

課程說明

身處於科技時代，我們在生活中使用各類產品、欣賞創作、或處在某環境氛圍中，無時無刻不感覺到與外界互動所帶來的體驗，這些體驗影響了人們的整體感受，也成為互動科技/物品/環境設計上的關鍵考量。本堂課內容超越單純以「使用者」體驗為主，先從「人」的體驗出發，再到使用者與新科技的體驗，課堂單元的三個組成元素為 **human experience, user experience, experience of innovated technology**。藉由閱讀及導讀以上三類文獻，並透過一系列設計作業，讓同學能連結理論概念於體驗的反思與設計。在理論的探討學習上，將透過從科技與互動系統體驗，美感，情緒，心流 ... 等切入理解人的感受；再到 UX 主題及新科技帶來的衝擊與感受。而在分析與設計實作上將以生活相關經驗作為主題；透過小作業、訪談藝術工藝師等來理解不同層次的體驗與設計想法；並藉由互動展覽的實地賞析，進而發想設計期末體驗設計計畫。

課程目標：

- 藉由閱讀文獻及分組討論以了解 **human experience/UX** 重要概念
- 培養分析批判、欣賞與理解能力
- 發展出設計人類/使用者體驗作品之能力

閱讀文獻

各周文獻將放置於 eeClass 教學系統中供下載，請於各週課前事先閱讀完畢。

授課方式

1. 文章導讀與討論
2. 作業報告
 1. 小作業: 4-5 項
 2. UX 主題介紹
 3. 期末作業 (組作業): 使用者體驗設計 project，博物館體驗系統，將以影片方式呈現。

評分

| | |
|---------|----------------------|
| 出席 | 10% 有事請事先請假，四次缺課則不及格 |
| 課堂參與 | 10% |
| 導讀 | 15% |
| 小作業 | 25% |
| UX 主題介紹 | 15% |
| 期末作業 | 25% |

各周主題

W2-8 Human experience topic

Understanding Experience in interactive systems

藝術即經驗

The Major Dimensions of the Aesthetic Experience

The concept of flow

Emotional design

Museum experiences

W9-12 UX topic

Defining User Experience

UX industry and tools

UX developer role-play

W13-15 Innovative technology topic