

數位創新設計

電訊傳播研究所 林怡玫老師

yimeiccu@alum.ccu.edu.tw

許多人在使用 APP 或數位服務時，都曾有過這樣的疑問：「為什麼這個功能這麼難找？」或「這個流程是否能設計得更直覺？」

數位創新設計不只關注介面是否美觀，更重視如何從真實使用者的需求出發，將模糊的問題逐步轉化為可操作、可測試，並具備落地可能性的創新方案。課程以**設計思考 (DESIGN THINKING)**與**專題導向學習 (PBL)**為核心，學生將以團隊方式挑戰真實企業或社會情境，實際進行市場調查、使用者訪談、人物誌、商業模式分析與顧客旅程設計，找出使用者「未必能清楚說明，卻真實存在」的需求與痛點。接著，從創意發想、線框圖、低擬真原型一路發展至高擬真互動原型，並透過使用性測試，觀察使用者的操作行為與困難，再依據實際回饋持續修正設計。

課程亦將結合生成式 AI，協助學生進行資料整理、洞察分析、創意發想、介面模擬與快速原型製作。**學習重點不只是「如何使用 AI」，更包括判斷：哪些工作適合交由 AI 協助，哪些設計決策仍需要由設計者理解、選擇與負責。**

本課程不要求學生具備程式設計或美術背景，只要對數位產品、使用者行為、創新服務，或「如何讓一件事情變得更好」感到好奇，都能在團隊中找到適合自己的角色。

期末成果不只是一次課堂報告，而是一個經過使用者研究、原型製作與實際驗證的完整專案，可進一步發展為競賽提案、研究成果，或納入個人作品集。在這門課中，學生學習的不只是如何設計介面，更是如何發現問題、理解使用者、善用 AI，並將一個好點子真正做出來。

課堂互動參與	15 %
學習反思	15 %
創新設計 DEMO 與討論引導	30 %
UI/UX 小組專題	40 %

注意事項

- 課堂互動方式多元，學生須自備可上網之設備，牢記相關應用程式之帳號與密碼
- 請**特別留意出席狀況**，一定要有假單與證明，才算完成請假程序
- 課堂期間請**保時著愉快的心情**，並多做學習觀察記錄，並反思體驗

學習反思 (個人)

- 每次課後書寫學習反思(約 300~500 字)，發現自己的優勢，以及需要改變的地方，幫助個人更了解自己

創新 DEMO、分析、與評論 (個人)

- 每人 2 次，每次 demo 一個自己常用的**數位產品 / 服務(app/web 均可)**，帶著全班一起操作，並從 UI/UX 角度進行分析與評論，以及至少兩個與課堂主題相關，讓全班可以一起討論的問題 (**創新實用性、分析專業性、全班討論參與度均列入成績評量**)
- 每次約 30 分鐘，創意發揮報告方式
- 自選的應用與討論問題最遲在當週一下午 5 點前貼在平台「DEMO 主題區」

小組專題

UI/UX 專題主題另議，進行需求/痛點分析、原型設計、與使用性測試，所撰寫之報告期能公開發表於相關出版、研討會 (服務科學研究論壇暨研討會、臺灣人機互動研討會等)，或參與創新服務競賽徵選。

指定必讀教材 (TBA)