

國立聯合大學教育部高等教育深耕計畫

活動成果集錦

活動名稱	【 ASUS X 聯大工設 設計工作坊 】 高齡化人口結構所對應的公共議題-高年級同學的健康的照護
活動時間	108年06月22日
執行單位	工業設計學系

活動內容

聯大善盡大學社會責任，探討長照問題；引進外部力量，精進設計教學！模仿真實企業，在跨部門討論，不斷的交流交換資訊下，殘酷的時間壓縮下產生最好的產品。就是在這樣的背景下，我們聯大工設與華碩設計中心兩位設計主任提出『設計思考與即時原型智慧翻轉教室』，用以模擬未來新創設計公司的真實環境，提供從設計思考的初始活動『跨域團隊合作討論』，到最後一哩路『做中學習』與『快速原型製作』，讓所有設計思考過程，可以在單一場域一次完成。

本次聯大工設邀請兩位現役的ASUS設計部門的主任帶領36位同學進行一日設計工作坊[高年級同學的健康的照護]。新創工作室一定想挑戰這種可能性：就是在一天之內，從構想，走完整個設計程序，完成作品原型！這樣快速即時的流程，可以將懸而不決的空想，立即丟進市場，去驗證客戶的反應。

廖主任及徐主任先拋出一個主題：高年級生的運動復健之路。人口結構高齡化已是目前台灣所面臨的狀況，如何讓銀髮族們有健康又能舒適的生活環境是一個值得探討的趨勢，銀髮族我們用一個代號稱為高年級的同學們，年齡的增長身體機能卻已磨損，

有時連心理的挫折受創力也降低，我們今天的主題就是高年級的同學所面臨的不太受控制的身體和群體生活中所面對的人際關係。

例如在大眾運輸工具中不便利的設計，公車高台階導不利於退化的膝蓋，火車與捷運站多如高山的階梯，往往讓高年級同學出門視為畏途，如何創造友善而便利的環境激勵高年級同學願意多出門，運用6W提問 What?When?Where?Why?Who?How?引導各組討論，並以所提問做痛點分析，以公園常見的運動器材為例，高年級的同學配戴類小米手環做資料儲存和分析，以滑步機說明，除了可伸展並訓練使用者肌耐力外，另外有鼓勵回饋，例如姿勢不正確會有語音提示，滑步伸展超過1000次可做能量回饋給公園的路燈，並顯示目前已回饋5分鐘的路燈電力，讓高年級的同學在運動的同時也能為這個公園提供電能。讓做好事順便健身的思想融入生活中，提高公園運動設施使用率，另有大型螢幕看板顯示，消耗卡路里量，讓所有的數據量化，並以每個人的手環兼打卡功能，可以讓運動器材和手環結合做統計，顯示每座器材的使用次數、個人打卡量、電能回饋量，並於每月最後一日於看板上顯示貢獻度，有如電玩真實版。因時間有限僅能以速繪於筆記本，拋棄筆電的限制，大家用自己的筆記本繪製上午的發想，簡略的做出產品功能爆炸圖，並於17:00開始每組15分鐘的發表和接受學員及講師的提問。

真實企業提案發表到產品打樣，大約花2星期，與每學期作業量相比時間緊湊且常會意見拉扯，如何提出最好的方式需要充分的溝通討論，此次在4組不同年級階層的參與下(1~4年級的在學學生)，初步的了解業界提案運作程序與方式，針對高年級同學需求在充分的探討和資料收集下，有更深切的了解。在兩位主任不斷的提示並指出問題點，許多學員都有能發表當下的意見。

真實的企業是由許多螺絲釘組合而成，身為設計師要了解自己的定位不要小看自

己的提問，或許真實的魔鬼才藏在顯而易見的產品中。很有趣的是兩位主任要求我們提供筆記本時，我們還在想，這是要做什麼？原來把筆記本當筆電使用，用最原始的紙筆然後上色迅速的繪製，集合所有組員的新血然後變成一個完整的產品表版。真的是初次看到大家一邊畫一邊討論然後跟時間賽跑，真實企業的雛型在這裡慢慢成形。

活動照片



發想討論便利貼式思考



痛點分析



成果大合照



台積電青年築夢計畫/共創辦工作室