

國立臺北商業大學遠距教學課程－教學計畫大綱

填表說明：

1. 依據專科以上學校遠距教學實施辦法第6條，學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則及專科學校法規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。
2. 依據本校遠距教學課程實施辦法第三條及第三條之一，依教育部「專科以上學校遠距教學實施辦法」規定，遠距教學係指師生透過通訊網路、電腦網路、視訊頻道等傳輸媒體，以互動方式進行之教學(課程設計須含議題討論、線上作業或測驗)；遠距教學課程係指單一科目授課時數二分之一以上以遠距教學方式進行之課程。前項遠距教學課程授課時數，包括課程講授、師生互動討論、測驗及其他學習活動之時數。

遠距教學型態包括：

- (1) 同步視訊遠距教學：遠距教學方式主要(或多數)採網路視訊系統，以同步教學進行者。
- (2) 非同步遠距教學：遠距教學方式主要(或多數)採數位教學平台，以非同步教學進行者。

開課期間：____115____學年度__1__學期 (本學期是否為新開設課程：☐是 ☒否)

1、課程基本資料 (有包含者請於☐打✓)

1.	課程名稱	使用者經驗設計
2.	課程英文名稱	User Experience Design
3.	教學型態	☒ 非同步遠距教學 ☐ 同步遠距教學主講學校 請填列本門課程之收播學校與系所： (1)學校：_____系所：_____
4.	授課教師姓名及職稱	_溫明輝_副教授
5.	師資來源	☒ 專業系所聘任 ☐ 通識中心聘任 ☐ 以上合聘 ☐ 其他
6.	開課單位名稱 (或所屬學院及科系所名稱)	商業設計管理系
7.	課程學制	☒ 學士班 ☐ 進修學士班 ☐ 學士班在職專班 ☐ 碩士班 ☐ 碩士班在職專班 ☐ 博士班 ☐ 學院(☐ 二年制 ☐ 四年制) ☐ 專科(☐ 二年制 ☐ 五年制) ☐ 進修專校 ☐ 進修學院(☐ 二技 ☐ 四技 ☐ 碩士在職專班) ☐ 學位學程(☐ 二年制 ☐ 四年制 ☐ 碩士班) ☐ 學分學程
8.	部別	☒ 日間部 ☐ 進修部(夜間部) ☐ 其他
9.	科目類別	☐ 共同科目 ☐ 通識科目 ☐ 校定科目 ☒ 專業科目 ☐ 教育科目 ☐ 其他
10.	部校定 (本課程由那個單位所定)	☐ 教育部定 ☐ 校定 ☐ 院定 ☐ 所定 ☒ 系定 ☐ 其他

11.	開課期限(授課學期數)	☒ 一學期(半年) ☐ 二學期(全年) ☐ 其他
12.	選課別	☒ 必修 ☐ 選修 ☐ 其他
13.	學分數	3
14.	每週上課時數	__3__小時/週 每週面授時數為(學期總面授時數+同步遠距教學時數)/總課程週數
15.	開課班級數	1(二技部_二年學制_商業設計管理系_二年甲班)
16.	預計總修課人數	__40__人(男生 __ 人, 女生 ____人)
17.	全英語教學	☐ 是 ☒ 否
18.	國外學校合作遠距課程 (有合作學校請填寫)	國外合作學校與系所名稱:_____ ☐ 國內主播 ☐ 國內收播 ☐ 境外專班 ☐ 雙聯學制 ☐ 其他
19.	課程平台網址(非同步教學 必填)	https://tronclass.ntub.edu.tw/course/28136/content#/ /
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	https://ntcbadm.ntub.edu.tw/pub/TchSchedule_Search.aspx

貳、課程教學計畫

1	教學目標	教學目標： 設計師應具備商業思維，特別是本校臺北商業大學的設計師，更應在市場及產品面契合(Product-Market Fit)的角度學習，才能夠彰顯商業大學在設計專業上的特色。本課程接續與大三「使用者經驗設計」課程，強化在產品進入市場的商業思維，培養學生產品在市場中增長的基本思考及分析能力。 ● 對應之系核心能力指標：資訊專業知識 70 %、自主學習30% ● 對應之校核心能力指標：實務技能 80 %、創意創新 20 %																																																																																																												
2	適合修習對象	__二技__部__二__學制__商設__系__二__年__甲__班																																																																																																												
3	課程內容大綱	(請填寫每週次的授課內容及授課方式) <table><tr><th rowspan="3">週次</th><th rowspan="3">授課內容</th><th colspan="3">授課方式及時數 (請填時數，無則免填)</th></tr><tr><th rowspan="2">面授</th><th colspan="2">遠距教學</th></tr><tr><th>非同步</th><th>同步</th></tr><tr><td>1</td><td>什麼是使用者體驗設計 (UX)</td><td>3</td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>設計思考與以使用者為中心</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>人因工程與產品設計</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>使用者研究與需求分析</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>使用者需求排序與驗證</td><td></td><td>3</td><td>3</td></tr><tr><td>6</td><td>人機互動與資訊架構(1/2)</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>7</td><td>人機互動與資訊架構(2/2)</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>期中報告-全球體驗設計案例</td><td>3</td><td></td><td></td></tr><tr><td>9</td><td>使用者介面設計流程與原型設計</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>10</td><td>介面設計原則</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>11</td><td>UI設計資源與設計評論</td><td></td><td>3</td><td>3</td></tr><tr><td>12</td><td>原型測試</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>13</td><td>軟體開發流程</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>14</td><td>使用性工程</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>15</td><td>AI/UX 數據輔助設計</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>16</td><td>體驗設計行業的變革與未來</td><td></td><td>3</td><td>3</td></tr><tr><td>17</td><td>意識流設計 (Vibe Designing)</td><td></td><td>3</td><td></td></tr><tr><td>18</td><td>期末考試</td><td>3</td><td></td><td></td></tr><tr><td colspan="2">總計</td><td>9</td><td>45</td><td>9</td></tr></table> 備註：面授至少2週以上，遠距教學(非同步或同步)至少9週以上，其中同步至少3週以上。				週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)			面授	遠距教學		非同步	同步	1	什麼是使用者體驗設計 (UX)	3			2	設計思考與以使用者為中心		3		3	人因工程與產品設計		3		4	使用者研究與需求分析		3		5	使用者需求排序與驗證		3	3	6	人機互動與資訊架構(1/2)		3		7	人機互動與資訊架構(2/2)		3		8	期中報告-全球體驗設計案例	3			9	使用者介面設計流程與原型設計		3		10	介面設計原則		3		11	UI設計資源與設計評論		3	3	12	原型測試		3		13	軟體開發流程		3		14	使用性工程		3		15	AI/UX 數據輔助設計		3		16	體驗設計行業的變革與未來		3	3	17	意識流設計 (Vibe Designing)		3		18	期末考試	3			總計		9	45	9
週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)																																																																																																												
		面授	遠距教學																																																																																																											
			非同步	同步																																																																																																										
1	什麼是使用者體驗設計 (UX)	3																																																																																																												
2	設計思考與以使用者為中心		3																																																																																																											
3	人因工程與產品設計		3																																																																																																											
4	使用者研究與需求分析		3																																																																																																											
5	使用者需求排序與驗證		3	3																																																																																																										
6	人機互動與資訊架構(1/2)		3																																																																																																											
7	人機互動與資訊架構(2/2)		3																																																																																																											
8	期中報告-全球體驗設計案例	3																																																																																																												
9	使用者介面設計流程與原型設計		3																																																																																																											
10	介面設計原則		3																																																																																																											
11	UI設計資源與設計評論		3	3																																																																																																										
12	原型測試		3																																																																																																											
13	軟體開發流程		3																																																																																																											
14	使用性工程		3																																																																																																											
15	AI/UX 數據輔助設計		3																																																																																																											
16	體驗設計行業的變革與未來		3	3																																																																																																										
17	意識流設計 (Vibe Designing)		3																																																																																																											
18	期末考試	3																																																																																																												
總計		9	45	9																																																																																																										

4	教學方式	(有包含者請打✓, 可複選) ☒ 1. 提供線上課程主要及補充教材 ☒ 2. 提供線上非同步教學, 次數: <u>15</u> 次, 總時數: <u>20</u> 小時 ☐ 3. 提供線上同步教學, 次數: <u> </u> 次, 總時數: <u> </u> 小時 ☒ 4. 有線上教師或線上助教 ☒ 5. 提供面授教學, 次數: <u>3</u> 次, 總時數: <u>9</u> 小時 ☒ 6. 提供線上作業, 次數: <u>2</u> 次 ☒ 7. 提供線上測驗, 次數: <u>5</u> 次 ☒ 8. 提供線上討論, 次數: <u>10</u> 次 ☐ 9. 其它: (請說明)
5	數位教學平台	呈現內容是否包含以下角色及功能 (有包含者請打✓, 可複選) 1. 提供給系統管理者進行數位教學平台資料庫管理 ☒ 個人資料 ☒ 課程資訊 ☒ 其他相關資料管理功能 2. 提供教師(助教)、學生必要之數位教學平台功能 ☒ 最新消息發佈、瀏覽 ☒ 教學大綱及進度 ☒ 教材內容設計、觀看、下載 ☒ 成績系統管理及查詢 ☒ 進行線上測驗、作業發佈 ☐ 線上點名 ☒ 學習資訊 ☒ 互動式學習設計(聊天室或討論區) ☒ 各種教學活動之功能呈現 ☐ 其他相關功能(請說明)
6	師生互動討論方式	(包括教師時間、E-mail信箱、對應窗口等) 於授課後教師/數位TA於24小時內上傳剪輯後之影音檔, 供同學在家複習, 尚安排以下討論方式: 1. 每週安排至少2小時約定線上諮商時間office hour 2. 利用平台課程互動討論區進行主題討論。 3. 提供教師EMAIL及LINE, 等讓學生能適時尋求課程協助。
7	作業繳交方式	(有包含者請打✓, 可複選) ☒ 1. 提供線上說明作業內容 ☒ 2. 線上即時作業填答 ☒ 3. 作業檔案上傳及下載 ☒ 4. 線上測驗 ☐ 5. 成績查詢 ☐ 6. 其他做法(請說明)

8	成績評量方式	(包括考試方式、考評項目其所佔總分比率) 平時成績及作業(學習歷程記錄)：30% 期中報告：30% 期末考：40%
9	上課注意事項	線上課程，請在每週期間內看完。討論或發問，請多利用每週課程中的討論區發問。教師及助教會定期查閱回答。