**【徵件公告】**

**弘光科技大學1092學期「設計思考問題導向實作課程」計畫**

1. 計畫目的
「設計思考是一個以人為本的解決問題方法論，透過從人的需求出發，為各種議題尋求創新解決方案，並創造更多的可能性。」本計畫希冀透過此類課程的開設，使學生得以「從使用者的需求出發」、「跨域合作」、「做中學」的方式，挖掘生活中實際問題，思考並創造具體的解決方案。
2. 設計思考步驟：
運用同理心（Empathy）找尋問題→定義（Define）使用者／消費者需求→創意動腦（Ideate）形成方案→產出原型（Prototype）→實際測試（Test）。
3. 申請資格
4. 本校專兼任教師皆可提出申請，須至少**2位**以上（跨系或跨院）專、兼任教師授課，並邀請業界專家加入授課。
5. 修課學生得跨學院或跨系組成，學生數至少10人以上。期中退選人數以不超過原修讀學生數之20%為原則。
6. 補助金額
7. 每案核予補助至多**120,000**元(經費需於110年06月30日前完成核銷)。
8. 本計畫經費包含**校內教師授課鐘點費**，並列入教師授課基本鐘點時數，惟不列入系所選修課之開課倍率。（鐘點費將依教師職級標準支給）。

(三) 實際核定金額依當年度經費預算及計畫審核結果另行公告。

1. 計畫期程
2. 計畫經教發中心及三級課委會審查通過後，至1092學期末結束。
3. 執行週數可依課程實際上課需求調配上課週次。
4. 課程實施
5. 學習活動應包含課堂授課、業師指導、實作等項目，並配合成果發表。
6. 執行期間應提交：
期中報告：110年4月30日前繳交(至少完成到：創意動腦（Ideate）形成方案階段)。
成果報告：110年6月30日前繳交。
教學錄影：110年6月30日前繳交(至少2次錄影，每次最少15分鐘)。
7. 教師應執行至少6次教師社群活動(繳交期中報告時，至少完成3次教師社群活動)。
8. 學分採計為專業選修學分。學習活動達24小時採計1學分，每門課程可規劃1或2學分。
9. 申請方式
10. 申請期間：**即日起至109年10月26日(一)16:00止**。
11. 計畫申請表(附件二)繳交須知：
	1. 計畫採線上報名方式：
		1. 至本校「教育訓練園地」網站(http://activity.hk.edu.tw/main.php)，【徵件】1092學期設計思考問題導向實作課程計畫網頁，進行線上報名。
		2. 於報名時上傳計畫申請表電子檔（檔案格式限Word檔，上限5M），檔案名稱為「OOO-1092設計思考問題導向實作課程-XXXX」（註：OOO為召集人教師姓名，XXXX為課程名稱）。
	2. 紙本資料核章後，於申請期間送至教學發展中心課程組（B205）。
12. 審核作業
	1. 將聘請校內外相關專長領域之委員進行審查。
	2. 同時由課程召集人陳送課程大綱經三級課程委員會審查通過。
	3. 審查評分標準如下：

|  |  |
| --- | --- |
| **審查評分項目** | **配分** |
| 授課教師專業背景具跨領域與互補效果，跨域合作開課且實施共時授課 | 25％ |
| 教師社群規劃符合課程內容所需，有助發展商業/服務模式之原型或方案 | 25％ |
| 教師引導方向之規劃與適當性（學生能充分參與課程實施歷程，並能從中有效增進尋求問題與解決之能力） | 25％ |
| 預期成效產出之原型或方案創新且具體 | 25％ |

* 1. 審查結果以E-mail通知，或公告於弘光官網及本中心首頁。
1. 成果發表/競賽
110年度設計思考問題導向實作課程計畫獲補助之師生，均應參與教學發展中心舉辦之成果發表會或實施講座（舉辦日期預計為110年12月）。
2. 聯繫窗口
教學發展中心/課程組/徐沛汶助理，分機1287，mail：peiwenshe@hk.edu.tw。
3. 本計畫請遵守學術倫理規範，不得抄襲或剽竊他人著作。

**~~~敬邀全校教師踴躍參與申請~~~**

**※設計思考問題導向實作課程之教學活動規劃可參考下方表格**

| **週次** | **問題解決歷程** | **教師引導方向** |
| --- | --- | --- |
| * 第1-3週
 | 課程核心概念簡介 | * 任課教師說明課程之內涵，並協助分組
 |
| * 第4週
 | 1. 確認問題方向：各組學生確認組內成員有興趣、彼此專業知識背景可共同探究和解決的問題方向。
 | * 教師引導各組學生形成問題解決方向。
 |
| * 第5-6週
 | 1. 運用同理心（Empathy）找尋問題：運用多元方式（包含訪問、田野調查、體驗、問卷...等等）了解使用者／消費者的需求和感受，從使用者／消費者的角度出發找尋問題和需求。
 | * 教師引導學生設計資料蒐集方式，並確實利用時間執行。
 |
| * 第7-8週
 | 1. 定義（Define）使用者／消費者需求：將「同理心」步驟中蒐集到的眾多資訊，透過「架構」、「刪去」、「挖深」、「組合」等方式（可交互使用）以獲得更為深入的理解，就像探索水面下的冰山，設法找出使用者真正的感受和需求，並用簡短的一句話定義使用者／消費者的需求。
 | * 教師引導學生深入分析資料，設法挖掘出使用者／消費者心中的真正感受和需求，進而給予簡短的定義，做為問題解決的目標。
* 教師可讓各組公開呈現分析和定義結果，並引導學生交互批判、辯駁與論證。
 |
| * 第9-11週
* 可集中上課，讓分組討論可有充份時間
 | 1. 創意動腦（Ideate）形成方案：針對定義使用者需求過程所找出的問題，運用創意發想形成各種可能解決方案。創意發想的過程透可運用「三不五要｣的原則（不要打斷、不要批評、不要離題；要延續他人想法、要畫圖、要瘋狂、數量要多、要下標題）激發出無限創意構想，再設法找出可能真正適合的解決方案。
 | * 教師要引導學生運用三不五要的原則進行創意發現，進而形成可能適當的解決方案。
* 創意教室、翻轉教室、3D列印教室、實作創課教室.…..是協助學生創意發想的理想場域。當然，專業教室、甚至一般教室也是可行的地方。
 |
| * 第12-14週
* 可集中上課
 | 1. 產出原型（Prototype）：將創意構想形成原型（也可以是簡略的草圖)，也就是將創意構想初步具體呈現，作為小組成員溝通及進一步討論修改的工具，並讓內在思考外在化而更加具體明確，得以透過進一步的測試、修改與調整而達到更好的效果。
 | * 教師引導學生將創意發想初步形成的問題解決方案形成原型。
* 創意教室、翻轉教室、3D列印教室、實作創課教室.…..是協助學生創意發想的理想場域。當然，專業教室、甚至一般教室也是可行的地方。
 |
| * 第15-16週
 | 1. 實際測試（Test）：將前一個階段製作出來的原型與使用者／消費者溝通，透過情境模擬的方式讓使用者／消費者測試是否適用，並從中觀察使用者／消費者的使用狀況與回應，更為深入的瞭解使用者／消費者的需求，再據以重新定義使用者／消費者的需求或改進問題解決方案法。
 | * 教師引導學生規劃及實際執行測試方式，再依測試結果進行檢討調整。
 |
| * 第17-18週
 | 1. 成果發表
 | * 教師引導學生將發展出之產品、服務模式、商業模式原型、方案等以成果發表的方式進行分享交流
 |