

表格 2-4

## 健行科技大學教學創新成果報告

教師基本資料			
單位	餐旅管理系	授課教師	沈育禎
聯絡分機	7009	E-mail	syc@uch.edu.tw
課程基本資料			
課程名稱	創意思考與設計	課號	HM0130 / 甲
授課學期	111-1	授課班級	日四技-餐二甲
授課人數	48 人	必 / 選修	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修
<p><b>1. 課程策略及特色</b></p> <p>以往傳統學習較沒有一個有系統的方法去發掘創意點子授設計思考 (Design Thinking)，教學課程設計用簡單的例子帶同學瞭解如何把設計思考運用在日常生活裡，透過新的思維模式解決問題。在「理性分析」層面是有很大不同的，設計思考是一種較為「感性分析」，並注重「了解→發想→構思→執行的過程。課程教學都將設計思考過程，濃縮成五大步驟「同理心」、「需求定義」、「創意動腦」、「製作原型」、「實際測試」，透過師生及生生間的互動，了解問題到解決問題的過程。</p>			
<p><b>2. 教學計畫</b></p> <p>以心智圖帶領同學分析問題及聚焦解決問題，並在課堂中將創意的點子具體化；應用在創意桌遊作品的設計與完成。從遊戲做點子發想，發揮創意想出各種解決方案，設定為團隊作業，要樂於分享並延伸彼此的想法，這個階段不要求多精緻完美的提案，要先求有、再求好。點子發散地越廣，越能發展出獨特有創意的方案。</p> <p>將學生分成小組。</p> <p>給每個小組一個子主題或主要主題的子類別。指導他們探索給定的內容並發展他們的想法。每個小組分享他們的發現以形成一個大圖，這是他們需要知道的主題的所有知識。</p> <p>設計思考是一個創意解難和創意發想的過程，透過運用設計思考工具中的的元素，例如同理心、心智圖規劃等，以達致一個創新的解決方案並動手完成二件手做作品。二年甲班創業組同學在高中所學領域背景不同，因而具有不同的專長，不同的觀點在看待事物。因此，一個跨域的創新團隊，不只是能夠做出跨領域整合的成果。此外，透過不同的觀點討論，也更容易激發出更多創新的可能。</p> <p>課程結合何種教學法-</p> <p><b>設計思維教學法、問題/任務導向教學法</b></p>			
<p><b>3. 評量施實方法(學生學習成效說明)</b></p> <p>➤ 教學評量方法是以學生須在設計思考課程中，透過自身在設計思考課程中從同理心、定義問題、創意發想的課程內容及活動中，對自身所擬定之欲解決的問題，如：職涯規劃的明確藍圖方向、現在在學校學習的技能及知能；如何結合或補強未來發展的潛能與能力建構。</p>			

➤ 透過實作桌遊作品的創作創意分享，讓同學除學習表達自己的意見和創意外，更重要的學習如何與同學之合作呈現出來價值共識進行手做完成作品。

而後教師將依據此實作作品結果進行成學習效評量。

- 1.出缺勤 25%
- 2.課堂互動與課堂作業 25%
- 3.期中作品 20%
- 4.期末作品與成果發表 30%

#### 4. 具體成果

透過創意分享和作品實做得知，課程後段的同學學習成效明顯的呈現創意與視覺思考能力、問題解決能力較期初上課時更佳，並能激發學生學習動機與提升學習成效。

具體成果 1:心智圖邏輯訓練讓同學規劃餐旅創業產業相關題材

具體成果 2:完成二件創意手做牌卡及闖關遊戲桌遊設計

學期末以成果發表會呈現學生學習成效與具體成果。

#### 5. 本教學創新課程之後續影響

學習本課課程的學生為餐旅管理系創業組的同學，期許同學們透過創意思考與設計這門課程在創意思考和邏輯訓練上能更有系統化及具有自主規劃的能力，可以延伸到未來有關餐旅創業的構思，並在團隊合作完成手作桌遊等作品的過程中，學習到團隊合作及如何在一個共識任務下，協力完成工作使命，並在成果發表會時，學習如何去邀請貴賓到展位來參觀(如何吸引來客聚客練習)、如何行銷及表達能力訓練(展會中設計貴賓按讚貼紙，如果與會貴賓覺得作品有創意和有賣點則給一張貼紙)，再貴賓的肯定與鼓勵下，同學們也可以更了解自己的創意作品和行銷表述能力的優缺勝敗，作為未來調整和修正的方向，這正是本創意教學案期盼同學能學會及建構的團隊合作共識及自我成長的學習成效，進而透過這課程的學習逐漸的堆疊出三創(創意、創新、創業)的能力。

#### 活動照片



圖 1：團隊討論與作品創意構思

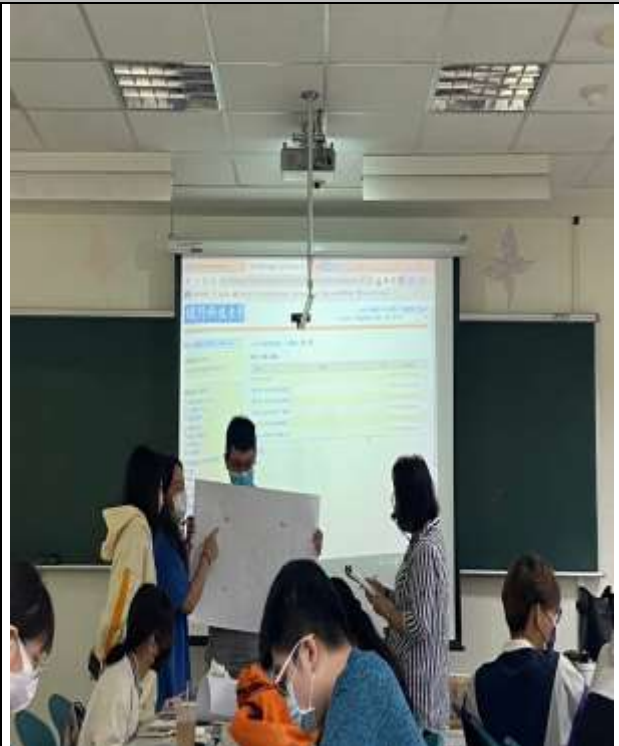


圖 2：創意撲克牌設計-創意理念分享







圖 7：動手實做及修正討論 1



圖 7：動手實做及修正討論 2

 A vertical poster with a light blue and white background. It features several icons: a coffee cup, a building, and a bowl of fruit. The text is in Chinese.
 

111-1民生與設計學院·院會考

**創意思考與設計·成果展**

活動時間：111年12月21日(三)  
13:30-14:45

活動地點：民設大樓1樓宴會廳

報名截止：111年10月31日(一)

民生與設計學院營務管理系 主辦

圖 7：創意思考與設計成果發表會



圖 8：同學參展作品集 1





圖 9：同學參展作品集 2



圖 10：同學參展作品集 3



圖 11：羅院長與老師貴賓蒞臨指導 1



圖 12：羅院長與貴賓們蒞臨指導 2

6. 附件檢核

- 申請表
- 成果報告(書面)
- 成果報告(影音)
- 課程教材：講義、投影片

- 課程回饋意見表
- 回饋意見分析
- 其他—1.同學作品互玩互評表  
2.成果展貴賓評分表  
3.校外競賽--2022 全國大專校院  
心智圖應用賽—獲得大專組佳作

其他附件：

1. 同學作品互玩互評表

餐旅二甲 111 學年度 創意思考與設計 期中考同儕互評 評分表								
組別成員	丁麒銘、簡昌平、蕭文廷、徐偉華、施宏宏					組號	第一組	
被評分組別	評語	完整度	邏輯思考	美感設計	應用性	創新性	總分	
		作品完成度 邏輯清晰	合理性	美工 精緻細微	實用、適切	創意、獨特設計		
		20%	20%	20%	20%	20%		
七	雖單調但刺激	16%	15%	15%	10%	16%	66	
八	玩法豐富	15%	20%	15%	10%	18%	78	
四	玩法有趣, 提高自己的想像力	20	15	20%	15	15%	85	
三	互動性佳	15%	16	19	14	15	79	
二	看圖聯合地點猜的刺激	18%	20	16	18	20	92	
五	牌類豐富,	15%	16%	15%	18%	18%	82	

2. 成果展貴賓評分表

111-1 餐旅管理系  
創意思考與設計 成果發表會 評分表

請貴賓及老師們就我們作品的完整度、邏輯思考、美感設計、應用性、創新性等綜合評分。若您覺得很讚，請您給我們一個好棒貼紙，期待您的鼓勵。感謝您。

班級：餐旅二甲  
作品名稱：旅館躲貓貓


### 3.同學參加 2022 全國大專校院心智圖應用賽—獲得 大專組佳作

龍華科技大學



LUNGHWA UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY

龍華獎字第 1113547 號

## 獎 狀

2022 全國大專校院暨高中職心智圖應用  
競賽—大專校院組

參賽學校：健行科技大學餐旅管理系

作品名稱：來我家開派對-居酒屋創業企劃書

參賽學生：徐永哲、黃俞彤、邱承豪、張藝耀

指導老師：沈育禎

榮獲

佳作

特頒此狀，以資鼓勵。

校長葛自祥



中華民國 111 年 12 月 09 日







## 課程回饋意見調查結果統計表

課程名稱	創意思考與設計
學 期	111-1
授課教師	沈育禎
應收份數	( 48 )份
實收份數	( 43 )份
有效份數	( 43 )份
回饋結果	
激發更多想法	4.47
提升學習興趣和動機	4.51
對於學習有顯著幫助	4.51
教學內容有達到預期	4.37
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.56
希望能有更多類似創新創意課程	4.47
上述結果整體平均	4.48
(5 級距，5 分為非常滿意，1 分為極不滿意)	
課程意見	
優 點	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 可以激發自己很多的創意思法，學習如何團隊合作與組員共同做出一個作品。</li> <li>2. 可以培養溝通能力且持續學習美工能力及如何有邏輯和創新思考與組織能力，提高想像力和創造力</li> </ol>
缺 點	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學習溝通團隊合作創意要一致很難</li> <li>2. 要做作品符合邏輯要花很多時間，尤其碰到豬隊友時。</li> </ol>
其他建議	無