

創意程設思維

學生手冊

聲明

原始著作為 ScratchEd team at the Harvard Graduate School of Education 所擁有，該著作係採用「創用 CC 姓名標示-相同方式分享 4.0 國際授權條款」授權。

繁體中文版由以下貢獻者進行編輯與翻譯改作：

方毓賢 (ys.fang@thinkinviz.com)

黃俊宇 (phkid.co@gmail.com)

John Fang (johnth.fang@gmail.com)

目前版本：rev.2016-07-28.01

最新繁體中文版可由www.scratch-tw.strikingly.com下載。

ACKNOWLEDGEMENT

The original work is owned by ScratchEd team at the Harvard Graduate School of Education. The work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

This Traditional Chinese derivative of the original work is edited and translated by:

Yu-Hsien Fang (ys.fang@thinkinviz.com)

Fred Wong (phkid.co@gmail.com)

John Fang (johnth.fang@gmail.com)

Current reversion: rev.2016-07-28.01

Latest Traditional Chinese derivative is downloadable from www.scratch-tw.strikingly.com.



<http://scratch-tw.strikingly.com/>

這本手冊屬於：

單元 6

黑客松

你的進度

本單元包含



- 專案遊說
- 專案規劃
- 設計衝刺跑
- 專案回饋
- 專案檢查哨
- 非焦點團體
- 成果發表預備
- 最終成果發表

規劃



分享



製作



專案 遊說

進行專案遊說的是：_____

運用以下的問題來激盪你想要在黑客松活動中動手進行打造的構想。
你將有30秒的時間來向其他人遊說你的構想、興趣與技能。

我喜愛的專案

到目前為止，你最喜愛著手進行的程式計畫是什麼？什麼原因讓這個程式計畫特別受到你的注目？

我的黑客松專案構想

什麼類型的程式計畫是你接下來有興趣創作的呢？

我的技能與興趣

什麼知識、技能或是天份是你可以貢獻到程式計畫的呢？

專案 規劃

這個專案計畫屬於：_____

運用以下的問題，開始來設想：打造你的專案所需的要素。

我的專案

描述你想要創作的程式專案。

列出打造你的程式專案所需的步驟。

我的資源

要打造我的專案，哪些資源是我已經擁有的(例如：人、範例程式計畫)？

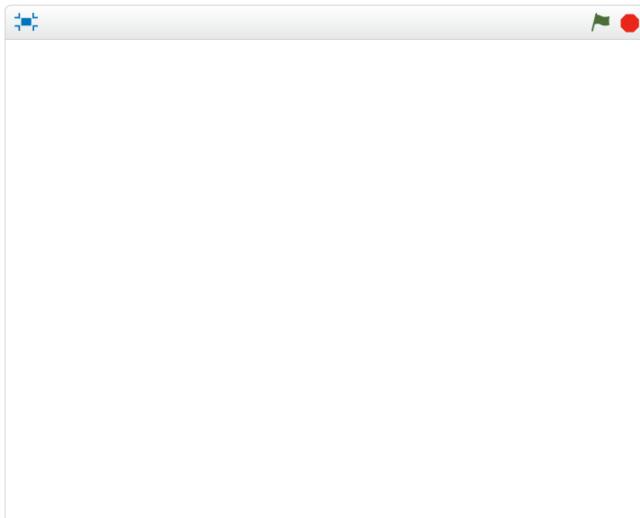
要打造我的專案，哪些資源是我可能需要的(例如：人、範例程式計畫)？

專案 素描

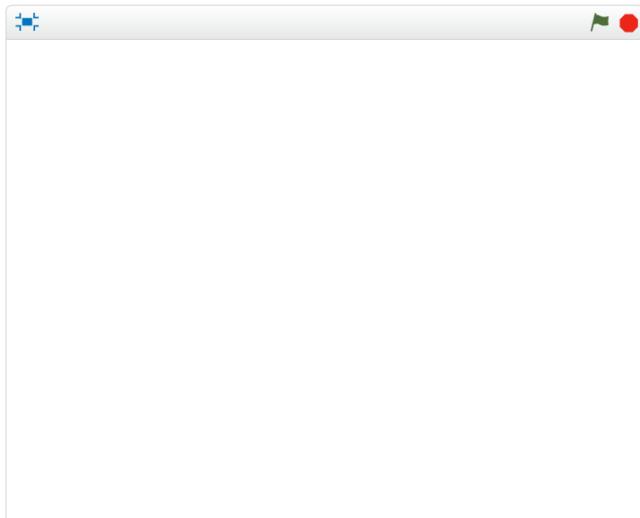
這個專案計畫屬於：_____

運用下面的空白處畫出程式專案外觀的素描！

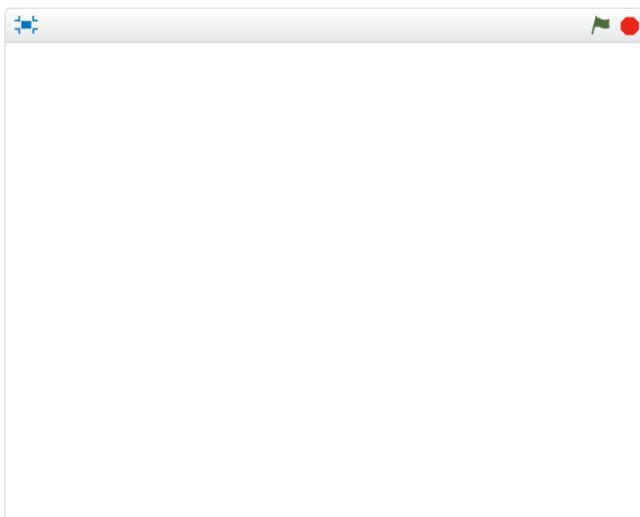
我的專案素描



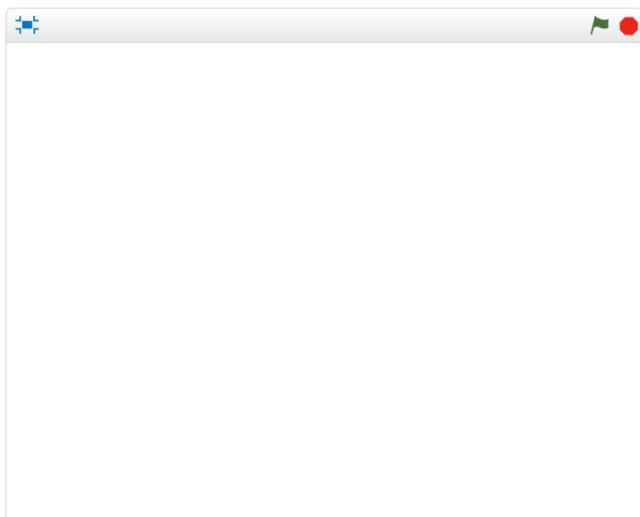
發生了什麼事？重要的元素是什麼？



發生了什麼事？重要的元素是什麼？



發生了什麼事？重要的元素是什麼？



發生了什麼事？重要的元素是什麼？

MacBook Air



設計衝刺跑

想一想

姓名：

在空白方格或設計手札中，
回答以下的問題。

+ 你今天會著手開發程式專案的哪個部份呢？

+ 要讓專案有所進展，你可能會需要什麼協助呢？

專案 回饋

這份專案回饋講義屬於：_____

專案名稱：_____

紅、黃、綠

回饋者	[紅] 哪個部分無法執行或可以改進？	[黃] 哪個部分不懂或可以換個做法？	[綠] 哪個部分做得很好或你最喜歡？

可以幫助思考程式計畫的線索：

- + 明白清楚：你了解程式計畫要做什麼嗎？
- + 設計特色：這個程式計畫有哪些特色？程式執行的與想像中一樣嗎？
- + 操作呈現：這個程式計畫的吸引力如何？它是具有互動性、原創性、精巧的、好笑的或是有趣的嗎？當你使用時感覺如何？

專案回饋

想一想

姓名：

在空白方格或設計手札中，
回答以下的問題。

+ 程式專案的哪些部份是別人可以給予回饋與建議的呢？

+ 哪些建議(如果有)是你下一步規劃要加入到程式專案的呢？

專案 檢查哨

這份檢核表屬於：_____

與你的團隊成員討論你的設計進度，
並且根據回饋建議，擬定下一步計畫的執行綱要。

專案進度

到目前為止，你最愛整個過程的哪一個部分？

你的程式專案的什麼部份，仍需要製作？

下一步

你的程式專案的什麼部份，是你接下來將會著手
製作的？

為了讓專案有所進展，你可能會需要什麼協助？



非焦點

團體

認定、指認

專案名稱： _____
訪談者是： _____

在這個活動中，你將會訪談與觀察他人來獲得對於開發中專案的回饋建議。

- + 什麼樣的人或許可以給你的專案提供獨特的觀點呢？
- + 你計畫跟哪兩位非焦點團體的成員分享你的專案草案呢？他們是誰？

觀察

與非焦點團體分享你的專案並且觀察他們的反應。

- + 讓他們卡住、不懂的是什麼？
- + 他們跟專案的互動，是否跟你想像一樣呢？
- + 他們是否作出了任何令你驚訝的舉動？

訪談

在觀察之後，與你的對象進行訪談，詢問他們的相關體驗。

- + 從訪談中你獲得什麼回饋建議？
- + 哪些建議(如果有)是你下一步規劃要加入到程式專案的呢？

非焦點團體

想一想

姓名：

在空白方格或設計手札中，
回答以下的問題。

+ 描述你的非焦點團體中的參與者，以及為什麼你選擇他們。

+ 他們的想法可能會如何影響你的專案呢？

專案

反思問題

這是什麼？

這份專案的反思問題屬於：_____

運用下面的問題來回想你的設計過程。

你的程式專案是什麼呢？

專案是如何運作(執行)的呢？你是如何想到到這個構想的呢？

過程如何呢？

你用來打造這個程式專案的流程是什麼？

專案過程中，有什麼有趣、有挑戰性又令人驚奇的事情嗎？為什麼？

你學到了什麼？

現在如何呢？

有關你的專案程式計畫，你最引以為傲的是什麼？

你會改變些什麼？

接下來，
你想創作
什麼？

成果發表

想一想

+ 從頭到尾檢視一次你的設計手札。你都是記錄哪一種類型的筆記呢？

+ 哪些筆記是最有幫助的呢？

+ 到目前為止，你最喜愛動手創作的Scratch專案是什麼呢？
為什麼它是你的最愛？

+ 接下來，你想創作什麼？

Developed by the ScratchEd team at the Harvard Graduate School of Education and released under a Creative Commons license.

