

朝陽科技大學
112學年度第1學期教學大綱

當期課號	0264	中文科名	跨域創新(一)
授課教師	周文智	開課單位	通識教育中心
學分數	3	修課時數	3
		開課班級	日間部四年制0年級 5班
修習別	校訂選修		
類別	一般課程		

本課程培養學生下列知識：

藉由跨領域的合作學習，提供不同領域學生間大量的交流與分享機會，藉由議題式的學習，透過適當的教師指導與同儕共學，引導學生認識跨領域創新的相關觀念、思考方法，與操作技巧，落實並深化跨領域創新的思考與學習，提昇學生突破領域思維的框架，整合異領域觀念、技術，程序、與方法，藉以激發創意點子，並經過創造新價值的引導模式串連所發想的點子，成為線狀、具備藍海市場意義的價值流。

- 1.瞭解跨領域創新的觀念。
- 2.學習創新思維的程序與方法。
- 3.具備跨領域合作的態度。
- 4.培養跨領域的溝通與協調能力。
- 5.具備創新的企圖心。

Through interdisciplinary cooperative learning, this course offers opportunities for massive exchange and sharing among students from different fields. Through issue-based learning, appropriate teacher supervision, and peer learning, students will be guided through their learning of cross-cutting innovation related concepts, thinking, and operating skills, while thinking outside the box of their own field and integrating different areas of concepts, techniques, procedures, and methods, thereby stimulating innovative ideas. In addition, through the guide model that creates new values, ideas developed can be linked to become a linear value stream with blue market significance.

每週授課主題

- 第01週：全學期課程說明
- 第02週：（中秋節連假）
- 第03週：課程說明 / 跨域創新簡介 / 分組
- 第04週：桌遊體驗工作坊 I
- 第05週：桌遊體驗工作坊 II
- 第06週：桌遊體驗工作坊 III
- 第07週：團隊建立 I / 破冰與暖身
- 第08週：團隊建立 II / 系統性思考
- 第09週：移地學習 I
- 第10週：移地學習 II
- 第11週：桌遊開發設計工作坊 I
- 第12週：桌遊開發設計工作坊 II / 原型測試與回饋
- 第13週：桌遊開發設計工作坊 III / 原型測試與修正
- 第14週：桌遊商品化工作坊 I
- 第15週：桌遊商品化工作坊 II / 原型測試與回饋
- 第16週：桌遊商品化工作坊 III / 原型測試與修正
- 第17週：桌遊商品發表與遊戲帶領
- 第18週：學習回饋與反思 / 慶賀

成績及評量方式

- 課程出席率：15%
- 學習參與與學習態度：25%
- 跨領域合作學習表現：30%
- 專案成果：20%
- 成果發表：10%

證照、國家考試及競賽關係

本課程無證照、國家考試及競賽資料。

主要教材

- 1.依照各週單元內容提供講義與作業學習單(自製教材)

參考資料

本課程無參考資料!

建議先修課程

本課程無建議先修課程

教師資料

教師網頁：<http://www.cyut.edu.tw/~wenchih/>

E-Mail：wenchih@cyut.edu.tw

Office Hour：

星期一,第3~4節,地點:A-502.2.3.;

星期二,第3~4節,地點:A-502.2.3.;

分機:3212、4733

[\[關閉\]](#) [\[列印\]](#)

尊重智慧財產權，請勿不法影印。