

東南科技大學高等教育深耕計畫第一部分主冊：以深坑為基地向世界招手

活動成果表

執行方案：A1-2 創新教學翻轉教室

活動主題：設計管理

主講人：陳俊豪

日期：108-2

時間：課堂時間

主辦單位：創設系

活動地點：課堂教室

活動人數：35 人

承辦人：創設系

對應項目

項目勾選	中程校務發展	高教四大面向	
✓	學生第一 教學至上	落實教學創新 及提升教學品質	A 推動創新教學 優化學習成效
	產業鏈結 學用合一	發展學校特色	B 全生涯啟動 強化產學接軌
	提升效能 永續發展	提升高教公共性	C 強化教學支持系統 與高教公共性
	關懷社會 放眼國際	善盡社會責任	D 實踐社會責任 培育世界公民

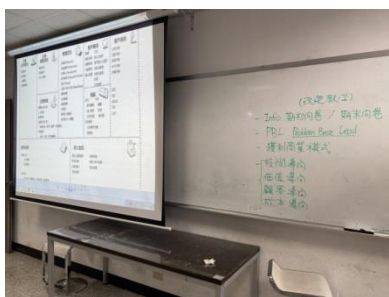
活動簡述：

設計管理(Design Management)課程安排於大四下學期，目的即是希望學生畢業後能將所學銜接職場，其課程目標乃透過課程之學習，將來畢業後能夠運用於職場上，協助學生能夠以設計思考方式參與企業的創意管理，進而溝通組織之工作，即對上有效完成交辦任務，對下領導組織工作，橫向溝通其他部門共同完成企業任務，促進企業有效率的提高創意能量與成本控管能力，假以時日能夠成為企業倚賴的重要幹部。

具體成效：

1. 學生對於開放式的結果，大致上都頗能接受，並且展現其創意的能量。
2. PBL 以問題導向的課程，其目的是藉由同學各自不同的經驗與知識背景，針對同一個議題，大家集思廣益，並且相互說服與討論，形成共識。這個過程使每位學生對於問題溝通的方法有一種民主開放的共識，彼此尊重，並且在能力與時間範圍內，形成結論。
3. 我認為老師的責任是把問題發出去，提出質疑，但不要暗示結論，盡量開放討論的空間。而同學的結論都是每一組的智慧結晶，我認為沒有對或錯，其結論都是一種結果，但老師應該要引導並說明社會的現實情況，尤其是在設計管理的實務情況，因為這部分是學生在實務上比較沒有經驗的部分，我認為能夠補強這部分，不否認學生的結論，學生在課程結束後似乎都收穫滿滿，帶著笑容下課

活動照片



照片 1 說明：帶領學生了解劇幕內容



照片 2 說明：各組正在腦力激盪討論問題



照片 3 說明：老師帶領著學生思考結論



照片 4 說明：同學分組後繪製創意表格



照片 5 說明：老師帶領著學生思考結論



照片 6 說明：情境劇幕討論