

淡江大學 106 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	多媒體互動與使用者經驗	授課 教師	翁豪箴 WENG HAO CHEN
	INTERACTIVE DESIGN AND USER EXPERIENCE		
開課系級	資管三 P	開課 資料	選修 單學期 3 學分
	TLMXB3P		
系 (所) 教育目標			
<p>一、精進資訊管理知能。</p> <p>二、提升資訊科技專業。</p> <p>三、獨立思考邏輯分析。</p> <p>四、強化團隊合作能力。</p> <p>五、重視企業資訊倫理。</p> <p>六、培育全球化世界觀。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 問題分析與關鍵思考。</p> <p>B. 企業基礎與實務知識。</p> <p>C. 資訊系統運用。</p> <p>D. 程式設計。</p> <p>E. 網路系統規劃。</p> <p>F. 資料庫設計與管理。</p> <p>G. 資訊系統分析、設計與整合。</p> <p>H. 專案管理。</p>			
課程簡介	<p>你是否經常在思索，如何建立一個真正好用、能解決使用者痛點的產品？本課程以設計思考教你如何洞察找到核心問題，設計具創造力的解決方案，並學會不斷優化。</p> <p>方法學會後，不論最終想落地的產品是網頁、APP，或是服務都完全適用。</p>		
	<p>我會將業界最常使用的方法，濃縮成四個模塊三個實作帶領，完整交付於你。課程第一天就會分組，期中前每週都有作業，這不是堂輕鬆的課，但若跟著我扎實走過，能力將大大提升。我們一起加油！</p>		
<p>How to build a perfect product that hits users' painful point? The course will introduce the solution: design thinking tool & UX methodology. You can also learn how to do interaction design. It's not easy to pass, but you'll build professional skills from this course if learning hard.</p>			

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	訓練學員跳脫工程思維，重視使用者經驗並以相關方法論，理解如何設計出有用且好用的解法方案	workshop of design thinking & UX	C4	AGH
2	了解基礎的使用者經驗分析方法與相關案例	Introduction of UX methodology & cases	C3	A
3	學會互動設計相關工具	skills of interaction design tool	P3	DG
4	理解如何進行互動設計規劃	Interaction plan & design	C6	GH

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	訓練學員跳脫工程思維，重視使用者經驗並以相關方法論，理解如何設計出有用且好用的解法方案	講述、討論、實作、問題解決	實作、報告、上課表現
2	了解基礎的使用者經驗分析方法與相關案例	講述、實作、問題解決	報告、上課表現
3	學會互動設計相關工具	講述、實作	實作、報告
4	理解如何進行互動設計規劃	講述、討論、實作、問題解決	報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◇ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◆ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◆ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◆ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	107/02/26~ 107/03/04	(A)課程介紹/進行方式/約定 (B)設計思考與使用者體驗概論	分組&選助教班代
2	107/03/05~ 107/03/11	同理心方法：挖掘洞察建立設計觀點	
3	107/03/12~ 107/03/18	腦力激盪方法：產出創意解決方案	
4	107/03/19~ 107/03/25	(A)建構創新模式：商業模式畫布介紹 (B)心智模型與資訊架構介紹	
5	107/03/26~ 107/04/01	(A)低擬真 wireframe實作 (B)低擬真易用性測試實作	
6	107/04/02~ 107/04/08	教學行政日(不上課)	
7	107/04/09~ 107/04/15	UI flow/wireframe規劃與實作	
8	107/04/16~ 107/04/22	期中報告	
9	107/04/23~ 107/04/29	設計心法基礎：(1) 視覺美感與排版原則 (2) 介面互動設計原則	
10	107/04/30~ 107/05/06	期中考試週	
11	107/05/07~ 107/05/13	圖型介面(GUI)設計-1	
12	107/05/14~ 107/05/20	圖型介面(GUI)設計-2	

13	107/05/21~ 107/05/27	圖型介面(GUI)設計-3	
14	107/05/28~ 107/06/03	圖型介面(GUI)設計-4: icon set設計	
15	107/06/04~ 107/06/10	高精度原型實作	
16	107/06/11~ 107/06/17	期末報告	
17	107/06/18~ 107/06/24	(A)不要讓工程師不開心:切圖與guideline標注要點 (B)覆盤與總結	
18	107/06/25~ 107/07/01	期末考試週	
修課應 注意事項	無期中期末考，但有分組發表報告。 (課程第一天就會分組，故前三堂課請務必到課)		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	(1) UX從新手開始 使用者體驗的100堂必修課 by Joel Marsh,楊仁和譯 / 碁峰出版 (2) 圖解設計思考：好設計，原來是這樣「想」出來的！/ 林育如譯/商周出版 (3) 自製講義		
參考書籍	(1) 人本X互動設計：有溫度的思考，讓設計滿足使用需求/果禾文化 (2) 設計的方法：100個分析難題 / 原點出版 (3) photoshop跨平台網頁設計實用工作術/吳嘉芳 碁峰出版 (4) 創新科技設計 基因組學、機器人學與物聯網的UX設計 / 碁峰出版		
批改作業 篇數	篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	◆出席率： 30.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量： % ◆期末評量： % ◆其他〈專題報告(期中/末)〉：60.0 %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。		