

種子 CAREER COUNSELING 教師培訓

研習冊



職輔教材運用

— 初階工作坊 —

CONTENTS

目 錄



活動議程	2
------	---

講者介紹

• 職涯發展教材全貌解析	5
講者 中信科技大學 葉慶鴻 主任	
• 職涯發展教材運用的多元策略與示範	27
講者 南開科技大學 梁瑛心 院長	
• 打造優質教案的起點	54
講者 國立臺北商業大學 林熙中 助理教授	

1.

Course Theme

ACTIVITIES

活動議程





時間

活動內容

10:00-10:20

報到

10:20-10:30

長官致詞

10:30-12:00

職涯發展教材全貌解析

1. 職涯教育的核心理念與總體架構

- 職涯發展的定義與教育目的
- 「自我探索 × 職業探索 × 生涯決策」三大主軸意涵
- 教材編撰背景：青年就業趨勢、產業變動、學生需求分析

2. 教材架構導覽：三大主軸的邏輯與學習重點

- 主軸一：認識自我（興趣、性格、價值觀、能力）
- 主軸二：探索職場（產業趨勢、職務了解、工作世界）
- 主軸三：規劃未來（生涯決策、行動計畫、求職能力）
- 三主軸之間的連貫性與銜接性

講師

中信科技大學 / 葉慶鴻 主任

12:00-13:00

午餐餐敘

13:00-14:30

職涯發展教材運用的多元策略與示範

協助教師掌握「大專校院學生職涯發展教材」的應用方法，並以創新、實作導向的方式示範如何將教材有效融入不同課程場域。設計理念強調「以學生為中心」、「教材情境化」與「教學策略多元化」，透過分享真實案例、實務操作與互動示範，讓教師理解如何將教材化為可執行的課堂工具。

講師

南開科技大學 / 梁瑛心 院長

14:30-14:50

茶敘交流



時間 活動內容

14:50-16:20

打造優質教案的起點

1. 明確學習目標的制定：以結果為導向的設計

- 如何設定可評量、可觀察的學習目標
- 區分知識、技能、態度三類目標
- 以職涯發展教材三大主軸為例，示範目標設定方式

2. 學習者分析：理解學生，才能設計有效課程

- 分析學生背景、需求、學習動機與困難點
- 區分不同年級、科系學生在職涯議題上的差異
- 如何運用測評、問卷或討論蒐集學生資料

3. 目標—內容—活動—評量之間的邏輯連結

- 如何讓教案具備一致性與可操作性
- 常見錯誤解析：活動熱鬧但無法達成目標
- 建立教案設計的「四步驟鏈結模型」

講師

國立臺北商業大學 / 林熙中 助理教授

16:20-16:40

綜合座談及交流

2.

Course Theme

INTRODUCTION

講者介紹





職涯發展教材全貌解析

SPEAKER
introduction

・ 講 者 ・

中信科技大學 **葉慶鴻** 主任

現任

中信科技大學學務處諮商與生涯發展中心主任

經歷

- ・ 國立成功大學工程科學系博士
- ・ 114 年大專校院職涯輔導成果評選傑出職輔人員組（教學類）銀等獎
- ・ 114 年大專校院職涯輔導教案徵選優選教師
- ・ 臺南市政府勞工局職訓就服中心青少年職涯規劃研習營諮詢師
- ・ 臺南市政府勞工局職訓就服中心就業諮詢師
- ・ 勞動部勞動力發展署雲嘉南分署青年就業旗艦計畫審查委員



職涯發展教材解析

中信科技大學諮商與生涯發展中心
葉慶鴻主任

2026年初勞動力與就業核心指標



全國總體失業率

3.29%

創26年同月新低，顯示宏觀就業市場吸納力強。



25-29歲群體失業率

5.93%

顯著高於總體平均，凸顯青年尋職的高摩擦力與困境。



工時不足就業人數

12.1萬人

年增1.2萬人，深受全球地緣經濟與產能過剩波及。



潛在勞動力人數

13.1萬人

反映出勞動市場中仍存在極大隱性未充分利用人力。

資料來源：行政院主計總處勞動力調查數據(2026/01)



薪資政策的極限與實質購買力衰退

十年調漲：法定最低工資月薪調升至29,500元，達成連續十年穩定調漲目標。



通膨巨獸：物價飛漲與高昂居住成本（房價與租金），形成反向拉力，大幅侵蝕薪資紅利。



體感貧窮：薪資成長無法追趕物價通膨，基層青年即使名目薪資提升，實際財務安全感卻降至冰點。



剛性支出：外食費與房租等不可避免之剛性支出，讓都會區打拼的青年生活重擔難以承受。



財務脆弱性與非典型就業被動崛起

40.2%

陷入每月財務赤字狀態



14.9萬

平均名下存款金額 (NTD)



生存焦慮

沉重的學貸與生活成本迫使七成青年負債。突發失業最長僅能支撐2.6個月，極致生存焦慮促使大量青年「被迫」轉向非典型就業與零工經濟，犧牲了長期職涯與保障體系。

學貸

生活成本

非典型就業
生存焦慮

長期職涯
與保障體系





「躺平」哲學與價值觀重塑的深層意涵

- 高達**54.9%**青年自認「人生魯蛇」。
- 面對房價與低薪的結構性高牆，「躺平」與「三不」（不買房、不結婚、不生子）成為理性且消極的防禦機制。



2026年第一季AI新鮮人職缺產業分佈





AI 典範轉移：青年勞動力的雙面刃

重應用輕研發



職務需求大幅度轉向商業應用與系統整合端。企業更看重員工能否彈性運用AI工具解決實際痛點，而非要求皆為程式碼開發者。

學科門檻解構



高達62%的AI職缺標明「不限科系」。只要具備產業領域邏輯能力與跨界思維，文法商科系畢業生同樣能於AI浪潮中找到高價值定位。

破壞式創新威脅



行政文書、翻譯、文案撰寫及美術設計等五大初階白領職位面臨消亡，造成青年勞動力市場兩極化，加劇結構性失業危機。

大學生的職涯發展挑戰

自我認知與定位困境



- 興趣與能力模糊



- 專業與職業的斷層

核心競爭力不足



- 硬專業的落差



- 軟實力的弱項

大學生的生涯發展挑戰

外部環境壓力

就業市場的劇變：產業快速迭代（如AI取代基礎職務）、非典型就業（零工經濟）興起，學生對生涯穩定性焦慮。

家庭與社會期待衝突



資源與資訊不對稱

生涯資訊碎片化：學生缺乏系統化管道了解產業趨勢、職務真實樣貌（如工程師日常並非純寫程式）。實習與人脈門檻：優質實習機會集中都會區或頂尖校院。



心理與決策障礙



焦慮

大學青年八大生涯發展任務

發掘志趣熱情

建立才幹資產

掌握資源網絡

勾勒生涯願景

實踐理想生活

展現行銷自我

準備適應職場

持續建構調整

資料來源：劉淑慧、陳斐娟、吳淑禎（2014）。知識經濟時代的大專學生之學習目標與生涯發展任務。國立彰化師範大學華人生涯研究中心。



大學青年需具備的生涯素養

掌控力：



掌控力：

理性選擇目標
與規劃實現行動

實踐力：



實踐力：

付諸行動、承擔壓力以完成所願

開放力：



開放力：

透過欣賞與嘗試開啟新的可能性

生命力：



生命力：

承擔抉擇的限制、自由與責任

建構力：



建構力：

知道為何並統整出有意義的故事

資料來源：劉淑慧、陳斐娟、吳淑禎 (2014)。知識經濟時代的大專學生之學習目標與生涯發展任務。國立彰化師範大學華人生涯研究中心。

發想

從工業時代的單一線性攀升，轉變為現代社會的「無邊界職涯」
與「變形蟲職涯」



工業時代



現代社會：無邊界/變形蟲職涯



在瞬息萬變的時代背景下，職業生涯規劃已不再僅僅是尋求一份工作的短期戰術，而是演變為一場牽涉深刻自我探索、生命意義建構、外部環境適配以及持續心理調節的終身戰略歷程。



三大代表性生涯核心理論



生涯金三角理論

由斯溫博士(Dr. Swain)提出，以宏觀且結構化的系統性視角，奠定職業決策中內在特質與外在環境適配的經典基礎。



生涯三葉草模型

精準聚焦個人內在心理機制的微觀動態，探討價值、能力與興趣交集，是診斷職場情緒病灶的絕佳工具。



職涯富足公式

由瑪德琳·曼恩提出，為處於高度競爭時代的現代求職者，提供極具顛覆性的心智重塑框架與高度可操作的實戰策略。



生涯決策理論的演進脈絡



生涯金三角

美國 Swain 博士 (1984): 做生涯決定時要考量「自我」、「教育與職業資料」及「環境」三個面向。



模型核心精神：

一個完美的職業生活，是興趣、能力、價值三者完美重合。

當三者持續轉動，同步成長時，職業生派就會進入良性循環，充滿活力與成就感。



富足公式的三大核心元素

$$\text{價值觀} + \text{強項} + \text{市場需求} = \text{富足}$$



價值觀

定義理想生活的樣貌，是決策的北極星。



強項

擅長且能發揮高價值的技能競爭力。



市場需求

外部世界願意支付報酬的商業可行性。



大專校院學生職涯發展教材



大專校院學生職涯發展教材

- 大專校院學生職涯發展教材(105年)
職涯優勢學習、職涯進路準備、職涯
籌劃實踐等三項主軸26單元
- 108年修正4單元新增6單元
- 大專校院生涯輔導工作參考手冊
 - 原住民族及原民生概況介紹
 - 20個單元的多元文化小叮嚀
 - 4個客製化主題單元
 - 參考資源



完整資源



大專校院學生職
涯發展教材



大專校院學生職
涯發展教材-原住
民族族學生篇



大專校院生涯輔
導工作參考手冊



青年職涯輔導資
訊平臺網站：首
頁>>職涯圖書館

大專校院學生職涯發展教材三大主軸

大一、大二

職涯優勢學習

藉由多元方式瞭解個人特質
優勢，據以投入提升職業能
力的學習

發掘優勢、提升優勢

大二、大三

職涯進路準備

藉由多元方式瞭解職業與職
場，據以投入職場競爭力與
社會化的準備

體察職業運作、創造個人
競爭力、掌握職場社會化

大三、大四

職涯籌畫實踐

藉由建立理想的未來願景，
以及掌握實踐方法、克服挑
戰困難，實現圓滿職涯發展

打造希望感、提升實踐力



大專校院學生生涯發展教材34個單元

一、生涯優勢學習

L1發發優勢

- L11梳理高峰經驗
- L12發理志趣熱情
- L13掌握才幹資產
- L14打造個人特色

L2提升優勢

- L21多元學習經驗
- L22看見才幹變化
- L23善用策略自主學習
- L24檢視今日學習
- L25服務學習開展生涯

二、生涯進路準備

P1體察職業運作

- P11體業視窗六名格
- P12生涯焦點人物誌
- P13三創打開新視界
- P14國際移動與海外生涯

P2展現個人競爭力

- P21開創未來工作
- P22統整理想現實
- P23求職與自我行銷
- P24求職心法show大亮點

P3掌握職場社會化

- P31角色脫離-進入
- P32職場守守護捍衛
- P33職場社會化_新人功課
- P34職場社會化_高效習慣
- P35職場減壓沒煩惱
- P36職場互動順勢行

三、生涯籌劃實踐

A1打造希望踐

- A11釐清生理理念
- A12 SMART視劃個人發展
- A13句約未來願景
- A14我的人生製片師
- A15籌劃圓夢行動

A2提升籌戰力

- A21造點實踐資產
- A22享受意外變動
- A23回歸圓心
- A24衝突對話
- A25製作圓滿
- A26展望未來

原住民族學生的生涯輔導



原住民族面對的挑戰

●經濟能力相對弱勢

- 居住部落的原鄉族人多從事務農、臨時工等，收入不穩定。
- 都市原住民多從事營造業或製造業，容易面臨集體性失業；且屬於次級勞動市場，工作不穩定、拿不到薪水、工傷拿不到賠償等的情況普遍。

●職場傳統印象

- 族群偏見、刻板印象或歧視，認為可能會「怠惰」、「不準時」影響僱用。

怠惰 勞害
不準時

資料來源：李育逢(2021)。為原住民族大學生創造多元多就業的機會。大專校院學生生涯發展教材－原住民族學生篇。

原住民族

16族

阿美族

泰雅族

排灣族

布農族

卑南族

魯凱族

鄒族

賽夏族

雅美(達悟)族

邵族

噶瑪蘭族

太魯閣族

撒奇萊雅族

賽德克族

拉阿魯哇族

卡那卡那富族

原住民族

●原住民族物質文化

- 衣飾、工藝、紋面、陶藝、手工藝

●社會組織

- 父系世族：布農族、賽夏族、鄒族、邵族
- 偏向母系：阿美族、卑南族
- 祭祀團體：排灣族和魯凱族，是長嗣繼承

●信仰

- 歲時祭
- 生命禮儀

資料來源: 李育達(2021)。為原住民族大學生創造多元多就業的機會。大專校院學生生涯發展教材-原住民族學生篇。

原住民族學生教材-自我認同

1.世代差異：對自己部落不熟悉情形漸增、影響專屬原鄉原住民的優勢特質與能力

2.「部落」及「都會區」原住民族學生的優勢差異

3.先入為主的負面刻板印象

4.敏感-他人怎麼看自己以及自己怎麼看自己

以原住民身分取得加分的壓力



以原住民身分取得加分的壓力

原住民族學生篇

職涯發展挑戰



- 分工共享模式：集體上工/離職，注意文化脈絡。
- 求職時可能面臨的情境。
- 快速融入：釐清職務及權責。

職涯發展優勢



- 傳遞保存文化：農耕、手工藝、攀樹師、巫師、嚮導、族語教導。
- 職業方向/學程：精緻農業、生態維護、部落旅遊、文創、長照。

職涯籌劃實踐



- 創業、就業、留學或培訓。
- 職涯典範：田雅各、沙布喇·安德烈、布拉瑞揚·帕格勒法、馬躍·比吼。
- 國際交流計畫與公費留考。
- 創業資源：U-star 原漾計畫 (ustart.yda.gov.tw)

原住民族學生篇

●客製化主題/共4個單元

籌劃圓夢行動



文化力與職場優勢



職場lima幫幫忙



民族發展與職場前景





職涯發展輔導



職涯輔導運用-玩玩生涯三葉草





“一個完美的職業生涯，是興趣、能力、價值三者的完美重合。”

三大核心要素（三片葉子）



興趣（樂趣）

代表對一件事有發自內心的好奇與熱愛，願意主動投入時間。提供內在驅動力與持續投入的燃料。



價值（回報）

代表這件事能帶來內在或外在的獎勵，如成就感、金錢、安全感等。提供外部肯定與內在意義。

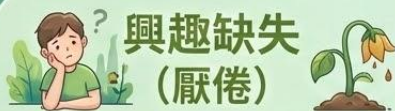


能力（實力）

代表能夠將事情做好的才幹與技能，是解決問題的基礎。決定完成度與效率，是獲得價值的工具。



狀態失衡與轉動策略矩陣



興趣缺失 (厭倦)

特徵：對工作感到無聊、乏味，缺乏動力。

策略：發展興趣：培養新鮮感、探索工作有趣部分。



價值缺失 (失落)

特徵：感覺付出與回報不成正比，懷疑工作意義。

策略：兌現價值：爭取回報、轉換崗位、獲得內在滿足。



能力缺失 (焦慮)

特徵：感到力不從心，擔心無法勝任，壓力巨大。

策略：提升能力：持續學習、參加培訓、反覆練習。



興趣缺失：陷入「厭倦」

當工作失去樂趣...

- 狀態特徵：對工作感到無聊、乏味，每天上班缺乏動力，像機器人一樣執行任務。
- 內在感受：缺乏好奇心，對新事物不再感到興奮，工作變成一種消耗。



轉動策略（發展興趣）：

- ✓ 培養新鮮感，主動設定新挑戰。
- ✓ 探索工作流程中被忽略的有趣部分。
- ✓ 將業餘愛好與工作技能進行連結。





能力缺失：引發「焦慮」

當挑戰大於實力...

狀態特徵：

- 面對任務感到力不從心，時常擔心自己無法勝任，承受巨大的心理與工作壓力。

轉動策略（提升能力）：

焦慮的解藥就是行動與學習。透過持續學習、參加專業培訓、在工作中反覆練習，並積極尋求前輩或主管的指導，以建立解決問題的硬實力與自信心。



價值缺失：產生「失落」

當挑戰大於實力...



狀態特徵（失落感）

感覺自己的付出與獲得的回報不成正比。無論是薪資、職位晉升、還是成就感，都無法滿足期待，進而開始深深懷疑這份工作的意義與自我價值。



轉動策略（兌現價值）

主動與主管溝通，爭取合理的回報（如加薪、升職）；若外部環境無法改變，可考慮轉換內部崗位或跳槽；同時學會看見工作帶來的無形資產，獲取內在滿足。



讓三葉草持續轉動

一個完美的職業生涯，是興趣、能力、價值三者的完美重合。
當三者持續轉動、同步成長時，您的職業生涯就會進入良性循環，充滿活力與成就感。







主題

TOPIC

職涯發展教材運用的 多元策略與示範

SPEAKER
introduction

・ 講 者 ・

南開科技大學 / 梁瑛心 院長

現任

南開科技大學電機與資訊技術系教授兼科技學院院長

經歷

- ・ 國立彰化師範大學工業教育與技術研究所博士
- ・ 美國麻州州立大學電機工程研究所碩士
- ・ 114 年大專校院職涯輔導教案徵選優選教師
- ・ 114 年大專校院職涯輔導成果評選傑出職輔人員組（教學類）銀等獎
- ・ 114 年大專校院推動職涯輔導補助計畫見習類計畫主持人
- ・ 110-113 年大專校院推動職涯輔導補助計畫創新類計畫主持人
- ・ 南開科技大學研發處職涯輔導組組長
- ・ 南開科技大學多媒體動畫應用系主任
- ・ 南開科技大學資訊工程系副主任





南開科技大學

職涯發展教材運用的多元 策略與示範

南開科技大學 電機與資訊技術系

梁瑛心

115.06.26

Dept. of Electrical and Information Technology



大綱

壹 前言

貳 職輔教材融入專業課程案例分享

叁 創新vs. 職涯發展應用案例分享

肆 Q & A

shape the future





壹、前言²

■ 職輔計畫提案經驗與類別

- 104-108 課程與活動類
- 109 沒通過
- 110-113 創新類
- 114-115 見習類



4



壹、前言³

■ 曾融入職輔教材的專業課程

專業課程	成果
腳本企劃	「一日職場的生活劇本」
數位內容實務	創意影音履歷製作 - 「電子書」
影音剪輯與特效	創意影音履歷製作 - 「微電影」
基礎動畫	創意影音履歷製作 - 「2D動畫展演」
擴增實境應用設計	創意影音履歷製作 - 「擴增實境展演A4版與名片版」
電子商務	創意影音履歷製作 - 「電商平台」
多媒體數學	請參閱紙本



5



貳、職輔教材融入專業課程

- 一 課程設計理念
- 二 職輔教材融入策略
- 三 成果展示
- 四 衍生應用功能
- 五 衍生效益



6



南開科技大學

「腳本企劃」
為例

Dept. of Electrical and Information Technology



一、課程設計理念

■ 專業課程「腳本企劃」教學目標

- 培養學生故事敘事撰寫，動畫製作流程下，如何掌握構圖與運鏡等技巧，將故事轉呈分鏡腳本方式呈現，以利後續相關製程的溝通

■ 職輔融入專業課程的機會

- 讓學生從故事撰寫的五元素：角色(Who)、時間(When)、地點(Where)、問題(Why)、正確性(What)，強化學生職場體察活動

■ 專業融入職輔的目的(職涯任務產出)

- 「一日職場的生活劇本」

8



二、職輔教材融入策略

■ 「職輔教材」融入的策略

➤ 知己知彼

- ✓ 乙1梳理高峰經驗
- ✓ 乙2發覺志趣
- ✓ 乙3掌握才幹資產
- ✓ 丙1:職業視窗六宮格
- ✓ 丙2：職涯焦點人物誌

=>職場定位找到自己適切的工作，刻畫出一日職場的生活劇本



三、成果展示

■ 活動學習單(期末成果)

➤ 莊同學

➤ 林同學

10



南開科技大學

「多媒體數學」
為例

(緣起於教一個國小三年級的美國人)



Dept. of Electrical and Information Technology



一、課程設計理念

■ 專業課程「多媒體數學」教學目標

- 培養學生運用思維解決數學的問題，了解多媒體數位化的方法，與多媒體處理及製作相關數學的概念

➤ 職輔融入專業課程的機會

- 以問題解決的應用概念，進行青年署「大專校院學生職涯發展教材」內容的融入

■ 專業融入職輔的目的(職涯任務產出)

- 「從職業性向、盤點自我優勢經驗、未來的生涯或職業方向、擬定策略後，針對「學習進展」與「時間管理」，從累積的經驗找到最適解」

12



二、職輔教材融入策略₁

■ 「職輔教材」融入的使用策略

- 乙1梳理高峰經驗
- 乙2發覺志趣
- 乙3掌握才幹資產
- 丁1:多元經驗
- 丁2:看見變化的樣子
- 丁3:學用關係與學習策略
- 乙5:檢視今日學習

13



二、職輔教材融入策略₂

■ 「職輔教材」融入的策略

➤ Part1-知己

- ✓ 乙1梳理高峰經驗
- ✓ 乙2發覺志趣
- ✓ 乙3掌握才幹資產

=>完成自我強項的檢視

shape the future



14



二、職輔教材融入策略₃

■ 「職輔教材」融入的策略

➤ Part2-學習經驗vs擬定問題解決策略

- ✓ 丁1:多元經驗
- ✓ 丁2:看見變化的樣子
- ✓ 丁3:學用關係與學習策略

=>看見自己經驗累積成長的改變，學習面對問題找工具(GA)擬策略解決它

shape the future



15



二、職輔教材融入策略⁵

■ 「職輔教材」融入的策略

➤ Part2-操作₂

✓ 丁2:看見變化的樣子

- 如上，不同階段的數學解題能力成長的改變，對於自己在「學習進展」(learning progress) 面向、知識、技能變化是否有改變



17



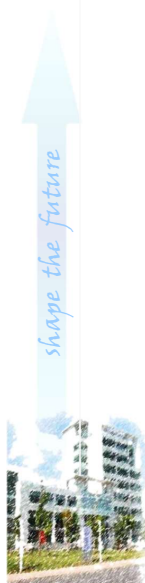
二、職輔教材融入策略⁷

■ 「職輔教材」融入的策略

➤ Part2-操作₄

✓ 乙5:檢視今日學習

⇒ 「擬定學習策略」與「時間管理」，找出阻礙前往目標的障礙，方能落實行動達成目標



19



南開科技大學

「數位內容實務」 為例

(教材參賽所選定主題)

Dept. of Electrical and Information Technology



一、課程設計理念₁

- 專業課程「數位內容實務」**教學目標**
 - 培養學生整合人文與科技等技術，展現多媒體展演實務的規劃、設計、整合製作能力
- 職輔融入專業課程的優勢
 - 強化學生對職能了解，讓學生從「為何而學」到「學了能作什麼」，更認識工作世界職能取向的教學活動
- 專業融入職輔的目的(職涯任務產出)
 - 「品牌行銷策略建構影音履歷」

shape the future





十八週課程大綱

一、課程設計理念³

(週數)	課程主題 ■專業課程 ■職輔任務	職輔工作目標	對應職源輔導工作任務	對應會發表 教材單元之 學習單
一	■班級經營 ■「四驅過去學習經驗」	知已與定向：(高峰經驗回顧+UCAN測驗+生涯願景圖，從自我盤點到願景規劃)	透過近教學引導學生回顧過往學習經驗，並識別高峰經驗，協助學生完成乙1「梳理高峰經驗」任務，掌握自我強項。	乙1梳理高峰經驗
二	■數位內容定義探討 ■「客觀發展志趣，並掌握未來才幹資產」		透過UCAN測驗，輔導學生解析測驗報告，提供學生了解自我職業性向，讓此四驅乙2「發現志趣熱情」的差異，並對應學系職能培養的自我檢視，四驅乙3「掌握才幹資產」的目標規劃。	乙2發覺志趣 乙3掌握才幹資產
三	■數位內容定義探討 ■「知己與未來生涯願景規劃」		「乙6願景設計工作坊」：透過講述教學引導學生整合乙1乙2乙3的自我盤點結果(興趣、特質、強項、才幹資產、等)，設定短中長期願景目標。	乙6調整生涯願景
四	■數位內容定義探討 ■「需求分析」		講述教學，深入分析數位內容涵蓋的產業與職能要求，協助與四種學生優化Part1學習單，確保學生的自我認知與職業需求接軌，給予個人化的職源發展建議。	■完成Part1學習單(乙1乙2乙3乙6)
五	■智識議題 ■創意思考技法生涯規劃的三切		導入創意思考(Design Thinking)於生涯規劃，鼓勵學生以「設計師視角」審視並跳脫既有框架，設計自己的人生與職源路徑。	
六	■數位內容規劃與設計 ■「職場面面觀」		指導學生運用人力銀行/求職網站，搜尋與未來志趣相關職缺，分析其職能要求、薪資與背景，完成內1「職業視窗六宮格」任務，探索校園外工作世界與職能要求，為應徵內容作準備。	內1職業視窗六宮格 ■完成Part2學習單(內1)
七	■數位內容規劃與設計		「職源溝通與品牌概念建立」：強調影音應徵是自我行銷的工具，指導學生思考個人品牌定位，為實作模範完成技術基礎。	
八	■數位內容規劃與設計 ■「應徵內容(素材盤點)準備」		「應徵/作品集素材盤點工作坊」：指導學生根據自我認知職業的職能要求，篩選並分類最能展現個人亮點的學習歷程素材。	乙2求職與自我行銷 P25 求職心法 show 大亮

週數	課程主題	職輔工作目標	對應職源輔導工作任務	對應會發表教材單元之學習單
九	■期中			
十	■期中			
十一	■數位內容實務製作 ■協同教學 AR 實務操作 ■「影音履歷製作」	打造自我品牌策略：(品牌行銷影音應徵製作，並透過同儕互評與教師模擬面試指導，提升自我行銷力)	教師與導師針對學生的「品牌定位」、「影音內容的職源連結度」以及「學職規劃契合度」給予回饋，將製作過程轉化為AR展演等形式，具體化實踐職源目標，完成「品牌行銷策略建構影音應徵」任務。	參考頁2「求職與自我行銷」和P25「求職心法 show 大亮點」的原則，完成Part3 學習單，作為影音履歷的腳本。
十二	■數位內容實務製作 ■協同教學 2D 動畫實務操作 ■「影音履歷製作」		教師與導師針對學生的「品牌定位」、「影音內容的職源連結度」以及「學職規劃契合度」給予回饋，將製作過程轉化為2D動畫展演等形式，具體化實踐職源目標，完成「品牌行銷策略建構影音應徵」任務。	■完成Part3學習單(或2P25)
十三	■數位內容實務製作 ■協同教學 2D 動畫實務操作 ■「影音履歷製作」		教師與導師針對學生的「品牌定位」、「影音內容的職源連結度」以及「學職規劃契合度」給予回饋，將製作過程轉化為2D動畫展演等形式，具體化實踐職源目標，完成「品牌行銷策略建構影音應徵」任務。	
十四	■數位內容實務製作 ■協同教學 2D 動畫實務操作 ■「影音履歷製作」		教師與導師針對學生的「品牌定位」、「影音內容的職源連結度」以及「學職規劃契合度」給予回饋，將製作過程轉化為2D動畫展演等形式，具體化實踐職源目標，完成「品牌行銷策略建構影音應徵」任務。	
十五	■數位內容實務製作 ■協同教學 2D 動畫實務操作 ■「影音履歷製作」		教師與導師針對學生的「品牌定位」、「影音內容的職源連結度」以及「學職規劃契合度」給予回饋，將製作過程轉化為2D動畫展演等形式，具體化實踐職源目標，完成「品牌行銷策略建構影音應徵」任務。	
十六	■數位內容實務製作 ■協同教學 2D 動畫實務操作 ■「影音履歷製作」		教師與導師針對學生的「品牌定位」、「影音內容的職源連結度」以及「學職規劃契合度」給予回饋，將製作過程轉化為2D動畫展演等形式，具體化實踐職源目標，完成「品牌行銷策略建構影音應徵」任務。	
十七	■期末報告評閱		「模範職場提案與自我行銷競賽」：要求學生以職場提案的角度發表影音履歷，訓練其口語表達與臨場反應；評審標準納入「職源亮點呈現度」與「個人品牌識別度」。	學習評量 學生發表自我行銷創意影音履歷，評審以Rubric評量表進行評比
十八	■成果發表與教學回饋		「學職轉換與反思工作坊」：引導學生反思十八週課程對其生涯規劃的影響，探討學職規劃契合度，並討論未來職源的事務事項，填寫期末教學回饋單，並規劃未來職源的行動計畫。	學習評量 ■完成期末教學回饋問卷

二、職輔教材融入策略¹

■ 「品牌行銷」履歷的策略

- 須能展現**獨特性的「關鍵才幹」或「高峰經驗」**
- 展現個人**企圖、願景與價值觀**，讓雇主感受到你的熱情
- **帶著走的**創意作品呈現，讓人一眼看出你的專業，更有加分作用





二、職輔教材融入策略₂

■ 「職輔教材」融入的策略(3個Part)

➤ Part1-知己

- ✓ 乙1梳理高峰經驗
- ✓ 乙2發覺志趣
- ✓ 乙3掌握才幹資產
- ✓ 乙6統整生涯願景

=>找出能傳達「我是誰、我能帶來什麼價值」的內容，同時展現與產業職缺的契合度，讓雇主更能看到你



25



二、職輔教材融入策略₅

■ 「職輔教材」融入的策略(3個Part)

➤ Part2-知彼

- ✓ 丙1職業視窗六宮格

=>讓學生了解求職單位真正重視的能力與特質，幫助學生自我盤點的內容能與職場需求對接



28



二、職輔教材融入策略⁷

- 「職輔教材」融入的策略(3個Part)
 - Part3-品牌(獨特的我)行銷策略建構影音履歷
 - ✓ 戊2求職與自我行銷
 - ✓ P25 求職心法show大亮點
- =>讓履歷不只是一份紙本文件，而是可攜式的作品集，是「推銷自己」的數位化名片



30



三、成果展示¹

- AR展演(A4格式)
- AR展演(名片格式)
- 電商平台展演形式
- 電子書展演形式
- 2D動畫展演形式
- 微電影展演形式



32



三、成果展示₂

■ 教學評量與反思回饋

- 多元評量類別（學習單評量、實作評量、口頭報告、競賽等）
 - ✓ 學習單評量-Part1探討學生面對學職轉換的問題，並給予輔導(學職規劃契合度輔導)
 - ✓ 實作評量與口頭報告-影音履歷實作成果報告與觀摩(Rubric評量)
 - ✓ 期末教學回饋單(專業課程認知連結、教學策略、學習滿意度)

shape the future



33



三、成果展示₃

■ 教學評量與反思回饋

- 多元評量類別（學習單評量、實作評量、口頭報告、競賽等）
 - ✓ 學習單評量-Part1探討學生面對學職轉換的問題，並給予輔導(學職規劃契合度輔導)
 - ✓ 實作評量與口頭報告-影音履歷實作成果報告與觀摩(Rubric評量)
 - ✓ 期末教學回饋單(專業課程認知連結、教學策略、學習滿意度)

shape the future



34

三、成果展示⁵

■ 反思回饋(Google表單節錄)

本學期	本學期	本課程	本課程	本學期	本學期	履歷加值行銷展演方式	心得感想,如,這是你第一次用行銷角度紀錄、,有想要以什麼方式加值、,、
4	5	4	4	4	5	notepad++、網頁設計、	無
6	6	6	6	6	6	(1)3Ds Max、Photosh	第一次準備作品集,除了現在課程新製作的以外,還要從過去保留的檔案中把以前的檔案找
5	5	5	5	5	5	Ai premiere ps	第一次靠自己與廠商果農接洽 自己設計包裝 什麼都自己來 最後用影印的方式銷售自己的產
4	4	4	4	5	4	網頁、網頁設計、瀏覽	這次上課學習到非常多行銷技能
4	4	4	4	4	4	沒有	沒
4	4	4	4	5	3	2	行銷的重要
6	6	6	6	6	6	Premiere 影片製作與剪	這邊想要再加強自己的一些東西讓影片可以做的更好例如動畫的流暢及色彩豐富讓自己的影
4	5	4	5	5	5	3個 (pr,webflow,canvas	學到如何推銷自己
4	4	4	4	4	4	電腦	無
6	6	6	6	6	6	無	無
6	5	6	6	6	6	(1)strikingly, issuu(2)	讓我學到了我以前不了解未注意到適合的事
6	6	6	6	6	6	多媒體	增加自我的核心價值
4	4	4	4	4	4	1.canva和wix 2.簡報設	將自己的作品整合統整成一個網站和簡報,在大學就學期間所學的軟體跟作品做一個統整,自
4	5	3	3	3	4	無	無
6	5	6	6	6	6	1.Canva 3.履歷製作	明確的了解到履歷製作的專業性,可以讓我對於以後求職有非常大的幫助
4	4	4	4	4	4	1.剪輯軟體 2.忘了3.內	沒感想就很麻煩
6	6	6	6	6	6	(1)Gacha+Canva+Adol	字體要統一、要介紹下自己、把自己作品展現出來
6	6	6	6	6	6	(1)EyeJack做擴增/Pre	這一次得到了許多建議,像我自我介紹的部分,顯示出來的文字,只是照著唸的話那為什麼
4	4	4	4	4	4	1.canva	雖然製作自己的網站有一點艱辛不過是一個很好的學習經驗
4	5	5	5	4	4	(1) Portfolio.Canva.Flip	透過進門課,認識到許多線上工具並學習如何運用,未來有需要使用的時候也比較容易上手
5	5	6	5	6	5	1.strikingly(網站) Adot	自己的成長會反映在對公司的貢獻,因此推動自己不斷成長就很重要。這雖然聽起來很宏大,
4	4	4	4	4	4	1威力導演.PDF BOOK	恩 感覺滿害怕的 對自己沒怎麼自信
6	5	5	5	5	5	1.wix 網站 2.網站設計	我是利用win網站來設計的,碰上的困難就是排版設計跟文字大小和作品照片,排版設計我去

四、衍生應用功能²

■ 協助學系課程(職能)學習進路的導入

➤ 學系課程(職能)學習進路說明

✓ 學系課程模組(2個)與就業職能(也完成IEET宣導)

課程模組	代表職業名稱	核心能力	核心能力指標
多媒體動畫展演技術模組	多媒體動畫設計師 2D/3D動畫師 網路媒體動畫設計師 動態網頁設計師	1.能使用多媒體與動畫軟體工具設計及處理影音資料之能力。 3.能整合多媒體影音資料於網路平台之能力。 5.具有人文素養、組織能力、溝通技巧及團隊倫理並尊重智慧財產權之能力。	1.具2D/3D動畫軟體操作能力。 2.熟悉腳本編劇及動畫流程規劃能力。 3.具運用電腦2D/3D影音編輯、製作與後智能能力。 4.熟悉網頁軟體操作能力。 7.具有創意思考能力。 8.具有問題分析與解決能力。 9.具有團隊合作與溝通能力。

四、衍生應用功能₃

■協助學系課程(職能)學習進路的導入

➤ 學系課程(職能)學習進路說明

✓ 「Holland Code」vs「學系未來職能」

✓ 以南開科技大學多媒體動畫應用系為例

工作名稱	興趣何倫碼	多元智能	學科領域	工作場域及工作任務
多媒體動畫設計師	A-藝術型、I-研究型、R-實做型	空間藝術、邏輯數學、音樂旋律	美術、資訊、音樂	客戶溝通 與客戶討論動畫要呈現什麼內容。 成本評估 回報客戶這樣的內容需要投入多少成本才能達成。 畫面設計 透過手繪、電腦繪製、靜態2D或3D物件設計繪製，設計動畫的畫面。 多媒體動畫設計師的工作還可以根據設計師的專長進行細分，例如：動畫製作、場景設計、音樂演奏、剪輯合成.....等。
網紅/實況主	A-藝術型、E-企業型、S-社會型	語言文字、人際互動、音樂旋律	家政、音樂、國文	遊戲實況主和網紅是「秀自己達人」。 他們擁有獨特個人魅力，並明白如何將最好的自己展現在鏡頭面前！他們從自己的個人優勢出發，擁有公關行銷、社群媒體的能力，大方在鏡頭前show出最棒的自己，讓粉絲們擁有滿足笑容！



shape the future

39



四、衍生應用功能₄

■協助學系課程(職能)學習進路的導入

➤ 學系課程(職能)學習進路說明

✓ 「Holland Code」vs「學系未來職能」

✓ 以南開科技大學多媒體動畫應用系為例

工作名稱	興趣何倫碼	多元智能	學科領域	工作場域及工作任務
電玩程式設計師	I-研究型、R-實做型、C-事務型	邏輯數學	資訊、數學、英文	開發電玩遊戲 撰寫電腦程式打造電玩世界。例如：創造召喚峽谷。 守護網路安全 管理和維護玩家的帳號、密碼，並隨時注意網路安全。例如：避免玩家被盜帳號。 打造穩定連線 建造虛擬的連線橋樑，讓玩家順利連接伺服器。例如：讓玩家不要斷線或lag。
平面設計／美編人員	A-藝術型、R-實做型、I-研究型	空間藝術、肢體運動	美術、家政	客戶溝通 與客戶討論設計要呈現什麼內容。 成本評估 回報客戶這樣的內容需要投入多少成本才能達成。 設計和打樣 透過手繪、電腦繪製草圖，並進一步請印製廠商做出樣品。 平面設計的工作範圍主要為「可印製的商品」，例如：海報、書籍雜誌、包裝、商品外觀等。

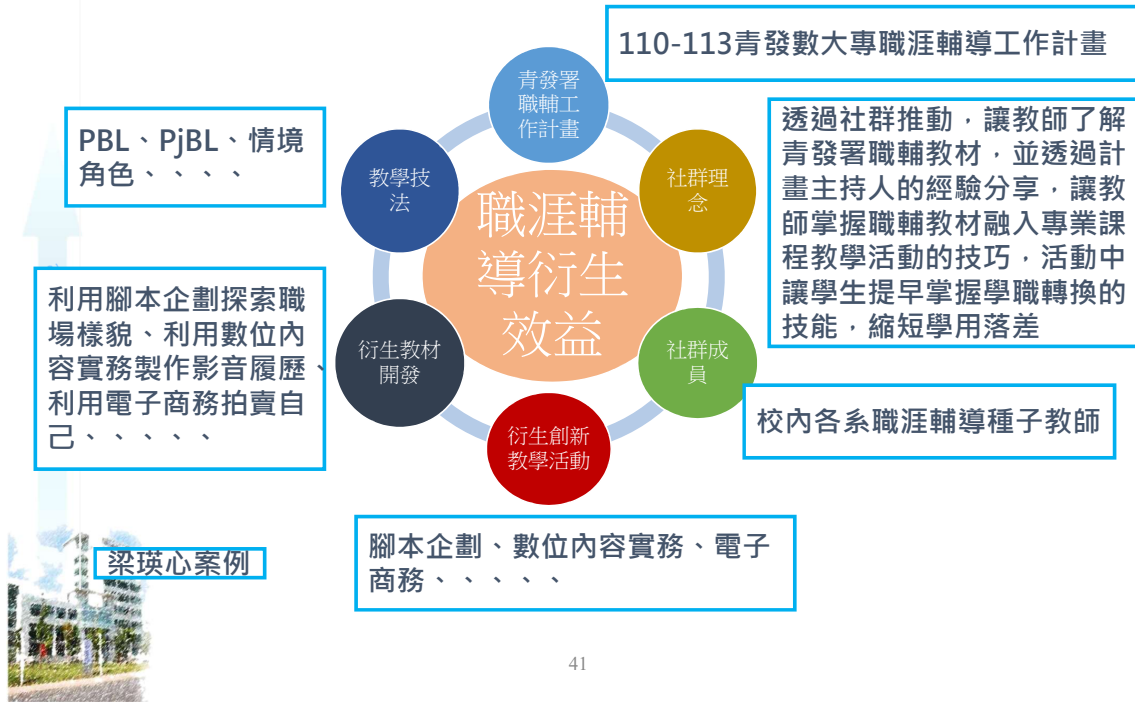


shape the future

40



五、衍生效益-盤點₁



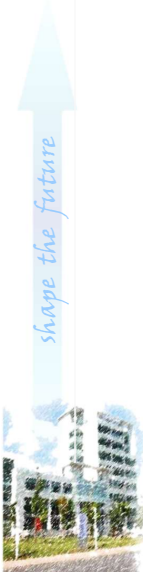
41



五、衍生效益-研究₂

■ 衍生效益-計劃案

- MOST-106-2511-S-252-001-植基於巨量資料分析技術探究產業實務導向課程成效評估的行動研究方案



42



五、衍生效益-究研₃

■ 衍生效益-專利

- 「依據同目標**求職者履歷**產生履歷修改建議系統及其方法」，發明專利I724517，2021/04-2039/08，台灣
- 「依據腳本模擬影音播放以產生**多媒體履歷**之系統及方法」，發明專利I724518，2021/04-2039/08，台灣
- 「應用**擴增實境的履歷顯示**與操作系統及其方法」，發明專利，I650702，2019/2- 2038/5，台灣
- 「用於**手持式裝置的履歷顯示**與操作系統及其方法」，發明專利，I665597，2019/7- 2038/5，台灣

43



參、創新vs. 職涯發展應用案例

- 一 創新vs. 職涯鏈結
- 二 創新vs. 職涯發展選項
- 三 創新vs. 職涯發展內涵
- 四 成果展示
- 五 衍生效益

46



一、創新vs. 職涯鏈結

■ 與國家重點政策結合情形

- ☐ 5+2產業創新計畫（對應計畫書__頁）
- ☐ 新南向（對應計畫書__頁）
- ☐ 推動地方創生（對應計畫書__頁）
- ☐ 前瞻基礎建設計畫（對應計畫書__頁）
- ☐ 六大核心戰略產業（對應計畫書__頁）
- ☐ 臺灣2050淨零排放

■ 是否與生命教育議題結合

■ 是否與青銀合作議題結合

47



二、創新vs. 職涯發展選項₁

■ 與國家重點政策結合情形

➤ 111

- ✓ ☐ 5+2產業創新計畫（對應計畫書__頁）
- ✓ ☐ 新南向（對應計畫書__頁）
- ✓ ☒ 推動地方創生（對應計畫書__頁）
 - 行銷溪尾，推動ibick設立的機會，讓市民能以單車輕旅行的方式遊烏溪河畔景點，帶動人潮提升溪尾的觀光，不僅提升溪尾國小學生學習機會的移動力外，推動地方創生的契機

48



二、創新vs. 職涯發展選項₂

■ 是否與生命教育議題結合

➤ 111

✓ ■ 是（對應計畫書__頁）

- 透過「青銀職場同耕共學」計畫，開啟學生與銀髮長者對話的機會，探索代間生命教育議題，以及代間生涯世代交替的經驗分享

■ 是否與青銀合作議題結合

➤ 111

✓ ■ 是（對應計畫書__頁）

- 透過「青銀職場同耕共學」計畫，開啟代間學習方案，促進銀髮長者就業機會

49



二、創新vs. 職涯發展選項₃

■ 與國家重點政策結合情形

➤ 112

✓ ■ 前瞻基礎建設計畫（八個建設主軸中的三個）
（對應計畫書__頁）

- 人才培育建設中的青年科技**創新創業**基地
- 城鄉建設中的推動**地方創生**與振興觀光
- 數位建設中的發展**數位文創**

✓ ■ 推動地方創生（對應計畫書__頁）

- 推動**數位文創**內容與**數位加值**應用融入教學與旅遊活動，透過**擴增旅遊地圖**的產出，讓更多人看見溪尾的美，振興地區觀光帶動地方創生的機會

50





二、創新vs. 職涯發展選項⁴

■ 是否與生命教育議題結合

➤ 112

✓ ■ 是（對應計畫書__頁）

- 透過「青銀職場同耕共學」計畫，開啟學生與銀髮長者對話的機會，探索代間生命教育議題，以及代間生涯世代交替的經驗分享。

■ 是否與青銀合作議題結合

➤ 112

✓ ■ 是（對應計畫書__頁）

- 職場「齡時差」，「青銀共融」善盡社會責任，藉由工作坊開展生命教育相關議題

51



二、創新vs. 職涯發展選項⁵

■ 與國家重點政策結合情形

➤ 113

✓ ☐ 臺灣2050淨零排放（對應計畫書__頁）

✓ ■ 六大核心戰略產業（對應計畫書__頁）

- 以實作培養六大核心戰略產業中共通基礎環境能力-數位人才

✓ ■ 推動地方創生（對應計畫書__頁）

- 三創耀中原方案(協助中原國小70周年，迎賓AR展演)

52



二、創新vs. 職涯發展選項⁶

■ 是否與生命教育議題結合

➤ 113

✓ ■ 是（對應計畫書__頁）

- 促使三生(本國生、境外生、原民生)同耕共學，學習尊重不同文化的生命教育
- 開始了解境外生的學習生態，才有機會轉到見習類

53



三、創新vs. 職涯發展內涵

■ 議題應用總結

➤ 三創(特色實驗室)學習中心推動社會實踐計畫

- 「社會參與」是走出象牙塔的另一條路徑的選擇

➤ 生命教育+青銀共創

- 「跨世代共創」是生命教育回應「時間力量」最有感的對話

54



南開科技大學

「創新類」效益 分享一

(三創-數位內容實務)

Dept. of Electrical and Information Technology



三、創新vs. 職涯發展內涵

- 三創(特色實驗室)學習中心推動社會實踐計畫
 - 「社會參與」是走出象牙塔的另一條路徑的選擇
 - ✓ 111+112協助溪尾國小進行ibick設置，AR導覽地圖建置
 - ✓ 113三創耀中原方案(協助中原國小70周年，迎賓AR展演)





四、成果展示₁

■ 三創(特色實驗室)學習中心推動社會實踐計畫(成果展示)

- 111+112協助溪尾國小進行ibick設置，AR導覽地圖建置
- NG
- <https://news.st-media.com.tw/news/31817>

57



四、成果展示₂

■ (成果展示)

- 113三創耀中原方案(協助中原國小70周年，迎賓AR展演)
- mp4



58



南開科技大學

「創新類」效益分享二

(青銀共學、共榮、共創、共生)



Dept. of Electrical and Information Technology



三、創新vs. 職涯發展內涵

■ 生命教育+青銀共創

- 「跨世代共創」是生命教育回應「時間力量」最有感的對話
- ✓ 110，生涯規劃運籌-祖孫來PK，代間生涯籌措對話
- ✓ 111+112，「青銀職場同耕共學」-參與「銀髮人才服務據點」協作機制
- ✓ 113，三生(本國生、境外生、原民生)推動職輔共舞，讓職涯輔導沒有國界只有更寬廣的窗





四、成果展示₁

■ 生命教育+青銀共創(成果展示)

- 110，生涯規劃運籌-祖孫來PK，代間生涯籌措對話
- 111+112，「青銀職場同耕共學」-參與「銀髮人才服務據點」協作機制
- 113，三生(本國生、境外生、原民生)推動職輔共舞，讓職涯輔導沒有國界只有更寬廣的窗



61



五、衍生效益-研究₁

➤ 衍生效益-論文

- ✓ 以人生設計融入代間生涯活動打造青銀共融的友善對話。「2022年樂齡學習國際研討會」。台灣，嘉義，國立中正大學，Nov. 10-11，2022，poster。
- ✓ “**Career Development Tasks** by Integrating the Concept of **Designing Life into STEM Education**”，2022 Conference of Engineering, Technological, & STEM Education, PingTung, Taiwan, May 20, 2022.
- ✓ “青銀共榮和樂融融-以協助推動銀髮二次就業活動個案為例”，刊登發表於「2022年福祉科技與服務管理研討會」，台灣，南投縣，南開科技大學，May 20，2022， pp.1-5。



63



五、衍生效益-擴散¹

➤ 衍生效益-媒體報導^(1/3)

- ✓ 教育部青年發展署「113年推動大專校院生涯輔導工作計畫」，「起『薪』動念交響樂-奏鳴曲」，教育部青年發展署，台灣，2024/1~ 2024/11。『跨校創意履歷競賽成果發表會』，2024年6月3日，獲PeoPo公民新聞媒體報導，
<https://www.peopo.org/news/687703>。
- ✓ 育部青年發展署「112年推動大專校院生涯輔導工作計畫」，「跨域統整厚植職輔再出發」-實習橋接計畫，『"漫遊 OK" APP 發表 南開.溪尾攜手介紹在地景點』，2023年10月26日，獲媒體報導，大台中新聞
<https://news.st-media.com.tw/news/31817>。

64



南開科技大學

簡報完畢 敬請指教

Dept. of Electrical and Information Technology

打造優質教案的起點

SPEAKER
introduction

• 講者 •

國立臺北商業大學 **林熙中** 助理教授

現任

國立臺北商業大學通識教育中心助理教授

經歷

- 國立臺北商業大學通識教育中心助理教授
- 國立中央大學資訊工程學系博士
- 114 年大專校院職涯輔導教案徵選優選教師
- 114 年大專校院職涯輔導成果評選傑出職輔人員組（教學類）銅等獎
- 109 年大專校院推動職涯輔導補助計畫原民類計畫主持人
- 真理大學教與學發展中心主任、語言中心主任
- 真理大學原住民族學生資源中心主任
- 真理大學就業輔導組組長、服務學習組組長
- 真理大學招生中心主任





教育部青年發展署
Youth Development Administration, Ministry of Education

115年大專校院職涯輔導種子教師培訓
職輔教材運用初階工作坊

打造優質教案的起點

國立臺北商業大學通識教育中心 林熙中

未來職業工作坊：用設計思考打開未來之門

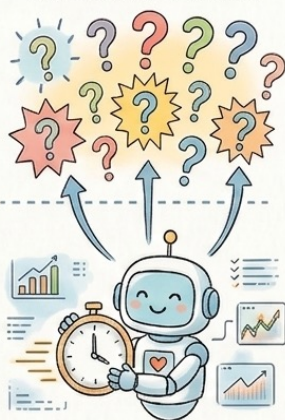
趨勢與報告

未來職業樹



許多關鍵工作
尚未被創造

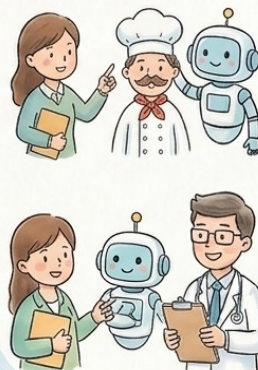
尚未被創造的職業



AI 加速變革

學生視角

意識到 AI 的取代能力



未認真思考創新職業





三項教學目標：對應職涯發展教材三大主軸

1. 釐清自身特質



2. 增加未來想像與創新思維



3. 學習設計思考與自主學習



準備活動一：現在的新興職業，十年前眼中的未來工作

過去 (10 年前)



今日

請同學們分享近10年來
就業市場上的新興職業



電影或影集中的職業 / 對應近年新興職業



準備活動二：未來工作 Step by Step

第一步：建立未來想像

請用 2-3 個詞彙形容
想像中的未來世界



第二步：

討論未來關鍵能力
列出 2-3 個所需具備的能力



第三步：發想未來工作

透過設計思考發想未來工作



發展活動：設計思考迷你工作坊（1/2）

步驟0（對照組）：

觀察隊友，為對方設計一個
「未來世界的夢幻職業」



步驟1（同理）：

和隊友進行訪談

A 以廣度為主的初步訪談



包含廣泛的生活、興趣、期待

B 以深度為主的深入訪談



探掘深層動機、價值觀、情感

步驟2（定義）：

從訪談中找到洞見，
整理出設計觀點（POV）





發展活動：設計思考迷你工作坊（2/2）

步驟3（發想）：

提出五個適合隊友的未來職業



- 1 機器人倫理顧問
- 2 生物共生設計師
- 3 虛擬現實城市規劃師
- 4 地球修復工程師
- 5 全球連結分析師

步驟4（原型）：

經過討論調整修正後產出一個未來職業，並用AI工具製作一張圖



步驟5（迭代）：

經過回饋反思等步驟，產出最終成品，用AI工具替隊友製作一張未來工作的名片



教育部跨領域教師發展暨人才培育計畫

112.04 版



苗圃計畫
MIAOPU

設計思考迷你工作坊

同理、釐清、發想、原型、驗證



歡迎使用，請註明出處 design-thinking.tw
以創用CC 姓名標示-非商業性-相同方式分享 3.0 台灣 授權條款釋出。





設計挑戰

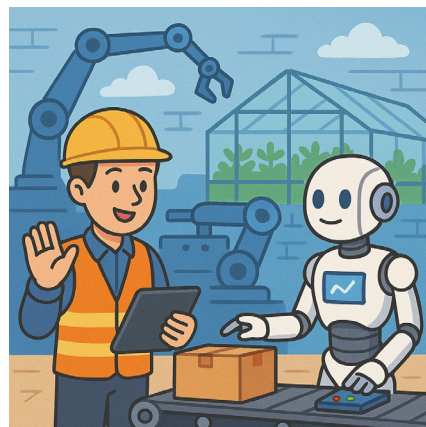
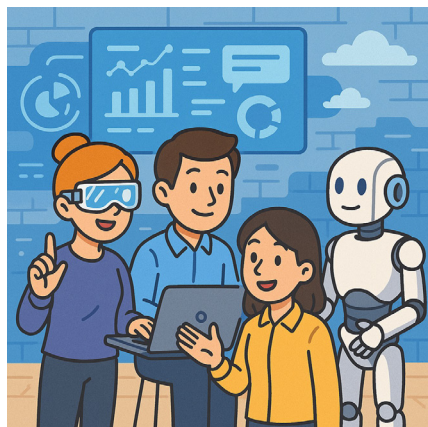
你也可以是個設計人

The 4 rules

1. 兩兩一組
2. 跟上，每個步驟 “在時間內” 動腦想 (Thinking) 動手做 (Doing)
3. 有時自己想、自己做，有時跟組員一起想一起做 (Team)
4. 聽到鈴聲，停止動作，往下走
5. 玩一下，享受充實設計挑戰



我們的好朋友適合什麼**未來職業**

**3:00**

請為你的隊友設計一個 **“超夢幻職業”** (3分鐘)

請**畫(Sketch)** 出你的想法，並可用**文字**註解說明！



1. 依照自己心中的想法進行職業設計
2. 不需與隊友對話與討論



現在我們都已經
為隊友設計
了一個職業

開始體驗
設計思考歷程



8:00

1. 初步訪談

步驟1 初步訪談

8分鐘 (2 人 x 每人4 分鐘)

請寫下第一次訪談內容 (關於職業你想問組員什麼問題?)

- 你好奇什麼? 隊友在想什麼?
- 關於職業有沒有擔心什麼?

多/廣



角色互換 & 輪流訪談
一邊對話討論，一邊要記錄寫下!

步驟2 深入訪談

6分鐘 (2 人 x 每人3分鐘)

請寫下第二次訪談內容

角色互換 & 輪流訪談

2. 深入訪談

步驟1 訪談

8分鐘 (2 人 x 每人4 分鐘)

請寫下第一次訪談內容

角色互換 & 輪流訪談



一邊對話討論，一邊要記錄寫下!

步驟2 深入訪談

6分鐘 (2 人 x 每人3分鐘)

請寫下第二次訪談內容(從剛剛的訪談中探索，有沒有發現什麼值得再深入討論的議題?)

- 很重要的
- 很有趣的
- 更細微的
- 值得討論的
-

深/獨特

角色互換 & 輪流訪談



3. 捕捉發現與洞見

步驟3

捕捉訪談發現(Findings) 3分鐘

* * 目標與願望 * *

根據前頁資料，列出你的組員想要/需要什麼？

* * 洞見 * *

(從組員分享訊息中，嘗試推論一些他沒提及的點？)

3:00

步驟4

採用設計觀點 (POV) 3分鐘

組員姓名/描述

想要/需要 _____
使用者需要

因為 (或 但是、出乎意料...)

洞見

4. 整理出設計觀點

步驟3

捕捉訪談發現(Findings) 3分鐘

* * 目標與願望 * *

根據前頁資料，列出你的組員想要/需要什麼？

* * 洞見 * *

(從組員分享訊息中，嘗試推論一些他沒提及的點？)

3:00

步驟4

採用設計觀點 (POV) 3分鐘



<組員姓名/描述>

想要/需要 _____
<使用者需要>

因為 (或 但是、出乎意料...)

<洞見>



5.發想設計

5:00

步驟5 以使用者需求為基礎，畫(Sketch)出至少5個解決方案 5分鐘

想要一個在OOOO可以XXXX的未來職業.....(請先在左邊先描述你發現與設定的問題)

根據這個設定的目標，在下面畫出5個解決方案

--	--	--	--	--

步驟6 方案分享與回饋 10分鐘

(2人 x 每人5分鐘)

角色互換 & 輪流訪談

6.分享回饋修正

10:00

步驟5 為使用者需求，草擬至少5個基本方案 5分鐘

請描述你的問題

--	--	--	--	--

步驟6 方案分享與回饋 10分鐘

(2人 x 每人5分鐘) 依據步驟五所提出的5個基本方案與隊友進行說明分享、回饋與討論

角色互換 & 輪流訪談



7. 根據回饋不斷迭代

3:00

步驟7

反思與產生**1個新的方案** 3分鐘

將你的偉大想法**轉換為精準的提示** (Prompt) , 讓AI工具幫我們畫出來!

8. 建構

7:00

步驟8 動手建構最終的**解決方案** 7分鐘

實際建構某些能讓組員互動的事物
(動手製作出你設計的原型-Prototype)

- 要有**功能**
- 要可以**操作**
- 要**具體呈現**
- 哪裡是什麼功能就要表現出來



步驟9 方案分享與意見回饋 8分鐘

可行的地方

可以改進的地方

問題

想法

(2 人 x 每人4 分鐘)



9.交付

8:00

步驟8 動手建構最終的解決方案 7分鐘

步驟9 方案分享與意見回饋 8分鐘

可行的地方	可以改進的地方
問題	想法

(2 人 x 每人4 分鐘)

給彼此一個掌聲
謝謝他為你動腦
設計了未來職業



相較於 第一個想像職業 你比較 愛夢幻職業嗎？



教育部跨領域教師發展暨人才培育計畫

此公版簡報特別感謝不斷迭代修正的教練們

苗圃計畫第一期主持人:康仕仲
苗圃計畫第二、三、四期主持人:謝尚賢

感謝以下參與公版簡報開發成員: (排序依筆畫順序排列)

大同大學 工業設計學系 楊朝陽
大同大學 媒體設計系 陳彥甫
中國文化大學 保健營養學系 翁德志
明志科技大學 工業設計系 楊俊明
國立中央大學 網路學習與科技研究所 吳穎沕
國立中央大學 學習與教學研究所 詹明峰
國立中央大學 機械工程學系 蕭述三
國立成功大學 工業設計系 馬敏元
國立成功大學 不分系 李孟學

國立彰化師範大學 企業管理學系 江家瑜
國立臺北商業大學 創意設計與經營所 黃鼎豪
國立臺灣大學 智慧生活科技整合與創新研究中心 賴宏誌
臺北醫學大學 通識教育中心 邱佳慧
臺北醫學大學 跨領域學習中心 王明旭
臺灣科技大學 設計系 董芳武
輔仁大學 創意設計中心 林倩玟
靜宜大學 國際企業學系 顏忻怡



特別感謝 大同大學 工業設計系助教 傅翊棋 協助公版簡報修正



歡迎使用，請註明出處 design-thinking.tw
以創用CC 姓名標示-非商業性-相同方式分享 3.0 台灣 授權條款釋出。

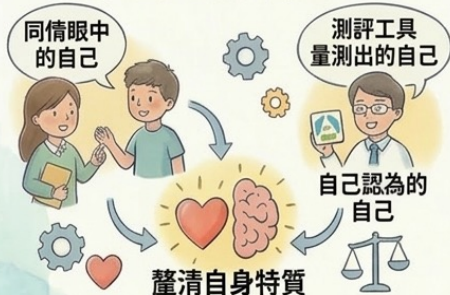


綜合活動：反思心得分享

本教案共有三個可能的反思方向，分別對應本教案的三個學習目標。

1. 釐清自身特質

包含興趣、能力、價值觀等。
• 比較「同情眼中的自己」、「自己認為的自己」以及「測評工具量測出的自己」進行深度自我探索。

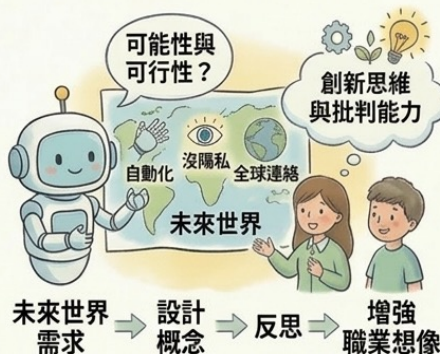


延伸教案：主軸一「發掘優勢」
主軸二「或尋嘗日、能力亮點卡等牌卡工具。」



2. 增加未來職業想像

包含未來世界的需求與關鍵能力。
與AI協作驗證設計成果與討論反思。



延伸教案：
主軸二「進路準備」之「職業視窗六宮格」。



3. 深入學習設計思考

比較運用設計思考前/後成果之差異，培育解決問題能力。



延伸教案：主軸三「籌劃實踐」
之「我的人生製片師」，
培育自主學習能力。



實務經驗分享：依學生背景規劃前置活動

(一) 資訊科技的未來發展趨勢 (先備知識)

系統平台之運作原理(資S-V-1)→系統平台之未來發展趨勢



系統平台之運作原理(資S-V-1)→系統平台之未來發展趨勢(資S-V-2)

(二) 典範人物故事 (動機引發)

引導學生思考自身職涯規劃



青年發展署 職涯發展教材/主軸二/P12職涯焦點人物誌

實務經驗分享：依學習目標產出具體成果

成果一：AI影音生成工具與自我介紹



成果二：3D列印與立體名片製作



打造優質教案的起點

1. 明確學習目標的制定：以結果為導向的設計
 - (1) 如何設定可評量、可觀察的學習目標
 - (2) 區分知識、技能、態度三類目標
 - (3) 以職涯發展教材三大主軸為例
2. 學習者分析：理解學生，才能設計有效課程
 - (1) 分析學生背景、需求、學習動機與困難點
 - (2) 區分不同年級、科系學生在職涯議題上的差異
 - (3) 如何運用測評、問卷或討論蒐集學生資料
3. 目標—內容—活動—評量之間的邏輯連結
 - (1) 如何讓教案具備一致性與可操作性
 - (2) 常見錯誤解析：活動熱鬧但無法達成目標
 - (3) 建立教案設計的「四步驟鏈結模型」





教育部青年發展署
Youth Development Administration, Ministry of Education



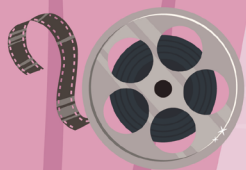
禁止性騷擾 No Sexual Harassment

禁止性騷擾及性侵害公開揭示

- 1 任何人不得對他人性騷擾或性侵害。
- 2 性騷擾他人者，依法得處新臺幣1萬元以上10萬元以下罰鍰；
利用權勢性騷擾他人者，依法得處新臺幣6萬元以上，60萬元以下罰鍰；
乘機襲胸摸臀或觸摸他人隱私部位，被害人可提出刑事告訴，
最高可處2年以下有期徒刑、拘役或併科新臺幣10萬元以下罰金。
性侵害他人者，依刑法規定最高可處死刑、無期徒刑或10年以上有期徒刑。
- 3 性騷擾或性侵害他人，除負有法律上之刑事與民事責任外，
本單位亦將依內部規定懲處。
- 4 遇到性侵害事件，請撥打110或113保護專線求助。
- 5 發現性騷擾或性侵害事件，需本單位立即協助處理者

請撥打本單位聯絡電話：**02-7736-5595** 手機：**0978-605-300**

電子郵件：**gender@mail.yda.gov.tw**



《喪屍路》



特調依托咪酯電子煙，喪屍立即上演

眼神呆滯

意識失控

步伐搖晃

不明抖動

「用毒而成名，
你能承受嗎？」

「勒戒、徒刑，
你能接受嗎？」

依托咪酯已列二級毒品，常不法混在電子煙裡，
使用後將付出無法承受的代價。

轉讓、持有、使用都有刑責！

拒絕毒品，掌握健康人生！



相關資源可洽各縣市毒品危害防制中心：

諮詢專線 **0800-770-885**

(請請你幫幫我)



教育部
Ministry of Education

關心您



教育部防制學生
藥物濫用資源網



反毒大本營

廣告

南區

6.26

職輔教材運用－初階工作坊

問卷調查表



線上簽退





Career
Development

115 年大專校院職涯輔導

種子 CAREER COUNSELING 教師培訓



主辦機關：



教育部青年發展署

承辦學校：



中信科技大學