

**臺南大學就業培力卓越計畫**  
**創意思考與設計方法成果發表會成果表單**

分項計畫名稱		數位內容特色人才培育計畫										
成果名稱 (活動、會議...)		創意思考與設計方法成果發表會										
舉辦日期		104年1月5日、1月12日		舉辦時間		14:00-17:00						
主辦學校		台南大學		舉辦地點		文薈樓 J106						
參加對象	主辦學校參加人數	44		夥伴學校參加人數		其他參加人數						
參與人數	成功大學		名	中正大學		名	嘉義大學		名	南華大學		名
	臺南大學	44	名	金門大學		名	臺南藝術大學		名	真理大學 (台南校區)		名
	康寧大學		名	長榮大學		名	稻江科技暨管理學院		名	台灣首府大學		名
	興國管理學院											
執行重點及具體作法 (含活動的目的與達成目標)	目的與目標： 為培養學生創造性的思考能力，進而由設計理念及方法來解決問題，數位學習科技學系在「創意思考與設計方法」的課程尾聲舉辦一場學習成果發表會，以主題「設計，從生活開始—數位、學餐與操場」進行發想，學生需將整個課程中對於理論、創意和設計的訓練融入生活中的實際應用，並清楚的認清問題的原貌而跳出僵硬的思考模式，創造台南大學數位系、學生餐廳和操場的新價值。成果發表的結果會做為課程評分依據之一，為使評分標準有多面向的建議，除了受課老師莊宗嚴副教授擔任評審外，還邀請到台灣服務設計推廣協會陳啟彰理事長和畢業系友張小均學長擔任客座評審，給予同學們許多激盪思考的問答與建議。											
	執行成果 (以600~1,000字描述概況)	演講內容： 同學們在進行創意思考與設計前，都先針對各主題的優缺點細心觀察，一般人因為習慣而難以發現的微小細節都能一一陳述，並透過田野調查對利益相關者進行訪談，包括在學餐內部用餐或採買的消費者、不同時段於操場運動的民眾以及數位系碩士班的學生，收集有利於改善的問題，加以分析比對調查結果，再進行各項改善提案的優劣勢比較，以提出可行且富含創意的革新。在學餐的主題中，同學們提出「以空間換取人間」的實踐目標，志在將學生餐廳打造為學生能盡情										

享用美食和放鬆的空間，對此提出改格局創新、菜色調整、價格公定化和網路行銷宣傳等改造步驟，以自製模型展示改善後的學生餐廳模擬場景，並推出一套點餐服務 APP「NUTNCC」，在陳啟彰理事長的鼓勵下，點餐服務 APP 的發展可行性和創意受到高度的肯定。

在操場主題中，同學們提出他們發現利益相關者的共同需求分別為燈光、置物櫃以及位置標示，並個別針對需求提出解決辦法，包括燈光於固定時間常駐開啟、建立休息室以及在操場邊設立位置告示牌。此外，為使操場使用率提升，提出於操場中央規劃互動式投影藝術、提出使用者公約、開發運動 APP「跑跑南大人」和常備急救箱的改變，以情境劇的方式表演模擬使用狀況。陳啟彰理事長於問答時間提出了製作操場主題的同學們在服務設計的盲點，莊宗嚴副教授則對於同學們在歸納原因的部分提出改善的建議，也讓同學們了解到有時候創意和創新不一定總是能呈現好的東西。

最後的數位系主題中，同學們在經過訪談師長、學長姐以及同學後，歸納出數位系擁有的特色、價值和優缺點，再透過 SWOT 分析法將訪談結果歸類，擬定基礎理論扎實的競爭策略，此外，為了增加數位系的競爭力，同學們更是以社會中不同的面向，例如：政治、經濟……等等，探討數位系的發展趨勢，讓客座講師對於同學們的分析能力讚不絕口。在宣傳數位系的部分，同學們以數位系盛大的活動為基礎，提出以浮光投影結合街頭快閃宣傳，將數位系的活動以最符合經濟效益的成本，在大眾面前展現最新穎的科技應用，增加數位系的被接受度，並提高數位系被了解的機會；在阿勃勒系所博覽會中，以性向測驗 APP 提供高中生認識數位系的師資、課程、特質、人才培育計劃以及未來升學與就業的管道；在多媒體數位營活動中，以解謎遊戲包裝數位系，讓參與的學員在活動之後會產生成為數位系一員的想法，上述活動的可行性之高引起同學們熱烈的討論與迴響。在此次成果發表會中創意思考與設計方法課程中的學習得以發揮，成功結合課程理論和實務創作。

活動  
剪影

(檢附照片  
4-6張及圖  
說)



說明：小組報告



說明：小組報告情境劇



說明：Q&A問答時間



說明：活動講解與報告

			
改善措施及檢討建議	無		
活動心得	如附件		
附件資料 (議程、海報、簽到表、調查問卷、手冊等...)	如附件		

附件資料： 1.活動議程

時間	內容	備註
14:00-15:00	小組報告	
15:00-16:00	小組報告	
16:00-17:00	小組報告	

Department of Information and Learning Technology


數位學習科技學系

就業培力卓越計畫—數位內容特色人才培育計畫

# 設計，從生活開始

## —數位、學餐與操場

### 成果發表會

  14:00~17:00  
文薈樓 J106

主辦單位  
國立臺南大學  
數位學習科技學系



## 附件資料： 5.活動心得

### 心得節錄：

原本以為這學期又是要拍影片，所以在一開始原本想去修外系的課，沒想到是要做設計，覺得這對我們的2年後的畢專很有幫助。——**陳同學**

在修這堂課之前其實我不太知道原來創意思維可以有這麼有深度的學問，並且上課中透過許多互動式的教學讓人印象深刻，像是對於拿彩色筆跟便利貼寫下一些想法再將大家的意見集合在一起的方式覺得很有趣，以前都沒這樣做過。——**呂同學**

老師上課的方式相當的有趣，我也順利地從上課的內容中吸收到了許多東西。課程後面老師請來的講師也相當的優秀。——**陳同學**

激發思考的方法，在限制的時間內每個人在便條紙上寫出想法，然後傳給下一個人，不斷的循環，讓我印象很深刻，原來還有這種激發的方法，也意識到便條紙是個多麼好用的東西。——**劉同學**

在後來的實作練習時能夠針對每一組說出不一樣的見解及缺點，我認為可以幫助我們破除盲點，能夠讓我們看見需要被改善的地方，只是有時候練習不同思考方式的時間，有時候會有一點不夠，可能正討論到起勁就時間到了。——**阮同學**

課堂上講授的技巧會直接讓台下練習，並到各組查看進度狀況，所以學到的技巧印象較深，若未來遇到難題時就可以運用所學，得出洞見就不會在表面問題一直打轉而無所獲。——**王同學**

修了這堂課，吸收了很多跟創意與設計的技巧，也從老師們的許多教材中，學到了以前所不知道的專有名詞，讓我了解所謂的設計，不單單只是滿足人們的慾望，也要從身邊的環境去評估與考量，透過一步一步更深入分析，看得到更多得發想。——**蔡同學**

在訪談之中我覺得我有學到如何與別人對談，在對談的過程中如何抓到訪談對象想要表達或是心裡所想的東西，很謝謝老師及小均的教導。——**周同學**

會選上這門課是因為另外一個同學推薦的，這堂課跟我們資工系所學的方向差異很大。不是傳統的課本教學，也沒有制式的答案可以參考，多的是要去小組的想法創意，雖然彼此間的意見都不同，但也沒所謂的優劣之分，畢竟每個想法都是獨一無二的。而且學習到創意是有個方法可以實現的，並不是天馬行空的想，而是可以去思考完再去思考實做的可能。——**沈同學**