

淡江大學 1 1 1 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	使用者體驗與介面設計	授課 教師	翁豪箴 WENG HAO CHEN
	USER EXPERIENCE AND INTERACTION DESIGN		
開課系級	資管三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TLMXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
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：25.00)</p> <p>B. 企業基礎與實務知識。(比重：5.00)</p> <p>C. 資訊系統運用。(比重：5.00)</p> <p>D. 程式設計。(比重：10.00)</p> <p>E. 網路系統規劃。(比重：5.00)</p> <p>F. 資料庫設計與管理。(比重：5.00)</p> <p>G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：30.00)</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>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：25.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</p>			

8. 美學涵養。(比重：25.00)

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。 我會將業界常使用的方法，濃縮為四模塊三實作交付於你。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、需大量討論與作業、並不輕鬆的課，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	ABH	135	講述、模擬	討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	認知	AE	1346	講述	討論(含課堂、線上)
3	技能	CDFG	28	講述、實作	實作、報告(含口頭、書面)
4	認知	GH	78	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	112/02/13~ 112/02/19	(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	112/02/20~ 112/02/26	什麼是真正好的設計、案例討論	各組討論主題
3	112/02/27~ 112/03/05	(A)設計應該如何開始- 切換用戶視角 (B)探索工具-同理心地圖	各組決定題目
4	112/03/06~ 112/03/12	(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	作業1
5	112/03/13~ 112/03/19	(A)及早失敗, 從中學習: Lo-Fi prototype概念驗證 (B)wireflow	作業2
6	112/03/20~ 112/03/26	Invision 可互動prototype製作	作業3
7	112/03/27~ 112/04/02	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	112/04/03~ 112/04/09	春假(不上課)	
9	112/04/10~ 112/04/16	*期中分組報告	
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考試週	
11	112/04/24~ 112/04/30	(A) UI業界流程與方法簡介 (B) Figma 實作介面設計-1	作業4
12	112/05/01~ 112/05/07	(A)二大平台介面設計語言&guideline導讀 (B) Figma 實作介面設計-2	
13	112/05/08~ 112/05/14	(A)初階UI設計心法總結 (B) Figma 實作介面設計-3	作業5
14	112/05/15~ 112/05/21	Figma 實作介面設計-4	
15	112/05/22~ 112/05/28	Figma 實作介面設計-5	
16	112/05/29~ 112/06/04	*期末分組報告	
17	112/06/05~ 112/06/11	期末加餐主題講座	
18	112/06/12~ 112/06/18	期末考試週	
修課應 注意事項	無期中期末考, 但有期中與期末二次分組發表報告。 (課程第一天就會分組, 故前三堂課請務必到課, 無法到課同學請勿選修)		
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 (2) 如何設計好網站之UX與美學基礎 (3) 自製講義		

參考文獻	<p>(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</p> <p>(2) 設計的方法：100個分析難題 / 原點出版</p> <p>(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</p> <p>(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</p> <p>(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</p>
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	<p>◆出席率： 15.0 %   ◆平時評量：15.0 %   ◆期中評量：        %</p> <p>◆期末評量：        %</p> <p>◆其他〈專題報告(期中/末)〉：70.0 %</p>
備考	<p>「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。</p> <p><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></p>