



創新
服務



學生學習行為檢測系統開發計畫

思勤科技有限公司

成立時間：民國104年12月16日
計畫聯絡人：林俊毅
主要產品：學習檢測系統
公司網址：<http://www.logical-thinking-school.com/>

公司簡介

思勤科技有限公司成立於民國104年，致力於將學習悅趣化，主要服務為利用數位遊戲來測驗學習能力，找出學習問題，進而提供學習方法幫助學生改善學習行為，並針對學生的性格、能力及興趣找出適合學生未來就讀的科系，使學生能自主規劃學習生涯。

計畫創新重點

- 測驗遊戲化：將紙筆測驗轉換成生動有趣的遊戲，使學生在最放鬆的情況下，測驗出自身潛在能力。
- 學習規劃：根據學習行為觀察報告，幫助學生規劃適合自己的讀書方式，教師也可運用其分析結果，設計出適合學生學習的教材與課程。



檢測遊戲畫面



學習行為檢測分析報告範例

計畫介紹

本計畫在於協助學生了解自身學習狀況，讓現場教師藉由產出的學習行為分析報告協助學生建立學習規劃，使學生根據本身特性與能力，規劃屬於自己的學習生涯路線，落實個人化學習與因材施教的目的。本計畫透過教育相關文獻，開發學習行為測驗的遊戲，讓學生憑著擅長的解題能力參與遊戲，透過遊戲分析來了解學生在哪些領域的天賦較優秀，哪些部份建議加強，進而協助學生規劃學習方法。

市場效益

本計畫開發出一套檢測學生學習行為系統，可作為未來建置教育產業的個人化學涯規劃系統之參考，讓教育產業更具增能與個人化的公信力。預估結案後第一年使用總人數可達200人，預估產值可超過20萬元，並衍生出新的輔助系統一套(衍伸完整培訓系統，並將遊戲置入至手機與平板等行動裝置)；第三年預估使用總人數將增加至600人，預估產值可達64萬元。

成果效益

- 本計畫於試營運一個月內，使用人數達70人。
- 計畫產品已成功取得一項台灣新型專利，另有一項台灣發明專利申請中。
- 在高雄舉辦兩場教師培訓講座，出席教師人數達20位；另與一所高雄在地學校配合使用遊戲檢測；並與兩間補習班簽訂使用合約，簽訂合約人數為80人，預估產值可達86,400元(1,080元*80人)。
- 本計畫於執行期間，增聘員工數為2人，以協助計畫執行。



教師培訓講座



遊戲示範情形

創新 / 研發心得

感謝高雄市政府提供地方型SBIR的補助計畫，也感謝評審委員以及SBIR計畫辦公室在計畫執行期間給予諸多協助，提供許多寶貴的建議，使計畫得以更加完善，讓本公司在教育創新的理想得以實踐。期望透過本次計畫成果，帶動國內教育更推向適性揚才，讓學生能主動學習，推動教師活化教學。



研發團隊合照