

數位校園人本設計思考工作坊

Picture a Smarter NYCU 數位校園痛點募集與設計思考工作坊

數位校園設計思考工作坊系列活動於 114 學年度揭開序幕。第一場活動與學務處「揪共學」活動合作，在揪共學系列的「揪服務團」說明會時，舉辦一場迷你工作坊，透過人物誌與同理心地圖的建立，讓團隊成員們在短短的時間內體驗換位思考的過程，也為來自四面八方的成員們快速破冰，活絡後續服務團任務的討論。揪服務團透過本校教職員工生自組服務團，以團隊成員的興趣與專長服務社區，從社區的需求出發，為社區提供所需的服務。

揪服務團說明會 迷你工作坊



隨後展開的是為期兩週半，以線上徵稿方式進行的「Picture a Smarter NYCU 數位校園現況痛點募集」活動，邀請全校教職員工生發掘校園生活中現行服務流程的痛點。活動吸引兩校區約 70 人次的參與，並提出了涵蓋校園生活各個面向的現況痛點及改善建議。投稿者對活動皆給予正面回饋，並期待問題可以被重視與改善。

投稿範例

- 1 標題：智慧校車站牌
- 2 現況不便處：
公車停等位置與時刻資訊不明確，只能靠校內公告信與總務處網頁查詢，現場候車人數無法於前往候車前提前估算。
- 3 數位化改善建議：
於校車乘車處，設立電子校車站牌，顯示校車時刻及校車動態；線上提供人流資訊。



Picture a Smarter NYCU 數位校園現況痛點募集

你是否曾在校園中經歷過心想「如果可以...就更好了」的瞬間？
誠摯邀請你分享這些或許可以透過資訊科技加以改善的想法
共同打造更友善的智慧校園

Have you ever experienced those "What if" moments on campus?
Share your ideas on how technology could enhance these experiences.
Together, let's shape a smarter NYCU.

參與對象 Participants
國立陽明交通大學在職教職員工及在校學生
Current students, staff, or faculty members of NYCU

活動辦法 How to participate
活動期間：自本活動報名網頁，填寫改善建議並
詳細填寫內容，於活動期間內提交。
Submit the registration form during event period.
For detailed information, please refer to the event webpage.

徵件內容 Submission Contents
◎ 標題 / Title
◎ 現況不便處 / Existing issues
◎ 數位化改善建議
◎ 所改善的項目或地點，具代表性照片或示意圖一張
A representative picture or diagram of the issue or location
◎ 其他相關資訊
Supplementary information (optional)

獎勵方式 Rewards
活動結束後，將從100名參加者，隨機抽選100名
After the event, 100 participants will be randomly selected
to receive a NYCU gift card.

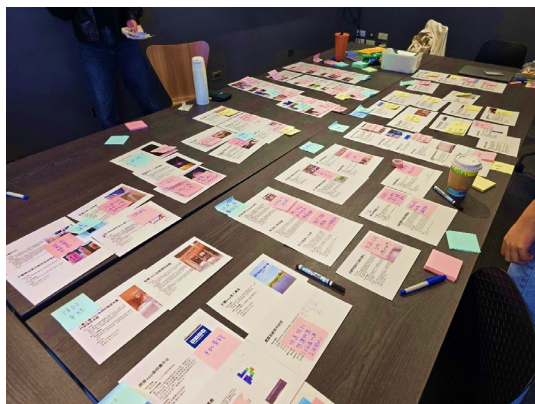


9/2-9/18

主辦單位：國立陽明交通大學校務大數據研究中心
聯絡方式：cirda@nyu.edu.tw

數位校園人本設計思考工作坊

數位校園設計思考工作坊目的在推動透過設計思考的方法與工具，深入洞察校園服務的需求，讓校內關係人得以共創出更貼近自身校園生活的創新應用。原先規劃仿照設計思考雙鑽石模型，設計兩階段活動，將第一階段的痛點募集活動定位為蒐集與確認問題，並規劃於第二階段進行解決方法的發想與設計。然而在第一階段活動過程中，因緣際會下與博雅書苑自主學習的使用者經驗研究學生小組取得聯繫，進而共同策劃第二階段的活動進行方式，並於第二階段活動進行前，與自主學習學生小組維持定期的討論與工具分享。也因此衍生出一場小型的小組討論，邀請包含不同身分特色的成員進行第一階段痛點的彙整，共彙集出五大類校園生活的痛點主題，包括交通環境、資訊服務、生活住宿、教學行政、學餐飲食等，作為舉辦後續共創工作坊的素材，部分建議更提供給相關單位作為參考。



與自主學習學生小組討論過程中，亦衍生出遊戲化互動體驗的推廣方式等相關討論，並試辦了一場桌遊體驗活動，藉由趨勢教育基金會發行的桌遊教具《UX in the Jungle》，以模擬軟體產品的開發流程，推廣重視使用者經驗研究 (User Experience, UX) 工作。在遊戲設定中，玩家扮演軟體公司中不同角色的遊戲開發團隊成員，透過執行軟體開發過程中的任務，開發出滿足目標客群的遊戲，透過遊戲過程中的思考策略，體驗使用者研究及協同合作的重要性。

