

南臺科技大學 106 學年度第 1 學期課程資訊

課程代碼	1CD02Y04
課程中文名稱	創思設計實務(一)(C)
課程英文名稱	Innovative Design Practice
學分數	3.0
必選修	自選必修
開課班級	四技產設三甲 四技產設三乙
任課教師	馮嘉慧
上課教室(時間)	週二第 7 節(M207) 週二第 8 節(M207) 週二第 9 節(M207)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	<p>(A)-透過產品案例研究及實際設計練習，全方面培養修課學生產品設計之能力。</p> <p>(B)-對世界生活小家電產品做市場調研，提出創新應用的設計提案。必需有實際的使用體驗與簡單的樣機拆解分析，希望能做到簡單可操作組立的可用原型與外觀概念，期末完成整個設計過程的影片來介紹作品。</p> <p>(C)-本課程主要與鄰近醫院進行合作，帶領學生進入實際場合，並導入設計思考的概念。本課程將由最基本的醫療倫理談起，並帶領學生訪談與觀察，設計與問題分析，最後進行測試與評估，期末設計出具有實用性的健康照護互動產品。</p> <p>(D)-本課程將以設計思考為基礎，觀察社會議題與分析，以使用者為中心的系統設計方法，透過使用者行為觀察、創意發想、原型製作與測試、介面實作與收斂，目標以使用者為中心的設計與經驗為主。</p>
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標</p> <p>-----</p> <p>1.(A)使用者經驗分析、精模製作 (B)小家電創新運用與實驗 (C)能了解健康照護互動產品設計基礎學理 (D)使用者經驗設計流程學習，--，1 設計知識</p> <p>2.(B)影片實演介紹與簡報製作</p>

	<p>(C)能訓練現有產品分析與建議改進的能力 (D)情境影片剪輯學習 , -- , 2 多媒體知識 3.(A)3D 模型繪製 (B)3D 外觀設計建構與簡單構造組立設計 (D)軟體與硬體流程設計 , -- , 3 數位設計技能 4.(A)概念發想&評估 (B)產品 2D 精描彩繪 , -- , 4 手繪設計技能 5.(A)設計企畫 (C)能訓練企劃與提報的整合能力 , -- , 5 行銷企劃 6.(B)劇本式腦力激盪 (C)能養成時時觀察、研究自身生活環境的能力 (D)啟發式評估和資訊架構設計 , -- , 6 創意思考 7.(C)能理解醫學倫理 , -- , 8 職場倫理 8.(B)創新設計簡報 (D)每一階段驗證與成果的發表 , -- , 9 溝通表達 9.(A)模型製作&色彩計畫 (B)團隊生活家電使用體驗設計原型製作 (C)能培養團隊合作的能力 (D)小組共同訪談、驗證與設計 , -- , 10 團隊合作 10.(A)展示設計 (B)家電品牌語彙研究 , -- , 12 藝術美學</p>
<p>中文課程大綱</p>	<p>(A)深入產品使用者分析、概念發想，並結合設計趨勢及設計論之分析研究及相關設計軟體運用，培養修課學生之產品設計進階能力。 一、使用者經驗分析 二、設計企畫 三、概念發想&評估 四、模型製作&色彩計畫 五、3D 模型繪製 六、精模製作 七、展示設計 (B) 1.小家電歷史研究與市場調查 2.生活小家電使用體驗觀察 3.劇本式創新構想發展與設計原型探討 4.樣機拆解分析與產品實驗 5.外觀設計與造型語彙定義 6.影片設計提案報告</p>

	<p>(C)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.醫學倫理介紹 2.訪談與觀察 3.訪談實作 4.問題分析與討論 5.實驗設計 6.測試與評估 <p>(D)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.使用者為中心設計 2.議題分析 3.使用者需求與情境故事 4.功能架構的探討 5.使用介面操作原型與模擬
英/日文課程大綱	<p>(A)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The analysis of product and marketing relationship. 2. Design planning & Proposal. 3. Concept development and evaluation. 4. Mockup sample and color planning. 5. 3D modeling & Rendering. 6. Appearance mockup sample. 7. Display design.
課程進度表	<ol style="list-style-type: none"> 第 1 週 課程介紹、介紹情境故事流程 第 2 週 宏觀議題分析 第 3 週 使用者定義與調查的方式及意義 第 4 週 使用者調查討論及分享 第 5 週 分組討論(Inform)- Idea Brainstorming 第 6 週 分組討論(Inform)- Competitor/ User Needs 第 7 週 分組討論(Inform)- Key Scenarios/Storytelling 第 8 週 期中分組報告/書面 第 9 週 分組討論(Create)-Create Key Flows/Screens 第 10 週 分組討論(Create)-Paper Prototype 第 11 週 分組討論(Create)-User Testing and Validation(1) 第 12 週 分組討論(Refine)-Refine Key Flows/Screens 第 13 週 分組討論(Refine)-User Testing and Validation(2) 第 14 週 分組討論(Documentation)-Visual Exploration

	<p>第 15 週 分組討論(Documentation)-UI Flow/GUI Look and Feel 第 16 週 分組討論(Documentation)-UI Flow/GUI Look and Feel 第 17 週 期末分組報告展示 第 18 週 期末分組報告展示</p>
<p>教學方式與評量 方法</p>	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式 -----</p> <p>(A)使用者經驗分析、精模製作 (B)小家電創新運用與實驗 (C)能了解健康照護互動產品設計基礎學理 (D)使用者經驗設計流程學習，課堂講授，實作 (B)影片實演介紹與簡報製作 (C)能訓練現有產品分析與建議改進的能力 (D)情境影片剪輯學習，分組討論，實作 (A)3D 模型繪製 (B)3D 外觀設計建構與簡單構造組立設計 (D)軟體與硬體流程設計，分組討論，實作 (A)概念發想&評估 (B)產品 2D 精描彩繪，分組討論，實作 (A)設計企畫 (C)能訓練企劃與提報的整合能力 ，實作演練，實作 (B)劇本式腦力激盪 (C)能養成時時觀察、研究自身生活環境的能力 (D)啟發式評估和資訊架構設計，實作演練，實作 (C)能理解醫學倫理 ，啟發思考，書面報告 (B)創新設計簡報 (D)每一階段驗證與成果的發表，成果驗收，課堂展演 (A)模型製作&色彩計畫 (B)團隊生活家電使用體驗設計原型製作 (C)能培養團隊合作的能力 (D)小組共同訪談、驗證與設計 ，分組討論，書面報告 (A)展示設計 (B)家電品牌語彙研究，成果驗收，設計製作</p>
<p>指定用書</p>	<p>書名：Interaction Design 作者：Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sahrp 書局：WILEY 年份：2002</p>

	ISBN : 0-471-49278-7 版本 : 2
參考書籍	1.Designing Gestural Interfaces, Dan Saffer, O'REILLY 2.Mobile Design Pattern Gallery UI Pattern for iOS, Android and More, Theresa Neil, O'REILLY 3.葉謹睿, 互動設計概論, The Principles of Interaction Design in the Post-digital Age, 藝術家 4.Scott Weiss, Handheld Usability. Usable Products Company, WILEY
教學軟體	
課程規範	