

4. 年度社會實踐亮點成果

■ 計畫名稱

智慧生活行動應用設計與實作

■ 計畫主持人

陳金帶

■ 對應 SDGs



■ 課程名稱

專案管理 / 工業工程管理學系 / 三年級

■ 計畫種類

主題活動

■ 計畫場域

金門大學

■ 重點議題

產業鏈結、經濟永續

■ 計畫執行時程

114 學年度第一學期

■ 計畫簡介 (主題成果及亮點)

本計畫以「智慧生活行動應用設計與實作」為主題，結合大學社會責任 (USR) 精神，引導學生從在地生活與社會需求出發，運用行動科技提出具公共價值的數位解決方案。學生依自身興趣，發展涵蓋在地旅遊服務、情緒與心理關懷、健康促進、友善消費與餐飲媒合等生活情境之行動應用，回應不同族群的實際需求。課程強調以使用者為中心的系統分析與介面設計，並導入需求訪談、原型設計與實作驗證等方法，培養學生整合科技與社會關懷的能力。

■ 計畫目標與重點

1. USR 導向問題設定：

以在地社群或特定族群需求為出發點，確保專題具社會關懷與公共價值。

2. 智慧生活情境應用：

鼓勵學生於旅遊、健康促進、心理支持、友善消費等多元生活場域中發展行動應用。

3. 以使用者為中心的設計流程：

導入需求訪談、使用情境分析與原型測試，提升系統可用性。

4. 實作與成果導向：

完成可操作之 APP 原型，並評估其社會影響與永續應用潛力。

5. 培養社會實踐能力：

強化學生以科技回應社會問題之責任意識與實務經驗。

4. 年度社會實踐亮點成果

■ 課程規劃目的

一、規劃目的：

將專案管理課程理論與專案實務結合，增強學生專案規劃與執行能力。

二、課程與教學特色：

課程設計以專案執行為主軸，學生需分組扮演不同角色來模擬，展示 APP 成品。

三、與 USR 之關聯性：

學生將所學應用於地方永續發展議題，培養「學以致用、回饋社會」的社會責任感。

四、預期社會影響：

協助地方觀光單位透過數位化推廣景點，活化在地經濟。

■ 課程與教學特色

1.USR 導向之情境式學習設計：

課程以大學社會責任 (USR) 為核心，引導學生從在地生活與社會議題出發，透過實際情境觀察與問題盤點，將抽象的社會需求轉化為具體的行動應用開發主題，強化學習與社會實踐之連結。

2. 以使用者為中心的系統化開發流程：

教學過程導入需求訪談、使用者旅程分析、功能定義、介面設計與原型測試等流程，使學生熟悉完整的行動應用設計方法，培養系統思考與問題解決能力，而非僅止於程式實作。

3. 做中學的專題導向教學 (Project-Based Learning)：

以專題實作為主軸，學生依興趣組隊開發 APP，教師則扮演引導與回饋角色，透過階段性成果檢核與同儕討論，提升學習深度與專案執行能力。

4. 跨領域與在地連結：

鼓勵學生結合設計、資訊、管理與社會關懷等觀點，並與在地社群、使用者或相關單位互動，使作品更貼近實際需求，提升成果的應用價值與永續性。

■ 與 USR 之關聯性

學生將所學應用於地方永續發展議題，培養「學以致用、回饋社會」的社會責任感。

■ 預期社會影響

協助地方觀光單位透過數位化推廣景點，活化在地經濟。

4. 年度社會實踐亮點成果

■ 利害關係人回應 學生

學生反思與學習規劃：

學生普遍反思，在本課程中不再僅以技術實作為導向，而是需從使用者與社會需求出發，重新思考行動應用的設計價值。透過需求訪談與情境分析，學生體認到使用者行為與生活脈絡對系統功能規劃的重要性，也理解到單純完成程式功能不足以回應實際問題。在實作過程中，學生進一步發現跨領域溝通、專案時程管理與團隊協作的挑戰，促使其提升自我管理與問題解決能力。多數學生表示，未來將持續精進行動應用開發技術，並結合資料分析、使用者體驗設計與社會議題研究，期能開發更具公共價值與永續影響力的數位服務。此課程促使學生建立以科技回應社會需求的學習方向，作為後續專題或職涯發展的重要基礎。

■ 成效評估機制

本計畫採多元成果評估方式，結合學習歷程、實作成果進行整體檢核。評估指標包含專題主題之USR連結度、需求分析完整性、系統功能與介面設計品質，以及成果展示與反思報告之深度。資料收集方法包括學生專題成果文件、APP原型展示、開發歷程紀錄、課程前後學習回饋問卷，以及使用者之試用回饋意見。透過質化與量化資料交叉分析，檢視學生在系統思考、問題解決與社會關懷意識上的成長。整體結果顯示，學生能有效將生活情境與社會需求轉化為可行的行動應用設計，對USR理念的理解與實踐明顯提升，學習投入度與成果品質均達預期目標，展現本課程在培養智慧生活應用實作能力上的具體成效。

■ 計畫未來展望

場域利害關係人對團隊執行的看法：

場域利害關係人普遍肯定學生團隊於專題執行過程中展現的投入態度與專業表現，認為學生能主動理解在地需求，並透過實地訪談與反覆討論，將生活情境與實務問題轉化為具體的行動應用構想。多數利害關係人指出，學生在溝通互動上具備良好傾聽能力，能適時調整功能設計以回應實際使用者的回饋，顯示其對社會責任與使用者需求的重視。此外，部分場域夥伴認為學生提出的APP原型具備實用潛力，未來若能持續優化並結合既有服務或資源，將有助於提升在地服務效率與生活便利性。整體而言，利害關係人對團隊執行成果與合作模式持正向評價，並肯定本計畫促進學校與社會連結的實質成效。

4. 年度社會實踐亮點成果

■ 課程與計畫關聯性說明

1. 規劃目的：

將專案管理課程理論與專案實務結合，增強學生專案規劃與執行能力。

2. 課程與教學特色：

課程設計以專案執行為主軸，學生需分組扮演不同角色來模擬，展示 APP 成品。

3. 與 USR 之關聯性：

學生將所學應用於地方永續發展議題，培養「學以致用、回饋社會」的社會責任感。

4. 預期社會影響：

協助地方觀光單位透過數位化推廣景點，活化在地經濟。

■ 課程運作機制

課程大綱執行

■ 外部單位 / 人員名稱

工商發展投資策進會幹事 / 陳書賢

■ 互動及運作成果

12 個 APP