

淡江大學 112 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

總是不知該如何有系統性地思考並建造出好用、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，濃縮精華與提煉重點交付於你。這是堂連貫性緊湊需大量討論與實作、並不輕鬆的課，課程第一天就會分組，若前三堂無法參與則請勿選修。

This course will give you the Design Thinking methodology and discuss how to insightfully analyze problems from a human-centered perspective, develop creative solutions, and understand how to continuously iterate concepts.
I'll condense and deliver to you the essence from the best practice. This is an intensive course involves a significant amount of discussion and hands-on activities. It's not an easy course, and on the first day, participants will be grouped. If you cannot attend the first three sessions, please do not enroll.

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	AGH	57	講述、實作、模擬	討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	情意	ABG	1235	講述、討論	討論(含課堂、線上)
3	技能	CDEFG	2478	講述、實作	實作、報告(含口頭、書面)
4	認知	ABH	2456	講述、討論、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	113/02/19~ 113/02/25	(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	113/02/26~ 113/03/03	什麼是真正好的設計、案例討論	各組討論主題
3	113/03/04~ 113/03/10	(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	113/03/11~ 113/03/17	(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	113/03/18~ 113/03/24	(A)及早失敗, 從中學習: Lo-Fi prototype概念驗證 (B)wireflow	作業2
6	113/03/25~ 113/03/31	高精度 / 低精度原型觀念與實作	作業3
7	113/04/01~ 113/04/07	春假(不上課)	
8	113/04/08~ 113/04/14	如何進行概念提案	
9	113/04/15~ 113/04/21	[期中考試週] (A) 市場機會評估 (B) 產品開發優先順序	
10	113/04/22~ 113/04/28	*期中分組報告	
11	113/04/29~ 113/05/05	(A) UI業界流程與方法簡介 (B) Figma 實作介面設計-1	作業4
12	113/05/06~ 113/05/12	(A) 初階UI設計心法總結 (B) Figma 實作介面設計-2	
13	113/05/13~ 113/05/19	(A) 色彩學 (B) Figma 實作介面設計-3	作業5
14	113/05/20~ 113/05/26	Figma 實作介面設計-4	
15	113/05/27~ 113/06/02	Figma 實作介面設計-5	
16	113/06/03~ 113/06/09	*期末分組報告	
17	113/06/10~ 113/06/16	[期末考試週] 敏捷開發與 Scrum	
18	113/06/17~ 113/06/23	實務主題講座 (加餐)	
課程培養 關鍵能力		資訊科技、人文關懷、問題解決、跨領域	
跨領域課程		素養導向課程(探索素養、永續素養或全球議題STEEP(Society ,Technology, Economy, Environment, and Politics))	
特色教學 課程			

課程 教授內容	邏輯思考 A I 應用 創新設計
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)
教科書與 教材	自編教材:教科書、簡報、影片 教材說明: 產品經理全方位敏捷實踐：從活用 Scrum 到強化 PM 心理素質，成為 AI 無法取代的產品負責人 (博碩出版) 採用他人教材:教科書 教材說明: UX從新手開始 使用者體驗的100堂必修課 (碁峰出版)
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 (2) 設計的方法：100個分析難題 / 原點出版 (3) 如何設計好網站之UX與美學基礎
學期成績 計算方式	◆出席率： 15.0 % ◆平時評量：15.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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。