

東吳大學遠距教學課程教學計畫

壹、課程基本資料

(1)課程名稱	中文	設計思考與創新	
	英文	DESIGN THINKING AND INNOVATION	
(2)開課系級	心理四 請務必註明學年級，如為一、二年級之專業必修課(重補修課程不受此限)，請於此欄提供必須開設為遠距課程之相關說明。		
(3)開課單位名稱	心理學系		
(4)授課教師姓名及職稱	王季勤 如為共同授課，授權書應由主持人確認後代為簽署		
(5)師資來源	<input checked="" type="checkbox"/> 專業系所聘任 <input type="checkbox"/> 通識中心聘任 <input type="checkbox"/> 以上合聘 <input type="checkbox"/> 其他		
(6)開課資料	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修	<input type="checkbox"/> 第一學期 <input checked="" type="checkbox"/> 第二學期 <input type="checkbox"/> 暑期重補修 <input type="checkbox"/> 暑期提前開課 不同開課學期，請分開填寫教學計畫表	<u> 2 </u> 學分
(7)教學型態	<input type="checkbox"/> 線上同步 <input type="checkbox"/> 線上同步+線上非同步 <input checked="" type="checkbox"/> 線上同步+面授 <input type="checkbox"/> 線上非同步+面授 <input checked="" type="checkbox"/> 線上同步+線上非同步+面授		
(8)課程學制	<input checked="" type="checkbox"/> 學士班 <input type="checkbox"/> 進修學士班 <input type="checkbox"/> 碩士班 <input type="checkbox"/> 碩士班 <input type="checkbox"/> 博士班 <input type="checkbox"/> 學位學程(含學士、碩士班、碩士在職專班) <input type="checkbox"/> 學分學程(含教育學程)		
(9)科目類別	<input type="checkbox"/> 共同科目 <input checked="" type="checkbox"/> 專業科目 <input type="checkbox"/> 教育科目 <input type="checkbox"/> 通識科目 <input type="checkbox"/> 其他(含全校性選修)		
(10)預計總修課人數	30		
(11)全英語教學	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否		
(12)跨校/跨國遠距課程	<input type="checkbox"/> 是：合作學校與系所名稱 <input type="checkbox"/> 主播 <input type="checkbox"/> 收播 <input type="checkbox"/> 境外專班 <input type="checkbox"/> 雙聯學制 <input type="checkbox"/> 其他 <input checked="" type="checkbox"/> 否		

表九之一 113 學年度適用

貳、課程教學計畫

一、教學目標	中文	培養學生使用者經驗研究與產品開發創新的實務應用能力。在課程裡學生們會學會如何使用設計思考，從無到有設計一個符合市場與用戶需求的新產品。課程也包含，在業界是怎麼應用研究方法、美感設計、基礎心理學產生在產品或是服務面向上的增益。			
	英文	This course focuses on the innovative ability of design thinking with user experience design and research skills. Students will use this design thinking framework to create a new product design project at the end of this course. This course also includes in depth knowledge of product design skills, product and service design, user experience research and methodologies that are applied to the industry.			
二、修讀對象	此科目為整合性課程，不限任何科系但建議大三以上選修。課程中可能會聊到商業、統計、科技（資工、機械與生醫）、設計與人類認知，若有修過本科系的大一必修或是該科系的應用類科目會更能夠觸類旁通。				
三、 課程內容大綱與 教學進度	週次	課程內容 1.應清楚明確，使學生能確實掌握各週學習目標。 2.每週必填，共 18 週；畢業班為 14 週(請自行調整)。 3.遠距教學課程授課時數包含課程講授(影音教材)、師生互動討論、線上測驗、作業同儕互評等互動方式。	授課方式		
			1.網路遠距之時數應達總時數之 1/2 2.同步教學或教室面授至少 6 週以上 3.請填寫每週上課時數		
	範例	(1)課程內容、成績計算、授課方式說明 (2)1-1「遠距課程實施」、1-2「遠距課程線上互動」	線上遠距		教室面授
			同步	非同步	
	1	課程介紹 Course and Career Introduction			2 hrs
	2	問題解決的核心 Introduction of design thinking	2 hrs		
	3	需求探訪: 市場研究與競品分析 Market research	2 hrs		
4	需求探訪: 訪談 Interview. skill and protocol			2 hrs	
5	需求探訪: 易用性測試 Usability testing	2 hrs			

表九之一 113 學年度適用

6	需求探訪：人物誌 Persona		2 hrs	
7	訪談小撇步討論(Feedback about the inter- view practice)	2 hrs		
8	完成組別訪談(Finish team's interview)		2 hrs	
9	旅程地圖工作坊實作 (Journey map workshop)			2 hrs
10	期中報告 Mid-term presentation	2 hrs		
11	敏捷式設計概念 Design sprint introdction	2 hrs		
12	設計研究與腦力激盪 (Design research and brainstorming)			2 hrs
13	實作手繪和數位 prototype-1 (Sketching and prototyping)	2 hrs		
14	實作手繪和數位 prototype-2 (Sketching and prototyping)		2 hrs	
15	設計回饋(Design critique)	2 hrs		
16	資料分析與解釋 Data analysis 線上/實體期末課堂反應問卷施測	2 hrs		
17	期末報告呈現討論 Final presentation preparation	2hrs		
18	期末報告 Final presentation result discussion 此週雖為彈性補充教學，但總學期上課週數仍 維持 18 / 14 週，教師應透過教學活動安排， 提供學生多元學習或自主學習	2 hrs		
備註	如有連續 4 週以上均採非同步線上方式授課，請於此欄補充說明如何掌握學生學習成效之相關措施。			
四、	本欄填寫方式請務必與上表一致			

表九之一 113 學年度適用

	<p>作業與互動成績。若因故需要請假，請提早告知並在期限內繳交課堂作業。</p> <p>本課程沒有課輔時間，但可以寄信跟老師詢問問題與討論，是情況可以當作線上或課堂互動的額外分數。</p>
<p>九、 教材及參考資料</p>	<p>●指定教科書 Required Texts 參考書籍 非必要購買</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 設計思考：從教育開始的破框思維 2. 設計方法：100個分析難題，跟成功商品取經，讓設計更棒、更好的有效方式 Lidwell, W., Holden, K., and Bulter, J. (2011) 3. Measuring the User Experience: Collecting, analyzing, and presenting usability metrics. Tullis, T. & Albert, B. (2013) <p>●參考書資料暨網路資源 Reference Books and Online Resources</p> <p>史丹佛設計學院的閱讀清單 d.school Reading List. https://dschool.stanford.edu/resources/dschool-reading-list</p> <p>Hanington, B., and Martin, B., (2012) 125 個影響認知、增加美感，讓設計更好的關鍵法則</p> <p>James, K., (2017). Mapping Experiences 看得見的經驗：創造價值從經驗圖像化開始 Norman, D. (2002). The design of everyday things. New York, NY: Basic Books. Norman, D. (2007). The design of future things. New York, NY: Basic Books. Norman, D. (2004). Emotional design. New York, NY: Basic Books.</p>

附註：遠距教學課程經教務會議核定後，教師需自行於校務行政系統上傳授課計畫。