

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	設計思考工具與方法	授課 教師	林俊賢 JIUN-SHIAN LIN
	DESIGN THINKING		
開課系級	共同科—文 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TGAXB0A		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG11 永續城市與社區		
系（所）教育目標			
<p>一、培養學生成為具人本關懷與科學精神之知識份子。</p> <p>二、培養知識管理與文化創意之人才。</p>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 文創產業知識的應用能力。(比重：25.00)</p> <p>B. 語文表達能力。(比重：20.00)</p> <p>C. 歷史詮釋能力。(比重：5.00)</p> <p>D. 文獻解讀能力。(比重：15.00)</p> <p>E. 媒體傳播應用能力。(比重：10.00)</p> <p>F. 美學鑑賞與應用能力。(比重：10.00)</p> <p>G. 創意思考能力。(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：15.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：10.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</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：20.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			

課程簡介	「設計思考」是一種兼顧使用者需求、科技可行性以及商業成功要素的創新工具，特別注重挖掘使用者隱藏在表面需要之下的真實需求並為其設計深刻的體驗經驗。本課程將帶領同學實際操作設計思考五大步驟(同理、釐清、發想、原型、驗證)，並在原型與驗證步驟中導入 SCRUM 敏捷方法，讓同學實際體驗迭代設計的力量。
	"Design Thinking" is an innovative tool that considers user needs, technological feasibility, and elements of business success. It emphasizes uncovering the real needs of users hidden beneath surface requirements and designing profound experiential solutions for them. This course will guide students through the practical application of the five steps of Design Thinking (Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test), and incorporate Agile methods such as MVP and SCRUM in the prototyping and testing stages, allowing students to experience the power of iterative design firsthand.

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	理解設計思考的方法	Understanding the process and methods of Design Thinking
2	獲取執行設計思考方法的經驗	Having practical experiences of applying Design Thinking in solving real problems

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	ABCDG	123578	講述、討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	技能	AEFG	4567	討論、發表、實作、體驗	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	114/02/17~ 114/02/23	課程與微學程介紹	
2	114/02/24~ 114/03/02	設計思考五步驟	練習：有使命感、價值感的問題 / 問題意識練習

3	114/03/03~ 114/03/09	設計思考經典挑戰 (理財APP開發)	
4	114/03/10~ 114/03/16	同理 - 二手資料與 AEIOU 觀察法 (活動: 校園痛點觀察)	分組
5	114/03/17~ 114/03/23	同理- 訪談法 (利害關係人地圖、建構訪談問題) / 主題討論 (痛點挖掘)	各組提出主題
6	114/03/24~ 114/03/30	同理- 訪談法 (訪談問題實測) / 訪談預備的前、中、後	
7	114/03/31~ 114/04/06	清明連假	class off
8	114/04/07~ 114/04/13	釐清: 訪談資料處理 (AI Chat GPT 應用)	
9	114/04/14~ 114/04/20	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	團體報告
10	114/04/21~ 114/04/27	創意發想方法	
11	114/04/28~ 114/05/04	Scrum、Design Sprint 敏捷流程介紹 / Prototype 製作	角色扮演與分工
12	114/05/05~ 114/05/11	Scrum 設計驗證計畫, 角色扮演與分工	
13	114/05/12~ 114/05/18	第一輪測試與回饋蒐集	課堂活動
14	114/05/19~ 114/05/25	第二輪測試與回饋蒐集	課堂活動
15	114/05/26~ 114/06/01	最終產品設計 / 打造用戶體驗情境故事	
16	114/06/02~ 114/06/08	期末報告 I: 最終設計提案 (20%)	團體報告
17	114/06/09~ 114/06/15	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/06/16~ 114/06/22	教師彈性教學週(原則上不上實體課程, 教師得安排教學活動或期末評量等)	MS teams 線上上課
課程培養 關鍵能力	自主學習、社會參與、人文關懷、問題解決		
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	專題/問題導向(PBL)課程 智慧創新微學程課程		
課程 教授內容	邏輯思考 AI 應用 永續議題		
修課應 注意事項	本堂課程團體討論和團體協作非常重要, 每堂必點名 出席率成績按比例計算, 唯曠課三次 (含三次) 當掉 除三次曠課當掉之外, 出缺席扣分按出席比例計分 點名成績 = 100 - 缺席次數 ÷ 總點名次數 × 100		

教科書與教材	自編教材：簡報、講義、學習單
參考文獻	
學期成績計算方式	<p>◆出席率： 30.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：20.0 %</p> <p>◆期末評量：20.0 %</p> <p>◆其他〈課堂練習參與度〉：10.0 %</p>
備考	<p>「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。</p> <p>※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。</p>