

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 1. 請務必註明學年級。 2. 如為一、二年級之專業必修課，請於此欄說明必須開設為遠距課程之理由(重補修課程則不受此限，但請註明課程為重補修)。 3. 本校專任教師每學年開設遠距教學課程 <u>不得超過應授課時數二分之一</u> 為原則，兼任教師不在此限。		
(3)開課單位名稱	心理學系		
(4)授課教師姓名及職稱	王季勤兼任講師 1. 請務必註明授課教師職稱。 2. 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	請依照「貳、課程教學計畫」的第四點教學方式統計之總次數及總時數，勾選課程以下列哪種「教學型態」為主。 ☐ 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：_____ ☐ 主播 ☐ 收播 ☐ 境外專班 ☐ 雙聯學制 ☐ 其他 ☒ 否		

表九之一 115 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。 請詳述修讀對象之條件，如：建議先修科目、先備條件與能力等。				
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。 4. 因應教育部來函宣導，為維護聽障生受教權，請教師於課程相關教材影片中， 新增完整字幕或提供有利於聽障生學習之相關配套措施 。	授課方式 1. 請於下方填寫 每週上課時數 。 2. 課程時數須有 二分之一以上 以遠距教學方式進行。 3. 同步教學或實體面授 至少 6 週以上 。		
			線上遠距		實體 面授
			同步	非同步	
	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」	1	1	
	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		
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			

表九之一 115 學年度適用

	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 introdcution	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)	請依據上欄「三、課程內容大綱與教學進度」的上課時數，填寫下方各類教學方式之總次數及總時數。 ☒ 提供 同步教學，次數： 11 次，總時數： 22 小時 ☒ 提供 非同步教學，次數： 3 次，總時數： 6 小時 ☒ 提供 面授教學，次數： 4 次，總時數： 8 小時 ☐ 無須安排學校教室（須全數為線上教學課程方可勾選） ☐ 其他，請說明：				

表九之一 115 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 ☐其他：_____ 同步視訊使用軟體(如無同步教學，請勾選「未使用同步視訊軟體」) ☐未使用同步視訊軟體 ☒Microsoft Teams ☐Google Meet ☐其他：_____ 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：_____ 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：_____ 教學活動(請至少使用 5 種以上) ☒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：_____
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)：<u>週一 17:00-18:00</u> 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：<u>wiraclewang@gmail.com</u> 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)	請注意此欄的評量項目，需與「五、課程預計使用的學習管理系統功能」的課程內容勾選項目一致。 ☒期中報告：<u>20</u> % ☒期末報告：<u>25</u> % ☒平時作業：<u>30</u> % ☐線上小考：<u> </u> % ☒出席出勤：<u>5</u> % ☒線上互動：<u>20</u> % (務必納入成績評量方式) ☐其他()：<u> </u> %
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 115 學年度適用

九、 教材及參考資料	●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) ●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：本遠距教學課程若經「教務會議」核定後，教師需自行於「校務行政資訊系統」填寫授課計畫表，並務請確認授課計畫表內容與核定之遠距教學課程教學計畫一致，以維護學生受教權益。