

南臺科技大學 107 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)(D)
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	二技產設三甲 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)	週一第 7 節(M206) 週一第 8 節(M206) 週一第 9 節(M206)
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 專業知識</p> <p>2.(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，--，1 專業知識</p> <p>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</p>

	<p>流程設計 ,-- ,3 資訊能力</p> <p>4.(A)概念發想&評估 (B)產品 2D 精描彩繪 ,-- ,2 實務技能</p> <p>5.(A)設計企畫 (C)能訓練企劃與提報的整合能力 ,-- ,4 整合創新</p> <p>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 ,-- ,4 整合創新</p> <p>7.(C)能理解醫學倫理 ,-- ,6 熱誠抗壓</p> <p>8.(B)創新設計簡報 (D)每一階段驗證與成果的發表 ,-- ,7 表達溝通</p> <p>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 ,-- ,8 敬業合群</p> <p>10.(A)展示設計 (B)家電品牌語彙研究 ,-- ,9 人文素養</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。</p> <p>一、使用者經驗分析</p> <p>二、設計企畫</p> <p>三、概念發想&評估</p> <p>四、模型製作&色彩計畫</p> <p>五、3D 模型繪製</p> <p>六、精模製作</p> <p>七、展示設計</p> <p>(B)</p> <p>1.小家電歷史研究與市場調查</p> <p>2.生活小家電使用體驗觀察</p> <p>3.劇本式創新構想發展與設計原型探討</p> <p>4.樣機拆解分析與產品實驗</p> <p>5.外觀設計與造型語彙定義</p> <p>6.影片設計提案報告</p> <p>(C)</p> <p>1.醫學倫理介紹</p> <p>2.訪談與觀察</p> <p>3.訪談實作</p> <p>4.問題分析與討論</p> <p>5.實驗設計</p> <p>6.測試與評估</p> <p>(D)</p> <p>1.使用者為中心設計</p> <p>2.議題分析</p> <p>3.使用者需求與情境故事</p> <p>4.功能架構的探討</p> <p>5.使用介面操作原型與模擬</p>

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	<p>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 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>
教學方式與評量方法	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式</p> <p>-----</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</p>

	<p>(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</p> <p>(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</p> <p>(C)能理解醫學倫理，啟發思考，書面報告</p> <p>(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</p> <p>(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</p> <p>(A)展示設計 (B)家電品牌語彙研究，成果驗收，設計製作</p>
指定用書	<p>書名：Interaction Design</p> <p>作者：Jennifer Preece, Yvonne Rogers, Helen Sahrp</p> <p>書局：WILEY</p> <p>年份：2002</p> <p>ISBN：0-471-49278-7</p> <p>版本：2</p>
參考書籍	<p>1.Designing Gestural Interfaces, Dan Saffer, O'REILLY</p> <p>2.Mobile Design Pattern Gallery UI Pattern for iOS, Android and More, Theresa Neil, O'REILLY</p> <p>3.葉謹睿, 互動設計概論, The Principles of Interaction Design in the Post-digital Age, 藝術家</p> <p>4.Scott Weiss, Handheld Usability. Usable Products Company, WILEY</p>
教學軟體	
課程規範	