

# 淡江大學113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	遠距課程 選修 單學期 2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	總是不知如何系統性地思考並打造能解決用戶痛點的產品？本課程為你裝備設計思考方法，讓你從人為本的角度洞察問題，發展創造性的解決方案。我們將分析真實案例，並了解如何測試和優化概念，打造出受用戶喜愛的產品。我會將業界常用的方法濃縮精華，以討論和實作相結合，讓學習更有效率。這堂課緊湊且實用，第一堂課就需分組，故若無法參加第一堂課，請勿選修。
	<p>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.</p> <p>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 sessions, please do not enroll.</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	Train participants to step out of traditional engineering thinking, emphasizing user experience and using relevant methodologies to understand how to design useful and user-friendly solutions.
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	ABCDEFGH	23578	講述、討論、發表、實作、模擬	討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	情意	AB	124568	講述、討論	討論(含課堂、線上)
3	技能	CDEFG	28	講述、實作	實作、報告(含口頭、書面)
4	認知	ABCDEFGH	257	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 (請註明為同步、非同步課程)
1	114/02/17~ 114/02/23	(A)課程介紹、進行方式、評分方式與課堂公約 (B)使用者體驗(UX)概論	*實體課-團隊分組，若第一堂課無法到請勿選修
2	114/02/24~ 114/03/02	228 放假	
3	114/03/03~ 114/03/09	(A) 什麼樣的設計才是好設計 (B) 設計的起點，應該如何開始	遠距(非同步)
4	114/03/10~ 114/03/16	如何發現機會，找到適合的切入點	遠距(非同步)
5	114/03/17~ 114/03/23	如何驗証自己的概念可不可行	遠距(非同步)
6	114/03/24~ 114/03/30	(A) 如何設計使用者互動流程 (B) 如何進行讓人有感的概念提案	遠距(非同步)
7	114/03/31~ 114/04/06	春假	
8	114/04/07~ 114/04/13	基礎原型製作 - 方法與實作	遠距(非同步)
9	114/04/14~ 114/04/20	*期中分組報告	*遠距(同步)
10	114/04/21~ 114/04/27	(A) 使用者體驗設計&職能介紹 (B) 介面設計實戰 I	遠距(非同步)
11	114/04/28~ 114/05/04	(A) UXUI實務流程介紹 (B) 介面設計實戰 II	遠距(非同步)
12	114/05/05~ 114/05/11	(A) 介面設計的通用觀念 (B) 介面設計實戰 III	遠距(非同步)
13	114/05/12~ 114/05/18	(A) 色彩學 (B) 介面設計實戰 IV	遠距(非同步)
14	114/05/19~ 114/05/25	高精度原型設計與實作 I	遠距(非同步)
15	114/05/26~ 114/06/01	高精度原型設計與實作 II	遠距(非同步)
16	114/06/02~ 114/06/08	*期末分組報告	*遠距(同步)
17	114/06/09~ 114/06/15	(A) 如何進行市場機會評估與產品開發優先順序 (B) 設計職涯擴展 - 產品經理之路	遠距(非同步)
18	114/06/16~ 114/06/22	(A) 因應VUCA時代的開發方式 (B) 實踐敏捷 - Scrum 實務 (C) 心態致勝 - 如何培養出敏捷成長型思維	*遠距(同步)
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STEPP(Society , Technology, Economy, Environment, and Politics))	

特色教學課程	
課程教授內容	邏輯思考 AI 應用 創新設計
修課應注意事項	第一週進行分組，期中與期末考採取分組報告方式模擬業界提案方式評比（無期中期末考） 注意：課程第一天就會分組(實體課)，故請務必到課，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： % ◆平時評量：15.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈平台線上互動討論〉：15.0 %
備 考	1. 「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。 2. 依「專科以上學校遠距教學實施辦法」第 2 條規定：「本辦法所稱遠距教學課程，指每一科目授課時數二分之一以上以遠距教學方式進行」。 3. 依「淡江大學數位教學施行規則」第 3 條第 2 項，本校遠距教學課程須為「於本校遠距教學平台或同步視訊系統進行數位教學之課程。授課時數包含課程講授、師生互動討論、測驗及其他學習活動之時數」。 4. 如有課程臨時異動（含遠距教學、以實整虛課程之上課時間及教室異動），請依規定向教務處提出申請。  ※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。