

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	陳美樺 講師 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	☒ 專業系所聘任 ☐ 通識中心聘任 ☐ 以上合聘 ☐ 其他	
(6)開課資料	☐ 必修 ☒ 選修	☐ 第一學期 ☒ 第二學期 ☐ 暑期重補修 ☐ 暑期提前開課 不同開課學期，請分開填寫教學計畫表 2 學分
(7)教學型態	☐ 非同步遠距教學：教學方式以非同步網路授課為主(請於下列三種教學方式中擇一勾選)。 ☐ 非同步+同步 ☐ 非同步+面授 ☐ 非同步+同步+面授 ☒ 同步遠距教學：教學方式以同步網路授課為主(請於下列四種教學方式中擇一勾選)。 ☐ 同步 ☐ 同步+非同步 ☐ 同步+面授 ☒ 同步+非同步+面授	
(8)課程學制	☒ 學士班 ☐ 進修學士班 ☐ 碩士班 ☐ 碩士班 ☐ 博士班 ☐ 學位學程(含學士、碩士班、碩士在職專班) ☐ 學分學程(含教育學程)	
(9)科目類別	☐ 共同科目 ☒ 專業科目 ☐ 教育科目 ☐ 通識科目 ☐ 其他(含全校性選修)	
(10)預計總修課人數	30	
(11)全英語教學	☐ 是 ☒ 否	
(12)跨校／跨國遠距課程	☐ 是：合作學校與系所名稱	

表九之一 114 學年度適用

☐ 主播 ☐ 收播 ☐ 境外專班 ☐ 雙聯學制 ☐ 其他 ☒ 否
--

貳、課程教學計畫

	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。			
一、教學目標	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	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	1	1	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 114 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 interview 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 introduction	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、 教學方式 (可複選)	本欄填寫方式請務必與上表一致 ☒ 提供 同步教學，次數： <u>11</u> 次，總時數： <u>22</u> 小時 ☒ 提供 非同步教學，次數： <u>3</u> 次，總時數： <u>6</u> 小時 ☒ 提供 面授教學，次數： <u>4</u> 次，總時數： <u>8</u> 小時 ☐ 無須安排學校教室 (須 <u>全數為線上教學</u> 課程方可勾選) ☐ 其他，請說明：				

表九之一 114 學年度適用

五、 課程預計使用的 學習管理系統功 能	教學平台(教材放置、課堂反應問卷設定平台，請擇一使用) ☒本校 TronClass 行動化數位學習平台 ☐本校 Moodle 數位學習平台 同步視訊使用軟體(有線上同步教學之課程必填) ☒Microsoft Teams ☐Google Meet ☐其他：請填寫軟體名稱，並說明使用原因 課程內容(可複選) ☒課程簡介 ☒課程安排 ☐教材目錄 ☐測驗/考試 ☒作業/報告 ☐其他，請說明： 課程資訊(可複選) ☒最新消息 ☒課程公告 ☒評量方式 ☒教師、助理資訊 ☐常見問題 ☐成績資訊 ☒提供教材內容供學習者下載 ☒線上討論區 ☐線上作業繳交 ☐其他，請說明： 教學活動(至少使用 5 種) ☒教師講述 ☒操作演示 ☒議題討論 ☒實作練習 ☒角色扮演 ☒分組報告 ☒同儕互評 ☒腦力激盪 ☐搶答 ☐辯論 ☐其他，請說明：
六、 師生互動討論	教師線上固定討論時段(必備，每兩週 1 小時)：週一 17:00-18:00 教師實體空間課輔時間： ☒無研究室之兼任教師，請與學生討論後，另約時間地點討論 教師 E-mail 信箱及分機：wiraclewang@gmail.com 其他，請說明：請一天前事先來信告知預約 (註：相關互動資訊請務必留存備查)
七、 評量方式 (可複選)	☒期中報告： 20 % ☒期末報告： 25 % ☒平時作業： 30 % ☐線上小考： _____ % ☒出席出勤： 5 % ☒線上互動： 20 % (務必納入成績評量方式) ☐其他(請說明： _____)： _____ % (配分比例合計為 100%，含加分成績)
八、 修課注意事項	1. 線上課程會在上課開始二十分鐘後點名，請儘量準時上線。 2. 許多平時作業與課堂互動都會在課堂中完成，所以缺席可能倒是沒有平時作業與互動成績。若因故需要請假，請提早告知並在期限內繳交課堂作業。 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。

表九之一 114 學年度適用

	●指定教科書 Required Texts 參考書籍 非必要購買 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)
九、 教材及參考資料	●參考書資料暨網路資源 Reference Books and Online Resources 史丹佛設計學院的閱讀清單 d.school Reading List. https://dschool.stanford.edu/resources/dschool-reading-list 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 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.

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。