

澳門理工學院
藝術高等學校
設計學士學位課程
學科單元大綱

2021 / 2022 學年 第 1 學期

學科單元	使用者體驗設計			班別編號	DSCN0103-211,312
先修要求	沒有				
授課語言	中文			學 分	3
理論課課時	15 課時	實踐課課時	30 課時	總 課 時	45 課時
教師姓名	黎美琪		電 郵	mklai@ipm.edu.mo	
辦 公 室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P206 室		電 話	88936905	

學 科 單 元 概 論

本學科單元介紹體驗設計概論及不同領域的應用，帶領學生以設計民族誌方式向設計對象及場域進行調研，從而為所選定領域進行設計體驗及創造價值，透過如人物誌的設定、概念影片等，呈現使用者體驗設計流程，並以設計工具實踐概念，從而驗證其創造價值，藉此培養學生探究與創新的能力。

學 習 目 標

修習完此學科單元後，學生將能夠：

1. 認識體驗設計概論及不同領域的應用
2. 懂得以設計民族誌方式進行設計對象與場域調研
3. 掌握體驗設計流程並按調研分析去為選定領域設計體驗
4. 驗證體驗設計的概念及其可行性

教學內容

1. 體驗設計概論及不同領域的應用 (3 課時)
 - 1.1 體驗設計概論
 - 1.2 體驗設計的經濟、生活、文化要素及其創新角色
 - 1.3 體驗行銷、沉浸空間、服務設計等領域應用
2. 使用者的心理及認知行為 (3 課時)
 - 2.1 使用者介面與使用者體驗之關係 (UI & UX)
 - 2.2 使用者的感官體驗與認知行為
 - 2.3 設計心理學及延伸應用
3. 設計民族誌的用家及場域調研方法 (3 課時)
 - 3.1 田野觀察要點
 - 3.2 對象訪談技巧
 - 3.3 使用場域及機遇分析
4. 體驗設計流程 (3 課時)
 - 4.1 人物誌 (Persona)、場域情境 (Scenario)、故事的構建
 - 4.2 設計體驗歷程圖、情緒板的作用
 - 4.3 描繪體驗之故事板與影像的製作
 - 4.4 體驗設計的原型技術製作
5. 體驗設計的驗證方法 (3 課時)
 - 5.1 概念驗證 (Proof-of-Concept)
 - 5.2 優使性測試 (Usability Testing)
 - 5.3 可行性分析 (Feasibility Analysis)

6. 實踐一 (6 課時)

- 6.1 設計民族誌的調研實踐 (Design Ethnography)
- 6.2 田野觀察及場域調研實踐 – 戶外教學
- 6.3 對象訪談 – 戶外教學
- 6.4 調研輔導

7. 實踐二 (9 課時)

- 7.1 體驗設計流程實踐
- 7.2 人物誌 (Persona) / 民族誌 (Ethnography)、場域情境(Scenario)、歷程圖(Experience Journey Map)、故事板(Storyboard)等實作
- 7.3 概念影片製作
- 7.4 作業創作輔導

8. 實踐三 (12 課時)

- 8.1 體驗設計的原型技術製作
- 8.2 快速原型製作 (i.e., Rapid Prototype / Low Fidelity Prototype)
- 8.3 相關技術操作 (i.e., Laser Cutting & 3D Printing)
- 8.4 作業技術輔導

9. 實踐四 (3 課時)

- 9.1 體驗設計的驗證測試

教學方法

課堂教學、短片播放、個案分析、分組討論、田野調研、戶外教學

考勤要求

按《澳門理工學院學士學位課程教務規章》規定執行。

評分標準

採用 100 分制評分：100 分為滿分、50 分為合格。

	項目	說明	百分比
1.	調研分析	學員須以設計人物誌 / 民族誌方式，選取一特定領域 (產品、活動、環境、服務、科技等)，針對設計對象及場域進行調研，從而分析現存問題與設計機遇。報告約 1500 字，內容須包括： <ul style="list-style-type: none">• 選定領域的專案介紹• 田野觀察、對象訪談、實地參與的圖文匯報• 設計機遇分析	30%
2.	體驗設計	學員須按調研分析及體驗設計流程，為選定領域的專案，設計體驗原型及創造價值，並放於現實場景呈現與驗證其成效。內容須包括： <ul style="list-style-type: none">• 流程：人物誌、情緒板、故事板與影像描繪等• 原型：視覺草模、原型模擬• 驗證：以圖文或影片方法記錄體驗設計原型於現實場景的呈現效果及對設計對象的預期價值成效	50%
3.	參與度	出席率、積極性、課堂作業、調研參與度	20%

總百分比： 100%

本學科單元不設補考。

教材

參考材料

參考書

1. Chipchase, J., & Steinhardt, S. 著，洪世民 譯 (2015)。《觀察的力量》。台北：寶鼎。
2. Newbery, P., & Farnham, K. 著，陳詩捷、林庭如、蕭文信 譯 (2015)。《體驗設計：整合品牌、經驗以及價值的架構》。台北：桑格文化。
3. Stickdorn, Marc. 著，吳佳欣 譯 (2019)。《這就是服務設計！服務設計工作者的實踐指南》。台北：歐萊禮。
4. Buxton, B. (2010). *Sketching user experiences: getting the design right and the right design*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
5. Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N., & Buxton, B. (2011). *Sketching user experiences: The workbook*. New York: Elsevier.
6. Holtzblatt, K., & Beyer, H. (2016). *Contextual Design: Design for Life*. Amsterdam: Morgan Kaufmann.
7. Lupton, E., & Lipps, A. (Eds.). (2018). *The senses: Design beyond vision*. San Francisco: Chronicle Books.
8. Rossman, J. R., & Duerden, M. D. (2019). *Designing experiences*. New York: Columbia University Press.