

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	設計思考與洞察	授課 教師	林俊賢 JIUN-SHIAN LIN
	DESIGN THINKING AND INSIGHTS		
開課系級	資傳二A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TAIXB2A		
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			
一、強化專業知識與倫理。 二、訓練實務知能與技能。 三、開發創意思維與潛能。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：10.00) B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：20.00) C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：20.00) D. 能善用美學知識與創造力。(比重：10.00) E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：20.00) F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：20.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：20.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：15.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：15.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			

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	ABE	1257	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	CDF	3468	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	114/09/15~ 114/09/21	課程介紹			
2	114/09/22~ 114/09/28	設計思考的價值			

3	114/09/29~ 114/10/05	設計思考五步驟	
4	114/10/06~ 114/10/12	class off	國慶日放假
5	114/10/13~ 114/10/19	設計思考經典挑戰 (理財APP開發)	
6	114/10/20~ 114/10/26	class off	臺灣光復節補假
7	114/10/27~ 114/11/02	同理 - 二手資料與 AEIOU 觀察法 (活動: 校園痛點觀察)	尋找主題
8	114/11/03~ 114/11/09	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)	
9	114/11/10~ 114/11/16	期中報告: 問題洞察 + APP 設計方向 (30%)	
10	114/11/17~ 114/11/23	釐清: 訪談資料處理 (AI 應用) / 使用者故事 / 商業模式畫布	
11	114/11/24~ 114/11/30	發想: 創意發想方法	APP能解決的情境
12	114/12/01~ 114/12/07	原型: Prototype 製作	
13	114/12/08~ 114/12/14	驗證: 使用者測試 / 蒐集使用者回饋	課堂活動
14	114/12/15~ 114/12/21	修正 / 呈現 lean canva	課堂活動
15	114/12/22~ 114/12/28	期末報告 I (30%)	
16	114/12/29~ 115/01/04	期末報告 II	
17	115/01/05~ 115/01/11	教師彈性教學週: AI導入的設計思考	MS teams 線上上課
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週: UX 設計與業界生態	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 A I 應用 永續議題		

修課應 注意事項	<p>若用線上連結繳交作業，請記得開放權限 (老師看不到則作業以0分計算)</p> <p>【請假規定】：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以老師 iclass 紀錄為準 (要老師iclass有准假才算請假完成) 2. 曠課三次 (含三次) 當掉。 <p>此外 曠課兩次以內，出缺席成績計算方式： 出缺席成績按「出席比例」計分，請假2次算1次曠課 (公假除外) $100 - \text{缺席次數} \div \text{總點名次數} \times 100 = \text{點名成績}$</p> <p>【生成式 AI 倫理聲明】 本課程依據透明和負責任的原則，鼓勵學生利用 AI 進行協作和互學，以提升課程成果。 本課程採取以下措施：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 有條件開放，請同學於報告中註明如何使用生成式 AI，說明使用流程與工具。例如進行議題發想、文潤飾...等，使用chatGPT進行錯別字勘誤。 2. 「個人反思報告」，禁止使用生成式 AI 工具進行撰寫。 如果經查核發現使用生成式 AI 但未在作業或報告中標明， 教師、學校或相關單位有權重新評分或不予計分。
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： 40.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量：30.0 %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://web2.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>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>