

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	楊舒淇
分機	6610	E-mail	scy@uch.edu.tw
課程基本資料			
課程名稱	創意思考與設計	課號	HM0130
授課學期	HM0130	授課班級	餐二丙
授課人數	48	必／選修	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修
<p>1. 課程策略及特色</p> <p>(1) 運用各種創意思考法設計教材，激發學生的創造力及探究力。</p> <p>(2) 運用各種輔助工具，以實現構想，促使作品完整</p> <p>(3) 分組作業，促使學生領會團隊合作的重要性</p> <p>(4) 同儕評量及成果觀摩，互相激勵，提昇作品水準</p>			
<p>2. 教學計畫</p> <p>以設計思考流程為教材設計基礎</p> <p>(1) 需求定義：使用者扮演</p> <p>(2) 創意動腦：素材構成法、水平思考法、心智圖法、曼陀羅思考法</p> <p>(3) 製作原型：密室逃脫製作</p> <p>(4) 測試：同儕評量</p>			
<p>3. 評量施實方法(學生學習成效說明)</p> <p>(1) 參與度(貢獻比率)</p> <p>(2) 同儕評量</p> <p>(3) 作品完成度</p>			
<p>4. 具體成果</p> <p>(1) 各組完成使用者扮演作業</p> <p>(2) 每人以線上應用程式完成 LOGO 設計</p> <p>(3) 各組完成創業撲克牌</p> <p>(4) 各組完成創意標語</p> <p>(5) 各組完成「密室逃脫」作品，含故事設計、關卡設計與製作</p>			
<p>5. 本教學創新課程之後續影響</p> <p>(1) 激發學生創意與創新力，以應用在餐旅產品之規劃與設計上</p> <p>(2) 培養學生實現構想的能力，以應用在創業或產品設計</p> <p>(3) 培養團隊合作能力，以應用在創業或企劃設計等領域</p>			

活動照片



圖 1：製作密室逃脫盒子-打磨中



圖 2：使用廢棄報紙包裝密室逃脫盒子外觀



圖 3：密室逃脫關卡製作中



圖 4：密室逃脫期末成果展



圖 5：密室逃脫以黏土製作關卡



圖 6：食物拼圖製作

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

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	112-1
授課教師	楊舒淇
應收份數	(48)份
實收份數	(35)份
有效份數	(35)份
回饋結果	
激發更多想法	4.54
提升學習興趣和動機	4.46
對於學習有顯著幫助	4.34
教學內容有達到預期	4.49
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.60
希望能有更多類似創新創意課程	4.51
上述結果整體平均	4.49
(5 級距，5 分為非常滿意，1 分為極不滿意)	
課程意見	
優 點	<ul style="list-style-type: none"> ● 可以有天馬行空的想像 ● 可以想出很多創新想法 ● 可以跟同組同學一起想關卡 ● 可以跟同學討論 ● 可以增加動手能力 ● 可以學習如何跟隊友溝通 ● 可以激發我的創意 ● 可以激發我們想像力 ● 老師給教材內容很多，清楚。都能解決到學生的問題 ● 我覺得可以幫助邏輯思考 ● 我覺得這個課程讓我學到了 如何發揮自

	<p>己的想像力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 非常的腦力激盪 ● 真的要激發我們的創意 ● 啟發創作能量 ● 嘗試了很多以前沒試過的
<ul style="list-style-type: none"> ● 缺點 	<ul style="list-style-type: none"> ● 需要動腦比較久一點 ● 一開始會不知道頭緒 ● 可能時間比較久遠，有些教具會無法正常使用 ● 時間可以再長一點 ● 大家有的時候 會不一樣 會有分歧 ● 一開始的方向會想很久 ● 要花很多時間 ● 有點累 ● 要想比較久 ● 期末成果在分工上容易有問題，比較隨便或者時間不好騰，導致結果不如預期，成品給分也比較主觀
<p>其他建議</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 好想法 ● 希望在最終的成果展示，評審們能有更充足的遊玩時間 ● 我還是希望之後還能上像創意思考這門課。讓我們有機會展示才華並激活每個人的創造力。創意思考這門課留下了很多回憶和非常有意義的教訓!