

重點推動課程類型

項目	定義	授課進度表說明應含內容
X+AI 課程	<p>以高年級專業學生的專業連結人工智慧相關的應用。</p> <p>課程名稱：納入人工智慧。課程年級：屬高年級課程，其他年級課程可融滲式置入</p>	<p>需說明學系專業能力如何連結人工智慧的應用。</p> <p>課程內容：1.與學系專業領域相關 ✖</p> <p style="text-align: center;">2.X+AI 內涵 ✖</p> <p>案例教學(需有 AI 案例教學) ✖</p>
DT 化課程	<p>以人為本的解決問題方法論，以「同理心(Empathize)」、「定義問題(Define)」、「創意發想(Ideate)」、「製作原型(Prototype)」、「測試驗證(Test)」五步驟進行。</p>	<p>需說明哪幾周的課程導入 DT 五步驟的哪個階段，整學期的課程至少需導入前 3 個單元(E+D+I，找尋問題為主)，或後 3 個單位(I+P+T，解決問題為主)，且導入 3 個單元的總週數須超過 6 週。✖</p> <p>建議：①於「教學目標」說明如何以設計思考的方式讓學生觀察與定義問題，以及提出方案且實際執行與驗證的課程設計。②請於授課進度表各週次「備註」欄明列導入的單元。✖</p>
總整課程	<p>統整與深化大學所學，符合整合、收尾、反思及過渡四項功能，讓學習穩固完成之課程。</p>	<p>需說明如何進行整合、收尾、反思及過渡。(✖詳如後說明)</p>
產業鏈結課程	<p>由業師參與授課達總課程時數 1/3 以上課程或至產業機構見實習 24 小時以上之課程。</p>	<p>需列出合作的產業公司名稱。✖</p> <p>業師參與授課達課程時數 1/3 以上。✖</p>

項目	定義	授課進度表說明應含內容
USR 課程	須包含校外場域實踐之課程內容，場域相關之授課時間須達總課程時數 1/4 以上課程。	須包含校外場域實踐之課程內容，場域相關之授課時間須達總課程時數 1/4 以上課程。✘
環境永續課程(新增)	對應 SDG6、SDG7、SDG11、SDG13、SDG14、SDG15 項目且含有針對永續環境教育、災害防達總課程時數達 1/4 以上之課程。	1.對應 SDG6、SDG7、SDG11、SDG13、SDG14、SDG15 項目其中一項。✘ 2.課程內容含永續環境、災害防救教育等。✘
創新課程-AR/VR	課程導入 AR、VR、XR 等。	需列出課程使用程式名稱及如何導入。
創新課程-模擬		
問題導向	透過真實問題引發討論，鼓勵學習者運用批判思考、問題解決技能和內容知識，去解決問題和爭議。	需說明符合課程定義之相關課程安排，並於每周授課進度備註說明融入之指標項目。(✘詳如後說明)
問題導向實驗 (PBLab)	著重整體實驗流程步驟與原理的學習，強化學生對實驗的操作與問題解決的能力。	
專案導向	藉由專案安排複雜且真實的任務，透過探索行動，以具體的作品呈現其學習結果。	
產品導向	指導學生從構思到最終創建實產品的學習模式，以真實的產品呈現其學習結果。	

重點推動項目審查說明

1. 導向式學習課程

導向式學習課程(PsBL)課程指標：需於授課進度表中內含下述指標項目

問題導向/問題導向實驗指標		專案導向/產品導向指標		
指標項目	指標說明	指標項目	指標說明	
問題探究階段	設計問題或情境	問題或情境應為開放性，並與基礎課程領域相關以鼓勵知識的整合 ※至少須有一堂課導入	探究/設計問題或主題	本課程有選定可行(需考量專案執行之研究方法、時間與資源)、有趣且具挑戰性的探究主題 ※至少須有一堂課導入
	建立問題討論框架	引導學生擬定需討論的議題、找出可能的解決方案、擬定學習目標 ※至少須有一堂課導入	擬定專案議題	學生於課程中，應針對探究主題發展出系列子題，並列出所需解決的工作任務、分工方式與預期進度 ※至少須有一堂課導入
	實地探究或蒐集資料	每位學生針對學習目標蒐集相關資料，讓學生從不同的學習資源分頭尋找資訊	實地探究或蒐集資料	學生於課程中，應針對其探究問題，尋求與主題相關之專家學者協助，並透過資訊科技工具，進行第一手資料與第二手資料的蒐集
	資料整理與分析	學生於課程中，應針對所蒐集之資料，加以整理與分析，研擬問題的解決方案	資料整理與分析	學生於課程中，應針對所蒐集之資料，加以整理與分析，產出結果

問題導向/問題導向實驗指標			專案導向/產品導向指標		
指標項目		指標說明	指標項目		指標說明
呈現解決方案階段	報告問題解決方案	學生於課程結束前，各組報告和發表蒐集到的資料與學習成果 ※至少須有一堂課導入	製作成果發表階段	製作專案成果	學生於課程結束前，以多媒體、專題報告等具體形式，呈現其主題探究結果 ※務必呈現於課表中
	評估各項變通方案	各組報告後，學生再次討論並針對問題或情境提出較適切的解決方案 ※至少須有一堂課導入		發表專案成果	學生於課程結束前進行專案成果的發表，並獲得同儕與教師的回饋
評量階段	建置評量工具	為求客觀評量，課程依照課程目標與內容，使用明確有意義的評量項目或給分標準			
	進行多元評量	除了教師給予評量，本課程會透過學生自評與組內互評的方式，評量學習的過程			

【註】

- (1) **問題導向實驗**可參考問題導向指標項目撰寫授課進度表，但著重整體實驗流程步驟與原理的學習，強化學生對實驗的操作與問題解決能力。
- (2) **產品導向**可參考問題或專案導向指標項目撰寫授課進度表，惟期末需有實體產品產出。

➤ 導向式學習課程(PsBL)授課進度表撰寫參考

欄位名稱	撰寫內容參考	可對應指標項目
課程簡介	<p>本課程主在介紹有關○○○(主題)之重要意涵，並由○○○層面探討○○○(主題)相關重要議題與○○○需求。課程內容涵蓋○○○(內容)及概述○○○內涵、目前的現況及未來的發展方向，期能激發學生投入○○○專業的意願與興趣，同時能對未來的○○○產業有更多的想像和創意。</p> <p>教案名稱：(請務必填寫)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 探究/設計問題或主題 ● 擬定專案議題
教學目標	<p>學習本課程後，學生能 1.透過○○○(學習體驗)能認識、了解並熟悉有關○○○(主題)之重要意涵。2.透過參訪學習認識○○○產業與○○○專業的分工合作與創新。3.透過走讀和報告激發對○○○專業的興趣及有計畫的選擇其生涯取向。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 實地探究或蒐集資料 ● 資料整理與分析 ● 製作專案成果 ● 發表專案成果
教學大綱	(依據課程撰寫大綱)	
學習考核	<p>1.出席及課堂表現 10%</p> <p>2.個人心得報告 20%</p> <p>3.小組報告 30%</p> <p>4.工作坊報告 40% (同儕互評 10%、口頭報告 20%、書面報告 10%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 建置評量工具 ● 進行多元評量
參考資料	(依據課程撰寫參考資料)	

欄位名稱	撰寫內容參考		可對應指標項目
核心能力比重	核心能力	比重	
	整合創新能力	30%	
	國際視野	30%	
	跨團隊溝通合作能力	40%	
評分方式	評分方式	比重	<ul style="list-style-type: none"> ● 建置評量工具 ● 進行多元評量
	出席及課堂表現	10%	
	個人心得報告	20%	
	小組報告	30%	
	工作坊報告(同儕互評、口頭報告、書面報告)	40%	
重點推動項目	(選擇符合課程之項目並詳述)		
永續發展目標	(確認課程是否含永續發展目標並簡述)		

週次	授課主題	授課大綱	備註
1	課程介紹與分組	課程介紹與分組	
2	○○○(主題)與相關疾病介紹	○○○(主題)與相關疾病介紹	探究/設計問題或主題
3	(與主題有關的議題)介紹	(與主題有關的議題)之趨勢	探究/設計問題或主題擬定專案議題
4	○○○(主題)的健康促進	○○○(主題)的健康促進	
...			
7	與主題有關的體驗	與主題有關的體驗	實地探究或蒐集資料
8	與主題有關的參訪	與主題有關的參訪	實地探究或蒐集資料
9	與主題有關的規劃	與主題有關的規劃	資料整理與分析
...			資料整理與分析
15	專題報告	專題報告	製作專案成果
16	同儕與教師的回饋	同儕與教師的回饋	製作專案成果
17	分組報告/專案發表	分組報告/專案發表	發表專案成果
18	分組報告/專案發表	分組報告/專案發表	發表專案成果

2. DT 化課程

(1)課程指標說明

指標項目		指標說明
E mpathize	同理心	讓學生學習以目標族群(使用者)為中心，了解使用者及利害關係人，運用同理心，探索核心問題。可採用觀察、接觸、沉浸等方式進行。
D efine	定義問題/需求	引導學生對問題重新的作更深入的定義，將所蒐集到的資訊透過拆解與整合，歸納目標族群的真正需求。
I deate	創意發想	協助學生進行創意發想，並鼓勵學生勇於提出創新的設計方案。
P rototype	原型製作	引導學生如何製作創意發想的原型，將想法「簡要地」具體化。讓學生透過具體呈現的方式與實做的過程讓思考更加明確。 原型可以是任何東西的呈現，例如整面牆壁的便利貼筆記、角色扮演示範、空間、物品、介面等等。
T est	測試驗證/實踐	輔導學生利用設計的原型與情境呈現給使用者，從旁協助學生與使用者的溝通，並適時指導學生如何反覆驗證假設及優化流程。

(2)授課進度表撰寫參考

授課進度表「備註」欄須說明課程規劃符合設計思考五大步驟中哪個單元(E、D、I、P、T)，整學期課程至少需導入 3 個單元(如 E+D+I 或 I+P+T)，且導入單元的總週數須超過 6 周。

週次	授課主題	授課大綱	備註
1	課程介紹	課程介紹	
2	何謂設計思考	(1)介紹何謂設計思考 (2)介紹設計思考的發展	

週次	授課主題	授課大綱	備註
3	設計思考的流程	演練設計的整體流程	
4	設計思考創新案例	介紹設計思考的創意案例與應用	(同理心) 藉由案例說明，指引學生如何運用同理心，觀察目標族群，以了解可能的核心問題。
5	設計思考創新案例(2)	介紹設計思考的創意案例與應用	(同理心) 藉由案例說明，指引學生如何運用同理心，觀察目標族群，以了解可能的核心問題。
...			
10	與主題有關的規劃	與主題有關的規劃	(定義問題) 實際案例探索，讓學生學習使用工具以及學習如何挖掘問題及需求，並深入將各種需求，重點歸納為真正需求/問題。
11	與主題有關的規劃	與主題有關的規劃	(創意發想) 發想解決方案及點子聚焦。 分組討論設計/規劃期末專案題目。
...			
16	與主題有關的規劃	與主題有關的規劃 (分組報告/專案發表/工作坊)	(原型製作) 製作專案成果，具體呈現的方式與實做過程。
17	與主題有關的規劃	與主題有關的規劃	(測試驗證) 藉由情境模擬讓使用者跟原型互動，並在互動過後取得回饋。
18	與主題有關的規劃	與主題有關的規劃	(測試驗證) 藉由情境模擬讓使用者跟原型互動，並在互動過後取得回饋。

3. 總整課程

總整課程指標		
指標項目		指標說明
課程前置	核心能力對應	課程內容應依照學系所設置之核心能力規劃。
	前置課程連結	學生選修本課程之前，應有機會修習與其有進路關聯之前置課程。
課程執行	專業知識 整合 I	課程設計內容與教學活動應能使學生統整過往所學，並非只是學分累積，而是有意義的整體學習經驗。讓學生能夠整合過去所學，了解自己學了什麼並加以應用，再從過程中反思自己不足之處，予以補強。※至少須有一堂課導入
	學習經驗 收尾 C	課程內容與教學活動除整合外，應能為學生在畢業前劃下一個學習的句點。※至少須有一堂課導入
	學習經驗 反思 R	課程內容設計與教學活動應能提供學生反思其大學學習生涯的機會，學到了什麼？還有哪些不足？以適當的評量工具，評估學生學習成效，使教師調整課程內容而學生反思所學。※至少須有一堂課導入
	知識過渡 銜接 T	課程內容與教學活動能協助學生順利銜接大學經驗及畢業後生涯，為未來做好準備。※至少須有一堂課導入
評量階段	學生學習成果	課程最終成果驗收，能有效展現學生整體學習表現，統整其所學，並充分展現專業技能與核心能力
	建置評量工具	為求客觀評量，課程依照課程目標與內容，使用明確有意義的評量項目或給分標準。