

(二) 創意商品開發(二)

1. 成果資料

國立臺中科技大學 109 學年度內涵服務學習課程成果表

一、課程基本資訊			
課程名稱	創意商品開發(二)	辦理期別	<input type="checkbox"/> 上學期 <input checked="" type="checkbox"/> 下學期
開課單位	創意商品設計系	課程屬性	<input checked="" type="checkbox"/> 專業課程 <input type="checkbox"/> 通識課程
任課老師	張國賓	系所/職稱	創意商品設計系/專任助理教授
開課年級	二技日間部大一(品設三A)	必/選修	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修
學分數/時數	3學分/3小時	人數	1. 修課人數：合計 <u>19</u> 人 (含男 <u>5</u> 人、女 <u>14</u> 人) 2. 校外服務人數：合計 <u>19</u> 人 (含男 <u>5</u> 人、女 <u>14</u> 人)
學期服務次數	1. 全班：合計 <u>1</u> 次 2. 個人：合計 <u>1</u> 次	服務單位如何擇定	<input type="checkbox"/> 學生 <input checked="" type="checkbox"/> 教師 <input type="checkbox"/> 學校安排
服務時數	每人 <u>3</u> 時	服務時段	<input checked="" type="checkbox"/> 課堂 <input type="checkbox"/> 課餘時間
二、課程符合通識中心核心能力之向度			
<u>20%</u>	G1 自我意識覺醒與自我反省能力	<u>0%</u>	G6 科技與科學素養
<u>20%</u>	G2 獨立思考與表達溝通思維	<u>30%</u>	G7 生命與社會人文關懷
<u>0%</u>	G3 品格道德與倫理價值陶冶	<u>0%</u>	G8 自然環境的關懷與感知
<u>0%</u>	G4 宏觀的國際視野與胸襟	<u>10%</u>	G9 跨界團隊合作學習能力
<u>0%</u>	G5 民主與多元文化的認同與尊重	<u>20%</u>	G10 美學與多元媒體涵養
三、課程目標			
1. 結合商品開發課題實作，訓練商品開發實務。 2. 結合系統設計方法，引導設計思考與開發。 3. 了解產品設計開發流程與實務。 4. 學習創意商品開發知識與服務學習技能。			
四、課程內容			
本課程結合了產品設計、產品開發與設計實務三項主軸，並搭配創意商品開發設計的知識與技能，結合服務學習課程使用者體驗，使學員能夠運用創意設計方法等相關技巧特性來進行製作創意產品開發，設計出符合高齡者需求之玩具外觀、高齡者使用者體驗，擴展學生具備整合服務學習與創意設計實作的能力。			
五、教學策略			
本次課題融入校外服務學習，展現對於長者的關懷，感謝他們過去對於家庭、社會的貢獻與服務，而以『樂齡族生活療癒康健之木質玩具設計』為主題，期待每一位未來設計師的同學們，展現對於台灣高齡化社會的關懷與重視。 服務體驗學習活動過程中，同學們將透過自己設計的產品-木質玩具，與高齡使用者分享及同樂，學生除了可以在製作中學習，同時透過服務活動參與與長輩們互動，進而更了解自己設計與獲得使用者正面回饋。			

六、各階段工作及各週流程		
準備	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計玩具 2. 行前說明 3. 分組服務 	<p>第 5 週：19 位學生以 2-3 為一組，繳交組別名單及進行編號，以讓活動當天位置編排能夠順暢，減少長者等待的時間。</p> <p>第 6 週：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 在週會進行活動行程說明會，詳述時間、地點、服務對象人數、流程及注意事項，讓同學們做好事前準備。 (2) 將產品準備完善，模擬演練，當日依組別就定位及服務長者。 <p>第 8 週：同學個別將自己設計的產品做最後的準備，在課堂上模擬活動行程及可能遇到的狀況，讓學生們能夠有更好的準備。</p>
服務	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將自己設計玩具作品分享給高齡長輩 2. 與長輩的使用互動 3. 觀察長者需求及創作成品建議 	<p>第 9 週：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 活動當天，學生們將自己的作品分享給長者，並與之解說、互動，讓長者返老還童，趣味無窮。 (2) 從長者實際操作中更能了解使用者的真正需求，同時也給學生們自我肯定及增加自信。 (3) 在活動過程中，同學們透過跟長者們的互動中，觀察長者們的使用狀況、需求及回饋，甚至給予同學作品一些建議及反思，活動圓滿。 (4) 場地佈置及收拾。
反省	<ol style="list-style-type: none"> 1. 合作單位填寫問卷 2. 參與服務同學填寫問卷 3. 同學上台分享服務的心得 4. 檢討及改善 	<p>第 10 週：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 將問卷交給合作單位，請其協助長者們填寫，以利檢討及改善。 (2) 學生返校後，填寫反思問卷及心得，以利檢討及改善。 <p>第 11 週：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 請同學針對這次服務學習的經驗，上台心得分享與收穫。 (2) 教師綜評及檢討，以提升教學品質。
慶賀	<ol style="list-style-type: none"> 1. 投票選出最佳作品 2. 彙整成果發表 3. 績優表揚 	<p>第 9 週：安排 30 位長者投票，票選心目中最佳設計作品，頒發獎金給與同學獎勵之外，並請長者及同學上台發表感言。</p> <p>第 10 週：請同學們將這次服務學習中獲得的經驗，包括產品設計的好壞、與長者們互動的情形等統整起來，做成一份成果發表的報告。</p> <p>第 11 週：進行成果發表，績優讚美及表揚。</p>
七、合作機構		
機構名稱/聯絡人	中華傳愛社區服務協會-美福教會據點/張 O 雯	
機構電話	04-2298-4774	
機構地址	台中市北屯區北屯路 409-42 號	
服務工作項目 或內容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 活動事前準備，作品海報、問卷、小道具等等。 2. 學生們將自己設計產品，引導長者們使用。 3. 場地佈置及收拾。 4. 進行拍攝記錄。 	

合作模式	<ol style="list-style-type: none"> 1. 受服務機構與老師對學生進行機構介紹及服務活動流程。 2. 作品發表與服務體驗：受服務機構參與者與服務學生進行作品交流、討論，以求雙方都能夠成長。 3. 服務心得分享：透過互動可以增進學生對高齡者使用需求建議，以能更進一步實務設計了解。
八、服務進行方式	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 日期：2021年4月20日(週四)。 2. 地點：中華傳愛社區服務協會-美福教會據點。 3. 時間：早上9-12點。 4. 執行方式及活動內容： 服務主軸為-『樂齡族生活療癒康健之木質玩具設計』，讓學生們自行設計高齡者的玩具並做出成品，再以分組的形式，一組為2-3人每組搭配2~3件的作品，當天在活動過程中引導長者們實際體驗使用學生所設計的產品，遊戲過程中長者們玩得開心，也讓學生培養與長者們耐心溝通、了解如何以簡單易懂的方式說明遊戲玩法、如何與長者們的互動，在活動尾聲讓長者們票選出最佳三名玩具增進活動刺激性，最後也邀請長輩及同學發表本次活動心得感言，正面的回饋讓本次服務學習活動獲得合作單位對同學們肯定與鼓勵。 	
九、評量方式	
<ol style="list-style-type: none"> 1. 個人心得報告 20%：完成「國立臺中科技大學內涵服務學習課程期末反思問卷」及「國立臺中科技大學內涵服務學習課程期末反思心得」一份。 2. 作品 30%：設計出『樂齡族生活療癒康健之木質玩具設計』主題的產品，外觀、功能及吸引力等會是評分標準。 3. 簡報 20%：整理出這次服務學習的成果報告，簡報內容及設計等等。 4. 服務互動 30%：在校外每位學生與長者們互動的情形。 	
十、服務效益	
<p>修課人數19人，實際參與人數為19人(含男5人、女14人)，產出高齡者玩具設計作品19項；另外有2名助教共同參與服務學習活動。服務對象有30人(中華傳愛協會的長者)，預期可藉由本次活動學生與長者們參與互動，讓自己的學習經驗更加豐富，合作單位長輩們給予本次活動內容極大肯定與鼓勵，希望未來可以有新的服務機會。</p>	
十一、延續性規劃及具體作法	
<p>本課程之服務學習活動設計、機構選定及服務反思活動，由授課教師負責推動及督導，並定期檢討提升課程品質之成效，其中學生們活動設計作品日後將規劃參加相關設計競賽、專利申請或研討會發表等，活動回饋及反思未來將結合其他相關課程內容，將樂齡族生活療癒康健之木質玩具設計做更完整的後續發展。</p>	
十二、檢討與未來建議	
檢討	<p>此次的服務學習活動，在學校的支持及老師的帶領下，學生們透過課題-樂齡族生活療癒康健之木質玩具設計，分組設計針對高齡者的玩具，希望能夠有機會實際參與長者們體驗互動，過程中不僅讓學生能將自己的設計產品實際給長者們操作，過程中也可以更了解使用者的需求，同時也獲得長輩使用心得與建議，在與長者們的互動過程中，同學們也培養耐心及溝通力來引導長輩們遊戲。</p> <p>此次活動除了學生積極的參與服務，剛開始同學比較少面對這麼多長輩，而有點不知所措，漸漸地在長輩熱情積極參與下，同學們使出渾身解數賣力介紹自己設計的玩具，活動最後也獲得參與活動長輩們正面回饋與肯定。</p>
未來建議	<p>本次服務學習的課程成效，獲得合作單位肯定、校方支持與教師的專業，造就同學們學以致用的專業能力，從課堂內走出課堂外服務體驗學習，對大家而言是很難得經驗與學習。因此建議服務學習能夠繼續推動，並將成果展現於未來相關課程設計上推廣。</p>

十三、教師經驗分享

本次大三創意商品開發課程-『樂齡族生活療癒康健之木質玩具設計』課題融入服務學習，與合作單位中華傳愛社區服務協會合作，邀請近 30 位長者共同參與及體驗同學們創作 19 件作品，過程中從剛開始不孰悉到熱絡，可明顯看出參與長者與同學都很開心一起參與；最後也很樂意分享體驗心得及意見回饋。對於專業課程同學們透過觀察及意見回饋，可以更懂得了解高齡者議題使用者需求，整體活動很適合本課程規劃青銀共創、共享、共樂，課程主要目標。

過程中也安排長者各自投票，票選心目中最佳設計作品來鼓勵獲獎同學，並請長者及同學上台發表感言。最後，此次與內涵服務學習課程效果，整體而言對雙方學習成果不錯，也獲得社區志工們及合作單位認同，希望未來可以有更多合作機會，也感謝師生們共同參與。





長輩們努力將立體拼圖疊起



兩位奶奶結伴來做 PK 遊戲



阿伯在認真努力思考此玩具的解法



在上方貼上紅點點，投出自己的一票



前三名得獎同學



大合照

2. 反思心得

國立臺中科技大學 109 學年度第 2 學期內涵服務學習課程反思心得

課程名稱	創意商品開發	服務地點	中華傳愛社區服務協會-美福教會據點		
系級	品設 3 A	學號	1310924000	姓名	楊 O 珊

【What】 服務學習期間，印象最深刻的是？(做了什麼？看見什麼？聽到什麼？)

藉由這次的服務活動體驗，讓我們可以不僅是為長輩設計一項產品，更讓我們能夠在陪玩的同時，發現產品使用上的問題，也能夠在遊戲過程中，去觀察長輩玩遊戲時最看重的是什麼，例如透過簡單的玩法就可以讓他們獲得極大的成就感，越好操作及容易上手的玩具愈受歡迎等。

產品設計不再被侷限於學校內的展示和評價，更能在與體驗者互動中，找到令人意想不到的設計思路和答案。

【So What】 服務學習期間，學習到什麼？(成長、益處、收穫)

遇到哪些困難與問題？如何面對與解決？

在拿出自己做的產品給長輩體驗之後，可以看到一開始投不進乒乓球的高齡者，經過多次的反覆練習，也可以順利的將球投入洞口得分。

過程中，我發現從 40 歲到 70 歲甚至 90 的長者，年齡對於肌肉的影響力真的相當大，投擲姿勢、投球力度和方向都會受到年齡的影響；因此，也許下次我設計樂齡玩具時，會考慮年齡層的活動能力，設計出一系列不同模式的玩法。

或是，我看到有阿嬤的手曾經受傷，因而活動困難，只能做些簡單的幾個動作，所以下次可能會改善成不止是提供一般遊玩的玩具，同時也可以針對幾個手部活動姿勢進行復健！

本次活動，學到如何改善產品設計、如何行銷推薦自己的產品、如何介紹、溝通與表達、問題解決等；遇到的困難，例如：有些遊戲玩法稍微複雜且較適合 3 人以上進行、遊戲主角卡牌未能如期發揮作用、面對與解決→現場簡化遊戲方式讓長輩順利玩耍、依照不同長者的喜好提供更多次乒乓球機會，藉機引起他們的興趣與注意力！

【Now What】 服務學習期間，發覺自己有什麼改變？(對自我、社會、人事物的看法)

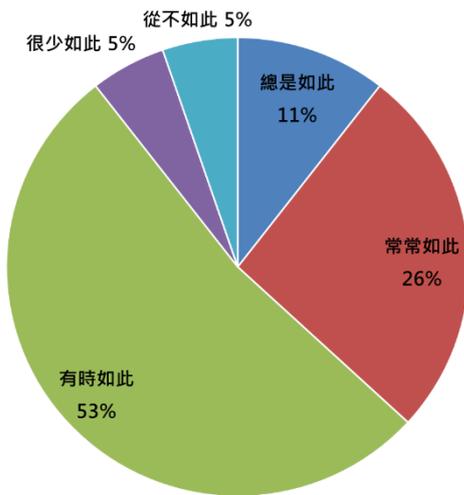
我發現自己很努力在跟長輩進行介紹和溝通，也很勇於表達自己的想法，如果太容易怯場就輸了！

在現場較活潑及更能炒氣氛的同學，往往可以適時的控制遊戲場面，畢竟長輩也是蠻有個性的，玩遊戲容易場面失控，整個流程下來和長輩的互動非常歡樂，發現長輩的喜好並投其所好，就能讓他們印象深刻！

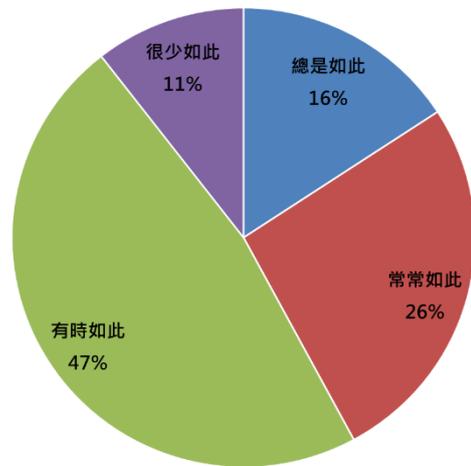
從這場活動中，感覺更能從一個使用者(長輩)的角度，去思考使用者真正想要與期望或其他的。

3. 問卷統計分析圖

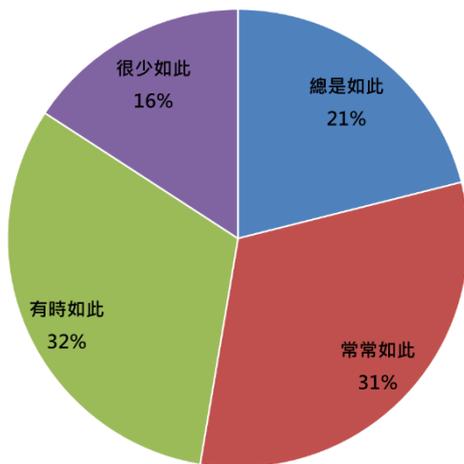
一、啟發對服務的興趣與熱忱



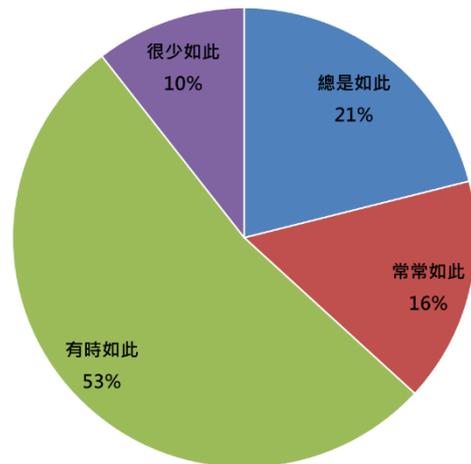
二、樂意幫助別人並從中獲得快樂



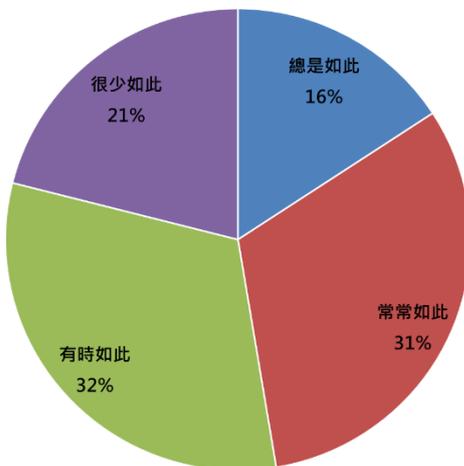
三、在幫助別人時很少想到是否得到回報



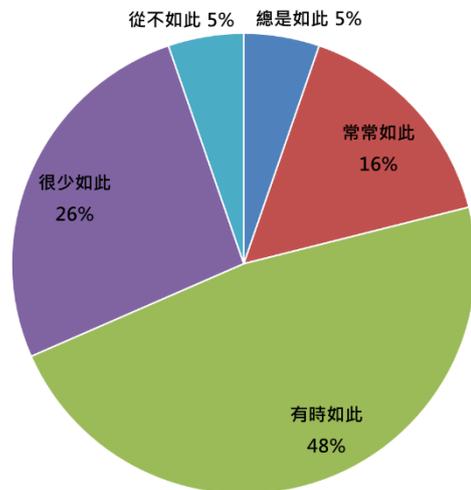
四、覺得自己是有價值的人



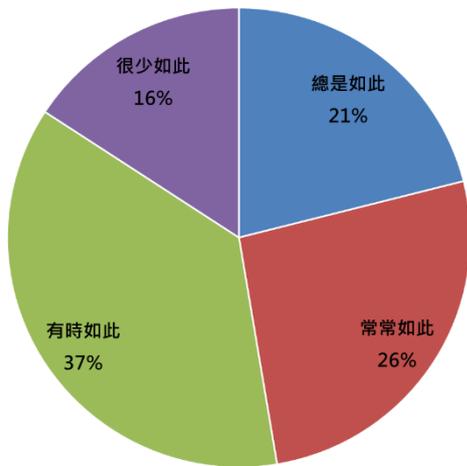
五、有耐心的傾聽別人



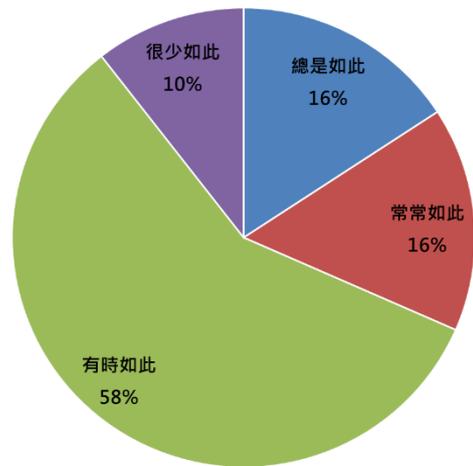
六、樂於與不相識之人互動



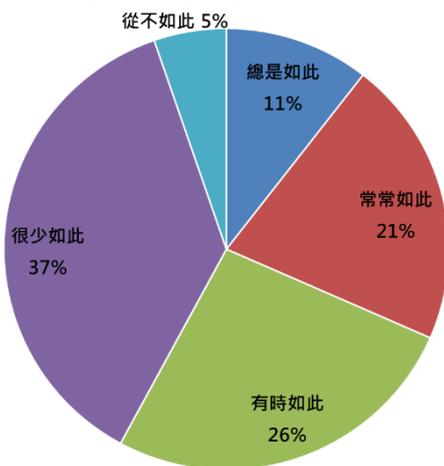
七、喜歡與他人共同合作完成一個任務



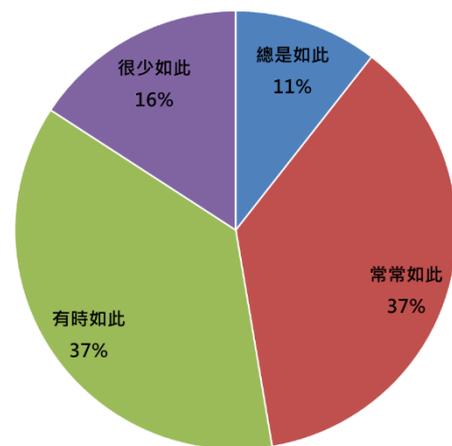
八、在與人合作工作時會主動地與他人溝通



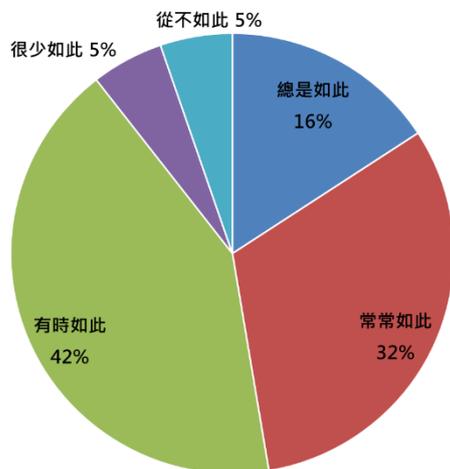
九、將服務融入課程的教學方式，
您認為有趣且有實際效用



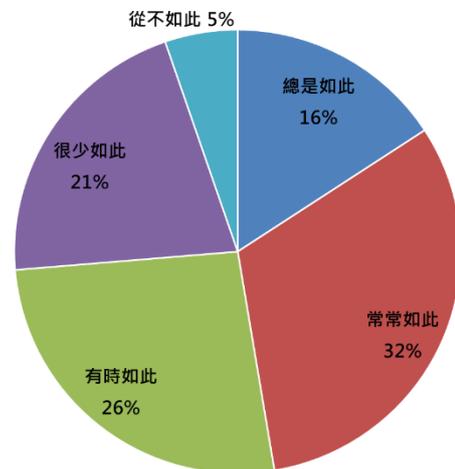
十、從事服務活動時，
確實有運用到自己的專業知識



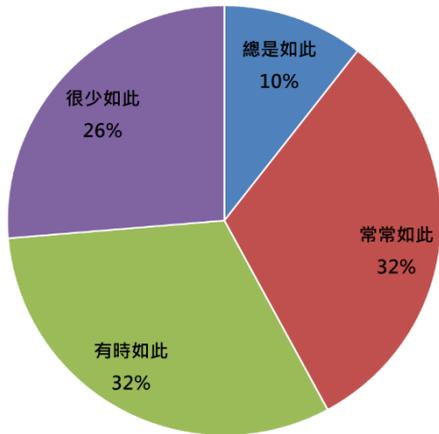
十一、透過服務活動，
提升了您對於服務倫理的認知



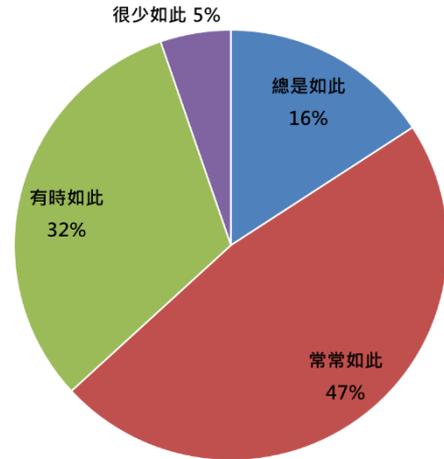
十二、對於此次服務學習之整體成效，
您是感到滿意的



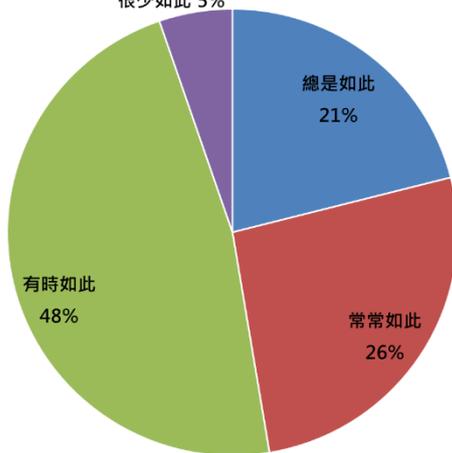
十三、能從不同之角度思考問題



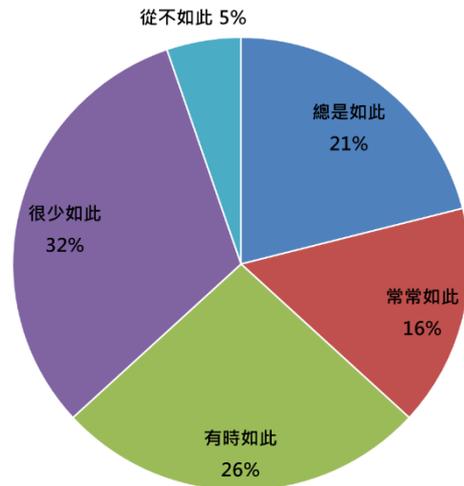
十四、願意去了解與您不同生活型態、背景的人們



十五、修習本課程，
能夠豐富校園生活與學習狀態

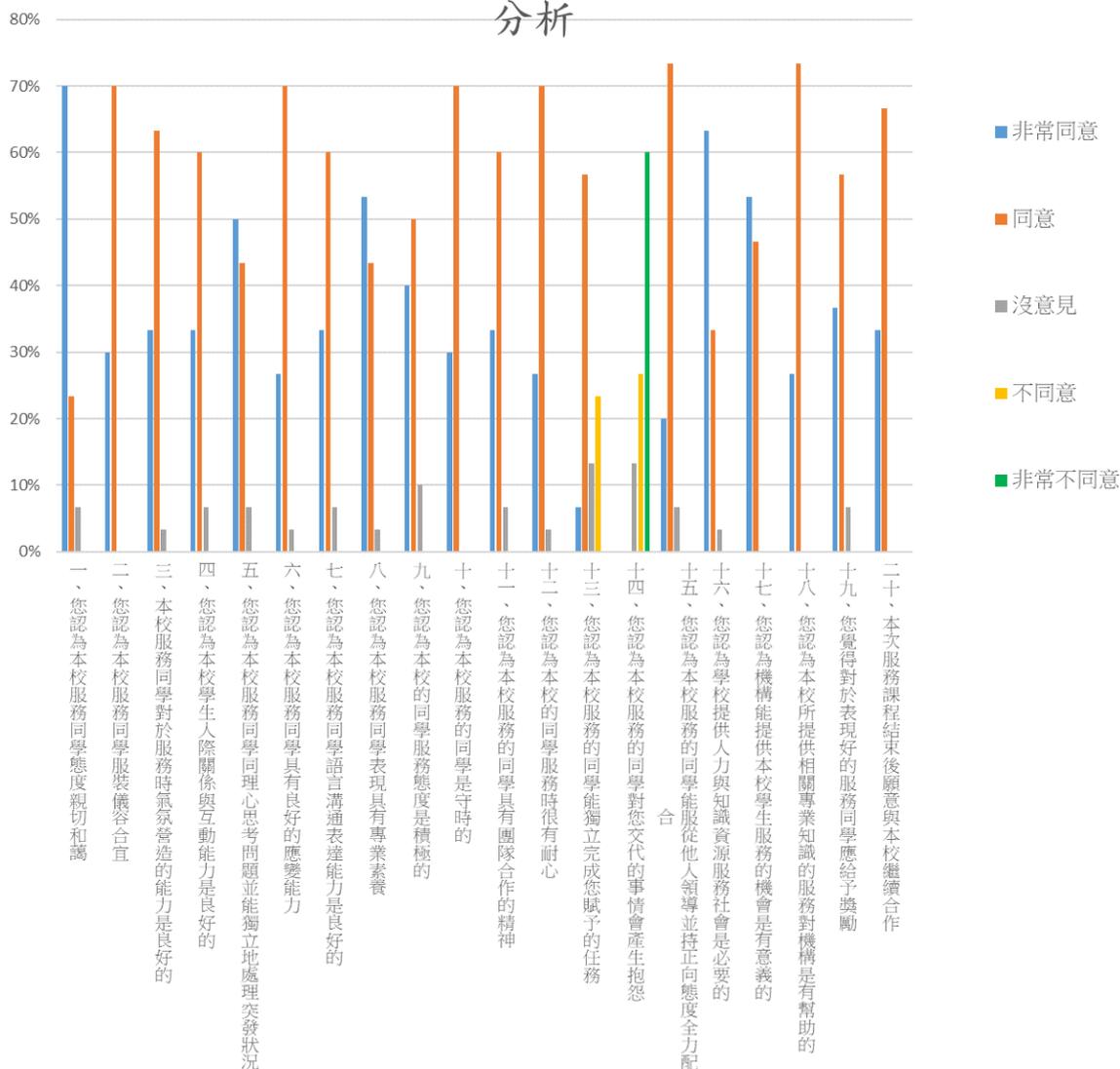


十六、願意再參加服務學習之相關課程



4. 合作機構問卷

創意商品開發(二)-內涵服務學習課程合作單位問卷 分析



創意商品開發設計（二） 內涵服務學習課程

主辦單位：
中華傳愛社區服務協會 – 美福教會據點

執行成果與說明



老師向大家介紹當日活動與說明流程。



兩位長者正嘗試用吸管將球吹入對方區域內。



同學教導奶奶用積木拼出正確的圖案。



奶奶用手上的工具，將玩具上的小物件勾起。



同學詳細解說該玩具如何遊玩。



當日票選出來的前三名，展示海報並合影。

執行狀況與說明

本次大三創意商品開發課程-『樂齡族生活療癒康健之木質玩具設計』課題融入服務學習，與合作單位中華傳愛社區服務協會合作，邀請近30位長者共同參與及體驗同學們創作19件作品，過程中從剛開始不熟悉到熟絡，可明顯看出參與長者與同學都很開心一起參與；最後也很熱意分享體驗心得及意見回饋。對於專業課程同學們透過觀察及意見回饋，可以更懂得了解高齡者議題使用者需求，整體活動很適合本課程規劃青銀共創、共享、共樂，課程主要目標。

過程中也安排長者各自投票票選，心目中最佳設計作品來鼓勵獲獎同學，並請長者及同學上台發表感言。最後，此次與內涵服務學習課程效果，整體而言對雙方學習成果不錯，也獲得社區志工們及合作單位認同，希望未來可以有更多合作機會，也感謝師生們共同參與。

學生心得與反思

本次到教會與長者同樂，亦使用到我們設計的玩具與長者一起玩。於本次活動中，看到長者充滿笑容、也充滿活力，由衷的開心。長者給予我們鼓勵，說我們的玩具設計的很棒、有趣；使我們充滿信心，也感謝他們願意參與。

透過互動發現，其實長者的快樂很簡單，玩具也不用很複雜，只要能讓他們開心就好。過程因為各種小狀況而十分歡樂，是增加彼此情感的良藥。



過程中學到最多的應該是如何與長者解說、以及如何吸引長者注意。透過該次活動，使我更能與長者自在的相處，也讓我更加開朗。

創意商品開發設計 (二)

內涵服務學習課程

授課班級：品設3A 授課老師：張國賓
海報製作：白藝安

服務學期四階段

一、準備期

第5週：

- (1)學生兩至三人一組，繳交組別名單及編號，使活動當天位置編排順暢。

第6週：

- (1)在週會進行活動行程說明會，詳述時間、地點、服務對象人數、流程及注意事項。
- (2)將產品準備完善，就定位演練模擬服務長者。

第8週：

- (1)同學個別確認自己設計的產品，在課堂上模擬活動行程及可能到狀況。

二、服務期

第9週：

- (1)活動當天，學生們將自己的作品分享給長者並與之解說、互動，讓長者返老還童，趣味無窮。
- (2)從長者實際操作中更能了解使用者的真正需求，同時也給學生們自我肯定及增加自信。
- (3)在活動過程中，同學們透過跟長者們的互動中，觀察長者們的使用狀況、需求及回饋，甚至給予同學作品一些的建議及反思，活動圓滿。
- (4)場地佈置及收拾。

三、反思期

第10週：

- (1)將問卷交給合作單位，請其協助長者們填寫，以利檢討及改善。
- (2)學生返校後，填寫反思問卷及心得，以檢討及改善。

第11週：

- (1)請同學針對這次服務學習的經驗，上台心得分享與收穫。
- (2)教師綜評及檢討，以提升教學品質。

四、慶賀期

第9週：

- (1)安排30位長者票選最佳設計作品，頒發獎金給與同學獎勵之外，並請長者及同學上台發表。

第10週：

- (1)請同學們彙整成果，做成一份成果發表的報告。

第11週：

- (1)進行成果發表，績優讚美及表揚。

課程計畫與說明

本課程結合了產品設計、產品開發與設計實務三項主軸，並搭配創意商品開發設計的知識與技能，結合服務學習課程使用者體驗，使學員能夠運用創意設計方法等相關技巧特性來進行製作創意產品開發，設計出符合高齡者需求之玩具外觀、高齡者使用者體驗，擴展學生具備整合服務學習與創意設計實作的能力。

本次課題融入校外服務學習，展現對於長者的關懷，感謝他們過去對於家庭、社會的貢獻與服務，而以『樂齡族生活療癒康健之木質玩具設計』為主題，期待每一位未來設計師的同學們，展現對於台灣高齡化社會的關懷與重視。

服務體驗學習活動過程中，同學們將透過自己設計的產品-木質玩具，與高齡使用者分享及同樂，學生除了可以在製作中學習，同時透過服務活動參與與長輩們互動，進而更了解自己設計與獲得使用者正面回饋。