

明新科技大學

企業管理系

畢業專題研究報告

開發教育桌遊-以 TRIZ 40 發明原則為題

學生：陳宜萱 溫宏翊

李玉心 趙昀竣

丁佳佑

指導老師：林鴻銘博士

中華民國一百零七年十二月

摘要

本研究在探討如何以設計思考方法開發 TRIZ40 發明原則的桌遊，將其方法結合設計出一款學以致用的桌遊產品，桌上遊戲應用於發明與創新課程的成效影響，在重視創新技術的商業社會 TRIZ40 發明原則是非常重要的技術，然而其學齡難以了解對於學習者來說是非常巨大的挑戰，如何讓 TRIZ40 發明原則的學習活動有趣就變得更重要了。

透過以人為本的設計思考站在學生的角度，探討平時遇到乏味無趣的課程無法集中注意力且不易理解課程內容時將如何改善，因此採用設計思考的五個步驟（洞悉感受、發掘洞見、創新點子、打造原型、體驗測試）開發桌遊，並且利用發明與創新中的 TRIZ 40 與桌遊結合，引導學生進入課程內容，既有趣又能提升學生學習效果且能讓學生喜歡此課程。

【關鍵詞】 設計思考、TRIZ40 發明原則、桌遊、發明與創新