



二、計畫績效

講座類別	107 年	108 年
	講座場次及參與人次	講座場次及參與人次
設計增值	7 場(210 人次)	6 場(300 人次)
經營管理	6 場(180 人次)	6 場(300 人次)
創新創業	6 場(180 人次)	6 場(300 人次)



三、成果及亮點

- 計畫經費用於聘請業界專業蒞校演講，進行創業經驗分享。
- 聘請業界專家指導學生組成創業團隊



- 計畫經費用於聘請業界專業蒞校演講，進行創業經驗分享。
- 聘請業界專家指導學生組成創業團隊



商業設計管理系

教師推動創新教學成效之提升

【卡片教學法融入教學課程】

一、計畫執行重點

(一)、計畫目標：

透過『卡片教學法』與課程結合強化學生學習成效與學習動機。

(二)、實施策略：

卡片式教學法已被證實能將知識結構化分類，並藉以影像輔助閱讀者快速擷取資訊、理解與記憶，進而提高學習成效。

(三)、教學需求：

技職教育重心著重在工具與技能的實務應用，而非基礎理論。傳統的理论知識較不友善，學生於學習過程中不易理解內涵，學習後亦無法想像如何將理論應用於實務案例。

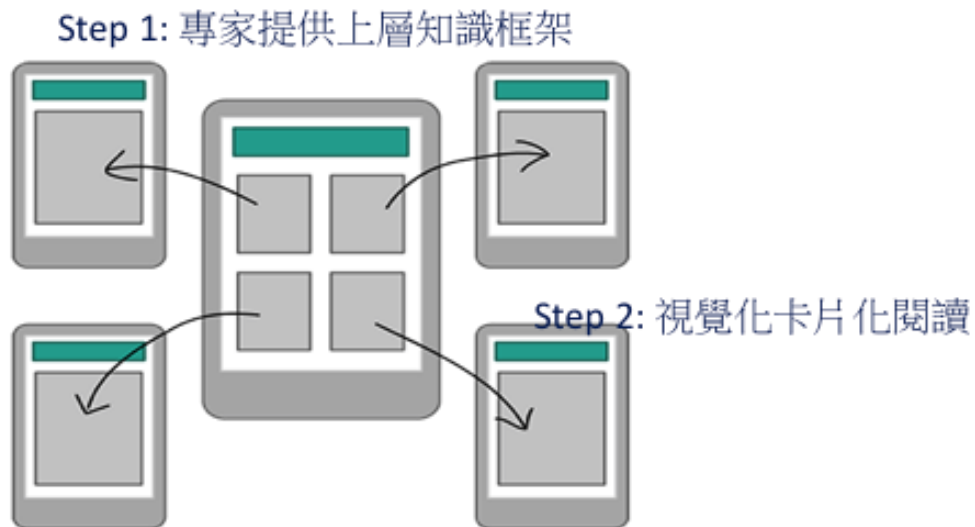
(四)、計畫特色：

本計畫擬將艱深複雜的理論內容，透過卡片式教學法，將理論知識予以圖像化與簡明文字描述，創造學生容易理解與學習的多元化專業內容，並融入「商業化設計」、「設計管理」、「設計思考」等多門課程中，強化學生之學習動機。

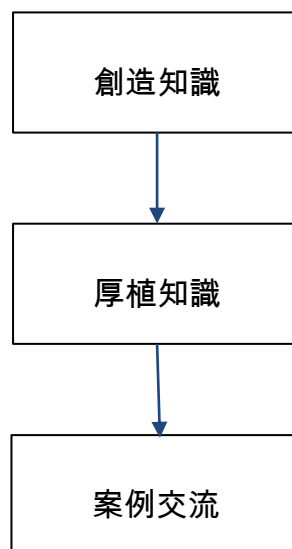
(五)、教學策略：

本計畫分三階段建立學生的知識架構(如圖所示)：第一階段是透過卡片引起學習

興趣；第二階段是提供延伸閱讀內容，厚植學生知識；第三階段是透過案例交流的機會務實化所習得之知識。



(上圖)卡片式教學法之內容策略



(上圖)卡片式教學法之教學策略

二、推動進度與產出

(一)、子計畫指標(KPIs)：教師推動創新教學成效之提升

- 採用創新教學模式之教師數(共同績效指標)
- 修讀創新教學課程學生學習成效提升人數(共同績效指標)

(二)、**學習動機**：透過有趣新鮮的互動方式，提升同學學習之興趣與動機

(三)、**建立平台**：透過計畫之執行，熟悉教學課程與教材之製作，支援本校各類

課程教材卡片化

主題	108 年度
卡片教具製作	卡片教學主題(3 門) - 設計思考(Design Thinking) – 內容企劃完成，實體卡片印製完成(12/1) - 遊戲化行銷(Gamification Marketing) – 內容企劃完成 - 實感設計(Material Design)) – 內容企劃完成
教學支援	融入課程數：3 (上學期 2、下學期 1) 授課教師數：3 人次 修課學生數：80 人次
課程實施	108 上學期實施於 【創新管理】 50 位學生 【商業化設計】 40 位學生 108 下學期實施於 【網路事業經營】 40 位學生

三、主要成果及亮點

經費用於教材、教具產出包括網站後台、與實體的卡片之開發與製作。



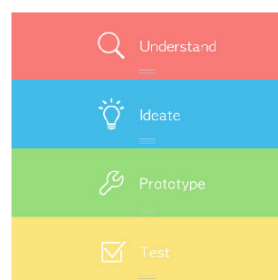
(上圖)教師於商業化設計課程傳授設計思考知識



(上圖)學生於課程中操作設計思考卡片教具

設計思考圖鑑

設計思考(Design Thinking)



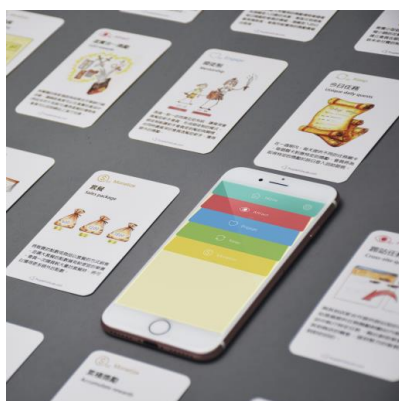
Design Thinking Acadeck

設計思考圖鑑

Acadeck的編輯小組專注於將各種理論與方法轉換成簡單的圖卡文字，目前您看見的這套方法是設計思考方法卡(Design Thinking Method Cards)。這套方法卡片將設計思考分為四個階段，包括：[Understand](#) (了解使用者需求)、[Ideate](#) (發展創意概念)、[Prototype](#) (設計概念雛型)、[Test](#) (評估用戶經驗)。設計師在執行設計思考規劃時，需要知道各種設計思考方法的特性與適用場景，設計思考的方法卡從理論書籍中統整了52種好用的設計思考手法，能夠在設計思考企劃流程安排的過程中，引導設計師在不同的階段運用不同的設計方法，讓設計問題可以更科學與邏輯的被解決。

點擊四個階段的各種方法，可以看見該方法的簡單介紹，也歡迎朋友們留言在下方的討論版中，我們的編輯小組會將新的方法一一納入這份設計思考工具集中，讓工具集愈完整及豐富。圖鑑小組的下一步是將每個方法的「使用時機」、「執行步驟」做更具體的內容編輯，也歡迎大家在每張卡片下方留下你的建議，和其他對這個方法感興趣的朋友們一起交流。

(上圖)配合卡片 QR Code 可連結網站，閱讀進階的內容



(上圖)卡片設計呈現



(上圖)卡片設計呈現 (實體)

商品創意經營系

【行動 APP 企劃師成果亮點】

一、計畫執行重點

(一)、計畫目標：

以人為本的使用者經驗設計與研究，包含主導的訪談系列以及視覺為主導的觀察系列，還有資料搜羅後的脈絡洞察，使用者中心設計(UCD)，設計思考(DT)，從最初從資訊服務與產品設計被重視，到後來隨著衍生並擴展到論及使用使用者經驗(UX)，並進入商業策略應用領域，提升用戶體驗感。

(二)、問題分析：

隨著科技進步資訊媒體盛行，APP 數位內容產業也為政府近年來產業發展重點之一，但大多欠缺使用者經驗方面的設計與研究，不僅開發 APP 新產品，更要

以人為本之設計理念去加強設計互動介面。

(三)、目標與策略：

為了提升用戶體驗感，採用以人為本的使用者經驗與研究、設計思考，需培養具人文內涵、資訊設計、科技智能的 APP 跨領域人才。

(四)、成果與改變：

相較以往 APP，重新的設計視覺主導能讓使用者更容易上手，從使用者經驗探討後更符合所需要之功能，並進入商業策略應用領域，提升用戶體驗感。

(五)、評估與精進：

未來將往更多方面去研究精進思考，分析 APP 產業現況、市場調查，策劃開發出更符合現代社會的行動 APP。

二、課程內容大綱

- 培育行動 APP 企畫設計師，應用智慧終端裝置(如智慧型手機、電子書閱讀器、平板 電腦等)設計開發支援跨平台數位內容應用服務。
- APP 數位內容產業是指利用運用資訊科技來製作數位化產品或服務，本產業涵蓋的八大領域，多數屬於創意產業或文化創意產業的範疇，並為政府近年來的產業發展重點，因此培養具有人文內涵、資訊設計、及科技智能的 APP 企畫跨領域人才。
- APP 企畫設計師，不僅要企劃開發 APP 新產品，更要以人為本之設計理念去設計 APP 互動介面，因此利用課程教導引領學生從企劃到介面設計的實務操作，從使用者經驗去發掘介面操作問題，進而設計 APP 功能圖 (Functional map)與流程圖(flowchart)，並設計每一個操作頁面(wireframe)與頁面操作流程(UI flow)，讓學生設計有特色的 APP。

使用者經驗

以人為本的使用者經驗

APP產業現況

市場需求調查

數據蒐集與分析

服務設計 (SD) / 體驗設計 (EX)

設計專題

數位產業內容

行動裝置軟硬體基礎知識

功能設計

流程圖設計

畫面構成配置 (GUI)

原型製作



商品創意經營系

【產學合作融入課程-PBL 課程成果亮點】

一、計畫執行重點

(一)、計畫目標：

發展問題導向學習。

(二)、問題分析：

利用產學合作融入課程的方式，讓學生解決業界實務問題，讓知識理論與實務技能實際活用，並藉由解決廠商問題過程來獲得印證與深化。

(三)、目標與策略：

廠商萌生概念，需要學生發揮自身創意並結合所學，與教師指導討論解決方案並實作成型。

(四)、成果與改變：

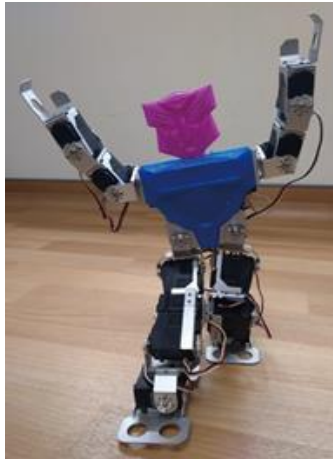
從自己找資料與廠商討論，並建模設計到最後 3D 列印、灌模製造，從中學習如何解決問題讓設計完善等。

(五)、評估與精進：

未來可以多方找尋企劃案與企業合作，並讓更多學生有機會參與其中，增加實務經驗學習成果精進。

二、產學合作計畫

(一)、客製化機器人造形設計研究



(二)、機器人模型製作技術服務



(三)、產品比例模型製作技術服務



三、建立師徒制設計專題課程

由本系多位教師共同開設「設計專題」課程，每位老師依照自己的專業領域，成

立一個設計專題分組(Platform)，修習設計專題課程之學生可以依照自己的興趣選擇專業分組，可以跟著老師來學習該專業領域最多可達六個學期，藉此達到師徒專業傳承的成效。以電腦輔助設計專業領域為例，該設計專題分組(Platform)教學大綱之規劃示意圖如下圖所示。

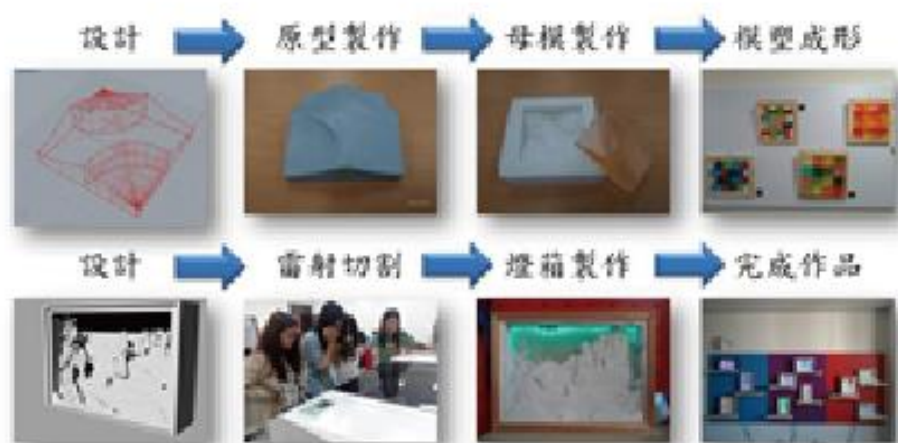
設計專題 – 電腦輔助設計領域



再以電腦輔助設計專業領域為例，107 年第 2 學期(設計專題的第 1 個學期)之教學實作內容如下圖所示。

設計專題 – 電腦輔助設計領域

第一學期教學內容：模型成形與板材立體構成PBL
(使用3D印表機與雷射切割機)



商品創意經營系

【故事行銷與表達、商業外語簡報】

一、計畫執行重點

(一)、計畫目標：

彰顯本系國際化目標，特色教學提升學生競爭力

(二)、問題分析：

市場競爭激烈，運用撼動人心的品牌故事行銷，將更容易深植人心，運用說故事的行銷方式，往往具有事半功倍的驚人效果。希望透過這門課達到以創意結合理論，創造一個適合行銷商品或品牌的故事。

(三)、目標與策略：

市場競爭激烈，運用撼動人心的品牌故事行銷，將更容易深植人心，運用說故事的行銷方式，往往具有事半功倍的驚人效果。希望透過這門課達到以創意結合理論，創造一個適合行銷商品或品牌的故事。

(四)、成果與改變：

「故事行銷」可賦予商品意義及人文內涵，透過說故事的方式進行行銷溝通，能與顧客產生情感連結及興趣。藉由分享一個動人的故事，就能夠提升溝通的品質，讓人際交流資訊更豐富，並形成巨大的效益。本課程旨在引導學生找尋和述說能讓自己和聽者都產生共鳴的故事，進而培養說服、溝通、打動他人的基本技巧。

(五)、評估與精進：

鼓勵同學們為自己的產品、藝術品、遊戲等創作說故事,也練習用適當的說話技巧,表達自己設計的行銷故事,讓人印象深刻且耳目一新!

二、計畫

(一)、故事行銷與表達、商業外語簡報

沉浸式英語學習

透過全英語講課、國際化英語教材、英語模擬面試以及產品發表會簡報,打造沉浸式的英語學習環境。不論原來英語程度好壞,學生都能感受到英語能力大幅地進步。



學生學習到敘事設計、故事行銷以及國際化商業簡報的技巧。此外也鼓勵學生以英語進行公司介紹、產品發表與行銷。

(二)、設計專題中英雙語授課

與國際同步接軌,以最新全英語數位教材,傳授業界設計思考方法,並透過實作帶領學生實踐設計流程。中英雙語授課,逐字解釋英語字彙意義與句型,學生自然習得豐富的英語字彙,提升英語閱讀能力。

三、敘事 AI 實驗室：創意科技設計啟發的基地

透過敘事 AI 實驗室的科技體驗與設計啟發，提升學生競爭力。指導專題學生腦力激盪，拓展國際化創新視野，自我評論專題製作流程並打造創意產品原型。

