

長期照護之虛擬實境復健運動設計

-融入設計思考以培養團隊合作軟實力-

課程目的

課程包含了解長照機構復健需求與學習虛擬實境技術，培養學生跨領域合作與實務应用能力。透過了解個案進行復健方案設計，接著加入設計思考元素，以氣候變遷災難為議題來設計虛擬實境之內容架構，透過與不同領域組員的討論及分工，學習跨領域溝通與合作。

規劃與進行

課程對象為跨院各科系大學生及碩士生。透過階段性學習，引導學生逐步深入主題。



認識輔具



中風模擬體驗



與個案實際接觸



規劃與建構



學習虛擬實境知識與技術



設計出原型與不斷迭代

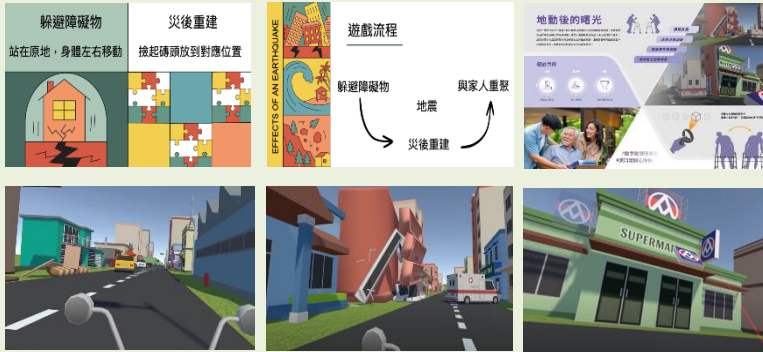


個案使用以實際驗證成果

學生成果 · 地震主題

地動後的曙光：

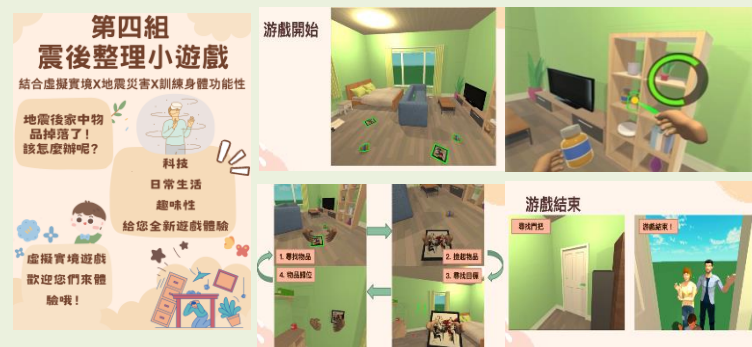
以地震災害為主題，特別適用於使用拐杖或大多時候坐在輪椅上缺乏上肢活動的使用者。



地動後曙光示範影片

震後整理小遊戲：

以模擬地震災害後家中物品可能掉落，並搭配簡單的手把設計，適用於各種類型的長者，無論是站立或坐姿都能輕鬆進行。



震後整理遊戲示範影片

學生心得節錄

- 「在設計遊戲的過程中，除了學習團隊合作技巧外，也學習到了如何更站在長輩們的立場去思考。」-物治系
- 「我明白了團隊合作的重要性，也學會了如何更有效率地與不同背景的人溝通協作。」-工設系
- 「在這學期的課程裡面我對於團隊合作以及服務學習有非常好的體驗，我也很喜歡這個課程。」-電機系

颱風主題



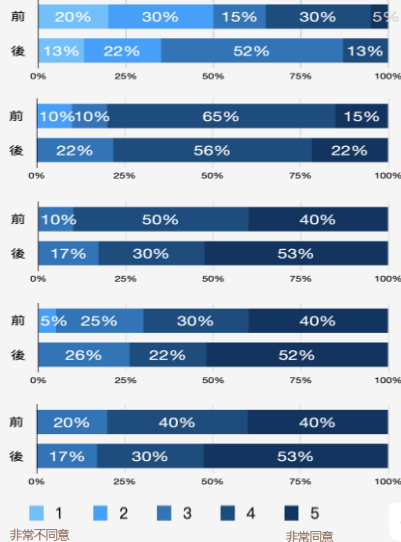
守護家門：以颱風為主題，適用於輪椅使用者以及體力較弱者。



當颱風來臨時：設計理念為氣候變遷宣導搭配健康促進運動，使用者需具備在單拐輔助下可安全站立及行走之能力。

團隊成效問卷

團隊成效問卷核心信念



學習成效

我覺得自己做比較快。

我覺得自己有進行團隊合作的能力。

他人意見對我是有幫助的。

團隊合作的效果優於自己單打獨鬥。

針對特定議題，跨領域團隊合作是重要的。

· 跨域能力之加成效果

學生獲得以下能力/素養...	非常同意	同意	尚可	不同意	非常不同意
跨領域知識的結合	97%	3%	0	0	0
跨領域人才的合作	87%	13%	0	0	0
引入前沿科技研究	81%	19%	0	0	0
專業與跨域能力	74%	26%	0	0	0

· 學習成效自評相關結果

學生獲得以下能力/素養...	非常同意	同意	尚可	不同意	非常不同意
創新與領導能力	78%	22%	0	0	0
實務操作	97%	3%	0	0	0
自我動機服務之認知及能力、擴展團隊生活學堂之貢獻	94%	6%	0	0	0

團隊成效問卷子項目

