

數位創新設計

一個好的數位產品/服務，不只是介面漂亮，而是真的理解使用者，解決值得解決的問題。

本課程以設計思考 (Design Thinking) 與專題導向學習 (PBL) 為核心，帶領學生進入「實戰 UX 工作現場」，從真實企業問題出發，進行市場與使用者研究、需求洞察、問題定義、服務與介面設計、原型製作及使用性測試。

課程亦導入 AI for UX，將生成式 AI 融 UX 工作流。學習重點不是讓 AI 取代設計，而是學習如何結合人本思維、真實證據與 AI 協作，做出更好的設計判斷。學生將組參與 InnoConnect+ 服務創新競賽，從企業題目一路發展至可操作的數位 / 服務原型與概念驗證 (POC)，最終完成一個兼具使用者價值、商業思考與實際驗證的創新專案。

課程主題與進度 (滾動式修正)

日期	主題	日期	主題
W1 (9/10)	實戰 UX 工作現場：Design Thinking × AI for UX 閱讀企業題目與說明資料；每人選出 3 個最有興趣的企業題目	W10 (11/12)	Prototype as Hypothesis：Lo-Fi × AI Prototyping 完成 Lo-Fi → Interactive / Functional Prototype v1 個人 DEMO
W2 (9/17)	從企業問題開始：Design Strategy × Business Model 完成組隊與選題；企業 / 產業 / 競品初步調查；初版 BMC + Stakeholder Map	W11 (11/19)	★ Concept 2.0 Clinic 專題討論 (4) 完成 Design Brief 2.0 + Prototype 改版計畫 + POC 問題
W3 (9/24)	不要先相信題目：市場調查 × UX Research 建立 TA；完成研究問題、訪談大綱、觀察計畫；開始 Fieldwork 個人 DEMO	W12 (11/26)	How Do We Know It Works？POC × Usability Test Design 完成 Prototype v2、測試計畫、任務腳本、招募條件與紀錄表 個人 DEMO
W4 (10/01)	★ Research Clinic 專題討論 (1) 修正研究方向；補做訪談 / 觀察 / 市場研究；完成 Research Direction 2.0	W13 (12/03)	Real Users Strike Back：Usability Test × Evidence 執行 Concept / Usability Test；建立 Evidence Table；根據結果開始修改原型 個人 DEMO

W5 (10/08)	從資料到洞察：Affinity → Persona / JTBD → Journey 完成使用者研究整理、Persona / JTBD、Journey Map、核心需求與機會點 個人 DEMO	W14 (12/10)	★ POC Clinic 專題討論 (5) 完成 Prototype v3 、POC Evidence、第二階段計畫書；12/16 中午 12:00 送件
W6 (10/15)	★ Problem Framing Clinic 專題討論 (2) 完成 Problem Statement 、HMW、 Design Principles 、初步 Success Criteria	W15 (12/17)	設計真的上線之後呢？Responsible UX × Human-AI Interaction 完成 Responsible Design / Risk Review ；整理期末專題故事線 個人 DEMO
W7 (10/22)	從 HMW 到好點子：Human Creativity × AI Ideation 發想多個方案並收斂；建立價值主張、方案概念與 Concept Prototype 個人 DEMO	W16 (12/24)	Final Demo Day：Insight → Evidence → Impact 期末專題發表 +
W8 (10/29)	★ Proposal Sprint 專題討論 (3) 完成第一階段提案書；10/30 中午 12:00 前送件	W17 (12/31)	繳交完整專題報告 + 個人總反思
W9 (11/05)	從 Journey 到 Experience Architecture：Service Blueprint × Task Flow 完成 Service Blueprint 、核心 Task Analysis / Task Flow 、界定數位原型範圍 個人 DEMO	W18 (01/07)	

※ 配合 InnoConnect + 競賽進程，課程內容採滾動式修正

參考資料

原則上每個正式授課週安排 1 篇期刊論文或專業專題文章。閱讀目的不是逐篇報告，而是作為課堂活動與專題決策的「知識裝備」。

- Dorst (2011), *The Core of Design Thinking and Its Application*
- Osterwalder, Pigneur & Tucci (2005), *Clarifying Business Models*
- Rohrer, *When to Use Which UX Research Methods*
- Pruitt & Grudin (2003), *Personas: Practice and Theory*
- Girotra, Terwiesch & Ulrich (2010), *Idea Generation and the Quality of the Best Idea*
- Bitner, Ostrom & Morgan (2008), *Service Blueprinting*
- Lim, Stolterman & Tenenberg (2008), *The Anatomy of Prototypes*

- Sanders & Stappers (2008), *Co-creation and the New Landscapes of Design*
- Alhadreti & Mayhew (2018), *Rethinking Thinking Aloud*
- Medlock et al., *Using the RITE Method to Improve Products*
- Amershi et al. (2019), *Guidelines for Human-AI Interaction*

學習評估

- 課堂互動參與 15%
- 個人學習記錄 15%
- 個人數位服務 DEMO、分析與討論引導 30%
- 分組期末專題 40%

個人數位服務 DEMO、分析與討論引導

每位學生進行 2 次 Demo，每次約 20 分鐘。自選一項實際使用過的數位產品或服務，例如 App、網站、AI 服務、自助服務、OMO 服務等，帶著全班實際看、操作、分析與討論 UI/UX，而非只介紹功能。

分組期末專題

專題以 InnoConnect+ 全國服務創新跨界共創大賽企業題目為主要挑戰。學生不是直接替企業「想一個新功能」，而是經過完整的 Design for AI 的人機協作創新設計流程。競賽結果不影響課程專題進行與評分。

注意事項

- 本課程**高度重視課堂互動、討論、實作與團隊協作**，請留意出席狀況。
- 請假需依學校規定完成請假程序並檢附相關證明。
- 1-on-1 Clinic 週（五次）是依排定時間分別到課，不需全程留在教室。
- 所有專題研究涉及真實參與者時，**需尊重受訪者隱私、知情同意與資料使用原則**。
- **作業請準時繳交**；遲交規定「24 小時內分數 5 折，超過 24 小時 0 分」。
- 修課學生需自備可連網之筆電及智慧手機，並準備進行 AI、原型與線上協作工具之使用。
- **課堂期間可能進行拍照或錄影**，以作為教學活動與課程成果紀錄。
- 課程與專題進度可能依 InnoConnect+ 公告、企業交流時間、學生專題實際進展進行滾動式調整