

淡江大學 108 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<br>教師 | 翁豪箴<br>WENG HAO CHEN |
|  | INTERACTIVE DESIGN AND USER EXPERIENCE   |          |                      |
| 開課系級   | 資管三 P  | 開課<br>資料 | 實體課程<br>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>    |  |          |                      |
| 本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重  |  |          |                      |
| <p>A. 問題分析與關鍵思考。(比重：30.00)</p> <p>D. 程式設計。(比重：15.00)</p> <p>G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：40.00)</p> <p>H. 專案管理。(比重：15.00)</p> |  |          |                      |
| 本課程對應校級基本素養之項目與比重  |  |          |                      |
| <p>2. 資訊運用。(比重：15.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：30.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：15.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：40.00)</p>              |  |          |                      |
| 課程簡介   | <p>你是否煩惱，不知如何有系統性地建造出好用、能解決用戶痛點的產品？本課程為你裝備設計思考方法，讓你學會以人為本的角度洞察問題，發展出具創造力的解決方案，並了解如何測試概念的好壞並不斷優化，打造出讓用戶喜愛的好產品。</p> <p>我會將業界使用的方法，濃縮成四個模塊三個實作，完整交付於你。課程第一天就會分組，若前三堂無法參與則請勿選修。這是堂連貫性緊湊並不輕鬆的課，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 &amp; 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> |          |                      |

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

| 序號 | 教學目標(中文)                                      | 教學目標(英文)                               |
|----|---|--|
| 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決方案 | workshop of design thinking & UX       |
| 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 |
| 3  | 學會互動設計相關工具                                    | skills of interaction design tool      |
| 4  | 理解如何進行互動設計規劃                                  | Interaction plan & design              |

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

| 序號 | 目標類型 | 院、系(所)核心能力 | 校級基本素養 | 教學方法  | 評量方式                     |
|----|------|------------|--------|-------|--------------------------|
| 1  | 認知   | A          | 57     | 講述、模擬 | 討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面) |
| 2  | 認知   | AG         | 2      | 講述    | 討論(含課堂、線上)               |
| 3  | 技能   | DH         | 278    | 講述、實作 | 實作、報告(含口頭、書面)            |
| 4  | 認知   | H          | 7      | 講述、模擬 | 實作、報告(含口頭、書面)            |

授課進度表

| 週次 | 日期起訖                | 內容 (Subject/Topics)  | 備註     |
|----|---------------------|--|--------|
| 1  | 109/03/02~109/03/08 | (A)課程介紹/進行方式/課前公約 (B)使用者體驗(UX)概論                               | 分組&選班代 |
| 2  | 109/03/09~109/03/15 | (A)什麼是真正好的設計 (B)設計應該如何開始- 一切換用戶視角 (C)探索工具-同理心地圖                | 各組討論主題 |
| 3  | 109/03/16~109/03/22 | (A) 如何發現機會:到用戶情境裡找機會 (B) 工具-AEIOU/KJ/利害關係人地圖/用戶旅程地圖            | 各組決定題目 |
| 4  | 109/03/23~109/03/29 | (A)及早失敗, 從中學習: Lo-Fi prototype概念驗證 (B)wireflow (C)以切片法進行用戶服務設計 | 作業1    |
| 5  | 109/03/30~109/04/05 | 春假(不上課)  |        |
| 6  | 109/04/06~109/04/12 | (A)低精度原型製作 (B)易用性測試 (C)用戶體驗層級                                  | 作業2    |
| 7  | 109/04/13~109/04/19 | 如何讓人五分鐘理解你的設計- 價值適配與商業模式畫布介紹                                   |        |

|          |   |   |     |
|----------|---|---|-----|
| 8        | 109/04/20~<br>109/04/26   | *期中分組報告   |     |
| 9        | 109/04/27~<br>109/05/03   | 期中考試週   |     |
| 10       | 109/05/04~<br>109/05/10   | (A)UI業界流程與方法簡介 (B)Adobe XD 實作介面設計-iOS鬧鐘             |     |
| 11       | 109/05/11~<br>109/05/17   | (A)二大平台介面設計語言&guideline導讀 (B)Adobe XD 實作介面設計-iOS天氣  |     |
| 12       | 109/05/18~<br>109/05/24   | (A)初階UI設計心法總結 (B)Adobe XD 實作介面設計-iOS相機              | 作業3 |
| 13       | 109/05/25~<br>109/05/31   | Adobe XD 實作介面設計-iOS相機                               |     |
| 14       | 109/06/01~<br>109/06/07   | Adobe XD 實作介面設計-美食app                               |     |
| 15       | 109/06/08~<br>109/06/14   | *期末分組報告   |     |
| 16       | 109/06/15~<br>109/06/21   | 期末考週(不上課)   |     |
| 17       | 109/06/22~<br>109/06/28   | 期末考試週(本學期期末考試日期為:109/6/18-109/6/24)<br>端午節彈性放假(不上課) |     |
| 18       | 109/06/29~<br>109/07/05   | 彈性補課  |     |
| 修課應注意事項  | 無期中期末考，但有分組發表報告。<br>(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  |   |     |
| 教科書與教材   | (1) UX從新手開始   使用者體驗的100堂必修課 碁峰出版<br>(2) 自製講義  |   |     |
| 參考文獻     | (1) 使用者體驗願景設計：從0到1的產品、服務、商業模式創新手法 / 詹慕如，劉軒好譯 / 中衛出版<br>(2) 設計的方法：100個分析難題 / 原點出版<br>(3) 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<br>(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<br>(5) 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 |   |     |
| 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： 10.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量： %<br>◆期末評量： %<br>◆其他〈專題報告(期中/末)〉：80.0 %  |   |     |
| 備考       | 「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。<br><b>※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。</b>                                    |   |     |