











112學年度國立臺灣大學領域專長模組架構計畫書

主責教學單位	創新領域學士學位學程	主責教學單位 所屬學院	創新設計學院
合作教學單位	資訊管理學系	合作教學單位 所屬學院	管理學院
領域專長主責教師		主責教師單位與職稱	
袁千雯		創新領域學士學位學程、副教授	
領域專長承辦人	承辦人單位與職稱	承辦人連絡電話	承辦人 e-mail
	創新設計學院 創新教育課程經理	55394	ljy2023@ntu.edu.tw

第一階段：核章後計畫書及領域專長總表壓縮寄至教學發展中心規劃研究組(nturpctld@ntu.edu.tw)，嗣後提供教學單位建議回覆表。

領域專長承辦人	領域專長主責教師	教學單位主管
		

第二階段：修正後之計畫書、領域專長總表、教發中心建議回覆表經各級課程委員會審查通過，連同會議紀錄，會辦教學發展中心、課務組，提送校課程委員會通過後實施。

領域專長承辦人	領域專長主責教師	教學單位課程委員會
		
教學單位主管	院課程委員會	學院院長/一級單位主管
		

申請日期： 112 年 08 月 25 日

國立臺灣大學領域專長模組架構計畫書

【格式與書寫說明】

第一部分：國際標竿學校課程比較或領域競爭力分析

說明：可參考教學單位中長程計畫，選擇一所標竿學校中相同或相近之教學單位，進行課程比較或領域競爭力分析，以分析結果做為課程架構調整之依據，或是彰顯教學單位人才培育之競爭力。

康乃爾大學的傳播學系與資訊科技學程是本領域專長「人本研究與設計 (User-Centered Research and Design)」的標竿。人本運算與設計是使用者經驗研究與設計 (user experience research and design, UX research & design) 的根基。資訊科技與傳播學提供了深厚的理論基礎和實務素養，強調使用者經驗設計的重要性，從人本角度出發，融合技術、社會和人性，以創造出更有意義且貼近人們需求的科技解決方案。兩系的學科領域涵蓋了人機互動、人工智慧應用、社交網絡分析、數據科學、傳播科技研究、健康科技與資訊等多個橫跨傳播、資訊、人機互動、使用者經驗研究等重要領域。兩系的老師大多相互合聘，讓跨學科的特性能夠從課程提供上體現結合社會科學、資訊技術、相關倫理議題等多個角度的深入探討，從而為學生提供全面的學習經驗。其中資訊科技學程也跟創新領域學士學位學程相同，在康乃爾將近160年的歷史以及眾多的系所中是個相對新的學程，2005年才有首屆畢業生的畢業。但發展到如今已演變成康乃爾學術和創新的中心，兩系各在傳播、資訊科技領域的系所排名中屢屢名列全美前五名內，更是廣納來自康乃爾校內不同學院的學生，與創新領域學士學位學程以及台大的關係十分相似。

康乃爾大學傳播系與資訊科技學程，致力於加深對傳播溝通過程、組織、系統和實踐的理解。在促進積極社會變革的同時，傳播系培養能夠處理使用者間複雜溝通流程的人才；而資訊科學學程則是透過科技創新的角度，以使用者中心為出發，提出科技、設計的解方。兩系的定位在校內是開拓者，運用創新的理論視角、紮實的研究方法以及科技設計來解決傳播科技、健康、農業和環境等領域有關的實際溝通問題，與創新領域學士學位學程所擁有的師資相符，並透過本領域專長拓展新的發展方向。

本領域專長「人本運算與設計」強調使用者需求和體驗，並訓練學生透過不同研究方法搜集資料，最後透過將使用者置於科技設計的中心，以創造更具有人性化和有意義的科技解決方案。康乃爾大學的資訊科技學程和傳播學系提供本領專課程設計與教育目標之標竿，領域專長的主責老師袁千雯也是從康乃爾傳播與資訊科技學系畢業的博士，能夠橋接康乃爾、台灣大學兩邊的師資特色與課程安排，並作為人本運算與設計領域專長的實踐參考。

第二部分：領域專長模組架構

每一個領域專長模組須包含以下內容：

1. 領域專長名稱：使用者中心研究與設計 Human-Centered Research and Design
2. 領域專長主責教師：袁千雯
3. 領域專長預計開始施行時間：_112_學年度 第 ___2___學期（如：112 學年度第 2 學期）
4. 學習目標（請以淺顯易懂的文字條列式撰寫可評量之目標，明確列出欲培養哪些核心能力）
 - 1) 目標一：能夠從人本運算的角度思考科技使用所遇到的相關議題；
 - 2) 目標二：能夠利用質性、量化以及創新的研究方法搜集使用者資料；
 - 3) 目標三：能夠收斂使用者資料，形成洞見，產出科技設計。
5. 課程架構
 - 1) 課程架構圖：請依照課程屬性繪製課程架構圖，可選擇理論、方法、實務應用以外的詞彙，並請註明「總整課程」。

Level 1 基礎課程（三選一，3學分）

課程名稱/課號	學分數	授課老師	聚焦重點
設計思考教練人才培育課程	3	陳怡仔、袁千雯	透過設計思考的理論與實戰，培養「設計思考教練」人才。
社會設計導論	3	黃書緯	以設計創新解決社會議題
使用者經驗研究與設計	3	袁千雯	透過使用者經驗研究的相關方法，增進對使用者的了解並提出相應設計

Level 2 理論與方法課程（四選二，6學分）

課程名稱/課號	學分數	授課老師	聚焦重點
人機互動 (LIS 5066)	3	林維真	探索資訊系統、載具、介面與訊息之設計、發展與評估方法
人機互動與使用者研究 (IM5071, 英語授課)	3	畢南怡	培養探索、評估、評判人機互動相關研究、設計之能力

人機互動與社群運算	3	袁千雯	新傳播科技之應用與人機互動重要議題、趨勢介紹
互動設計人因基礎 (DS5107)	3	蔡文傑	互動設計方法與理論基礎

Level 3 總整課程 (3學分)

課程名稱/課號	學分數	授課老師	聚焦重點
幸福感設計：重新定義「健康」的多元觀點	3	袁千雯	以使用者為中心，發展議題設定能力、目標使用者確立、資料搜集、設計發想、科技原型實作之整合研究、實作之能力

2) 說明總整課程的形式以及總整課程最後產出的成果：

- 總整課程類型： 專題研究 專案實作 學士論文 實習 其他

_____ (請說明)

- 總整課程產出成果：總整課程的規劃是讓學生找到以使用者為中心的健康相關議題，以小組協作為單位，進行相關文獻或二手資料探討找出創新角度，透過資料搜集、設計發想以及科技設計原型實作以應證議題解決方法的可行性。最後的產出成果整合專題研究以及實作能力，包括書面作品集（呈現議題、方法、分析等過程）、議題介紹之影片以及科技原型設計。

3) 說明基礎、理論、方法課程，如何支撐總整課程：

Level 1的基礎課程致力於培養學生具備以使用者為中心的思考能力，在完成設計思考教練人才培育課程或是社會設計課堂專案的過程中發展使用者議題定義，深化問題解決思維，掌握相應的研究方法以及設計實作等能力。具體而言，Level 1課程為重要的基礎能力培養基石，讓學生能夠完成以下學習目標：1) 瞭解使用者中心研究與設計的背景和重要性，具備發現和分析使用者議題的能力；2) 掌握使用者中心研究與設計的流程，能夠從使用者角度出發，識別使用者需求，提出解決方案並進行測試；3) 熟悉各種研究方法和工具，並透過實踐中學習如何透過設計解決實際世界中的問題。在修課上，「設計思考人才教練培育課程」提供詳細的設計思考方法與流程的訓練，並透過專案以及帶工作坊的實戰，培養學生能力。「社會設計導論」則是以不同社會議題為導向，利用設計思考流程的骨幹，在學期中進行專案發展與實作。「使用者經驗研究與設計」也是利用設計思考的方法與流程為框架，透過專題的方式帶領學生練習使用者經驗中所需要的質性、量化研究方

法，培養實作能力中所需要的研究技巧。

Level 2 的理論課程則是從人機互動理論的廣度與深度出發，領專特別網羅台大不同系所提供的人機互動課程，包括圖資系、資管系、創新領域學士學位學程。這三系的人機互動各側重不同面向，圖資系的人機互動從資料出發，討論使用者與系統、介面、訊息之間的應用關係；資管系則是 EMI 課程，從行為科學的角度了解人機互動在使用者研究中的實踐；最後，本系所開設的人機互動則是從科技應用的角度介紹不同研究議題與角度，培養學生進行相關研究的能力。最後互動設計則是透過人因工程的理論基礎，討論互動科技設計所應關注之面向。Level 2 注重讓學生深入理解人機互動領域的核心概念、理論模型和創新議題。我們期待學生能夠：1) 運用所學理論，分析使用者在科技設計場域中所遇到的問題；2) 深入探究不同人機互動議題的背後原理，並在專案中展現深度的研究思考；3) 靈活運用多種研究方法，包括質性和量化方法，來解決複雜的人機互動挑戰。

Level 3 的總整課程是一個結合專題研究和專案實作的課程，旨在實現統整、收尾、反思的功能。這個課程的設計形式以健康議題為核心，尤其關注特殊使用者群，例如銀髮族、兒童以及那些身心健康需求特別關注的人。我們以設計為手段，旨在幫助不同使用者實現適合他們的健康目標。在這門課程中，學生將有機會運用他們在前兩個 Levels 所學到的知識和技能，進行更深入的研究和實踐。透過專題研究，他們將深入探討健康議題，反思、了解特殊使用者群的身心健康需求，並提出相應的設計解決方案。同時，通過專案實作，學生將實際動手設計，將理論知識轉化為實際應用，以創造對特殊使用者有實際影響的健康方案。此外，這個課程也將引入更多的設計原則，如包容設計和價值敏感設計。學生將學習如何在設計過程中考慮不同使用者的需求和價值觀，從而創造更加貼近人性和有意義的解決方案。這門總整課程不僅是前兩個 Levels 的延伸，更是學生學習路徑的一個重要里程碑。通過結合專題研究和實際專案，我們希望學生在實踐中鞏固他們的知識和技能，同時也能在健康議題中培養出更深入的設計思維和創新能力。

6. 教學單位自我檢核表，請在符合處

符合 請 <input type="checkbox"/>	檢核項目
V	1) 領域專長課程有明確的串聯主軸
V	2) 課程屬性與關聯性明確
V	3) 符合四至五門課程之原則
V	4) 符合總學分數十二至十五學分之原則

V	5) 領域專長包含一門總整課程
以下如適用，請在符合處 <input type="checkbox"/>	
V	6) 有多選課程設計並提供修課指引，幫助學生釐清各課程之目標與課程之差異
V	7) 跨教學單位合作開設領域專長，計畫書封面列明主責單位與合作單位
	8) 本次提案之領域專長為回應領域專長許願池
	9) 領域專長課程有產學合作，包含 <input type="checkbox"/> 產學共授課程，課程名稱 _____
	<input type="checkbox"/> 業師授課，課程名稱_____ <input type="checkbox"/> 其他_____ (請說明)

【教學單位全稱】領域專長總表

編號	1		2					
領域專長名稱 (中、英文名稱皆須列出)	使用者中心研究與設計 Human-Centered Research and Design							
主責教師姓名	袁千雲							
主責教師職稱	創新領域學士學位學程、副教授							
主責教師e-mail								
課程資訊	課程屬性	課程識別碼	課程名稱	學分	課程屬性	課程識別碼	課程名稱	學分
Level 1	基礎課程 (三選一)	Z01 U0240	設計思考教練人才培育課程	3				
		Z01 U0320	社會設計導論	3				
		Z01 U0900	計	3				
		126 U1350	人機互動	3				
		725EU3990	人機互動與使用有時	3				
Level 2	理論與方法課程 (四選二)	Z01 U0890	人機互動與人本運算	3				
		Z01 U0310□	互動設計+人因基礎	3				
		Z01 U0870	幸福感設計：重新定義「健康」的多 元觀點	3				
Level 3	總整課程							
取得認證需修習總課程數	4							
取得認證需修習總學分數	12							
本領域專長預計開放學期	112-2							

【附件2】領域專長總表 (112.07版)

1.備妥核章後計畫書及領域專長總表，壓縮寄至教學發展中心規劃研究組(anturpcid@ntu.edu.tw)，嗣後提出教學留竹建議。

領域專長承辦人資訊	
姓名	李晉毅
職稱	專任研究助理
連絡電話	55394

2.

請將修正後之計畫書、領域專長總表、教發中心建議回覆表經各級課程委員會審查通過，連同會議紀錄，會辦教學發展中心、課務組，提送校課程委員會通過後實施。

3. 教學單位可依據領域專長數、各 Level 課程數增減表格欄列數。

國立臺灣大學領域專長模組架構計畫書
教務處教學發展中心建議回覆表

填表日期：112 / 4

1. 敬請學系參酌教發中心建議事項，填寫本表學系回覆意見，再將本表連同計畫書，提交各級課程委員會審查通過後實施。
2. 請學系製作領域專長總表，供後續課程委員會審查參考。

教務處教學發展中心 敬啟

主責單位	創新設計 學院 創新領域學士學位學程		
領域專長 主責教師	袁千雯	領域專長 承辦人	副教授
教務處教學發展中心建議		學系回覆 (供各級課程委員會參考)	
<input checked="" type="checkbox"/> 國際比較分析結果能做為課程調整之依據，或是能彰顯學系人才培育之競爭力 建議：無			
<input checked="" type="checkbox"/> 課程串聯主軸明確 建議：無			
<input checked="" type="checkbox"/> 課程屬性與關聯性明確 建議：無			
<input checked="" type="checkbox"/> 學分數符合建議範圍 建議：無			
<input checked="" type="checkbox"/> 課程數符合建議範圍 建議：無			

□ 符合避免使多選課程（如：四選一）之原則；
或是能提供明確的選課指引

建議：請參考下方建議。

在修課上，「設計思考人才教練培育課程」提供詳細的設計思考方法與流程的訓練，並透過專案以及帶工作坊的實戰，培養學生能力。「社會設計導論」則是以不同社會議題為導向，利用設計思考流程的骨幹，在學期中進行專案發展與實作。「使用者經驗研究與設計」也是利用設計思考的方法與流程為框架，透過專題的方式帶領學生練習使用者經驗中所需要的質性、量化研究方法，培養實作能力中所需要的研究技巧。

這三系的人機互動各側重不同面向，圖資系的人機互動從資料出發，討論使用者與系統、介面、訊息之間的應用關係；資管系則是 EMI 課程，從行為科學的角度了解人機互動在使用者研究中的實踐；最後，本系所開設的人機互動則是從科技應用的角度介紹不同研究議題與角度，培養學生進行相關研究的能力。最後互動設計則是透過人因工程的理論基礎，討論互動科技設計所應關注之面向。Level 2 注重讓學生深入理解人機互動領

	<p>域的核心概念、理論模型和創新議題。我們期待學生能夠：1) 運用所學理論，分析使用者在科技設計場域中所遇到的問題；2) 深入探究不同人機互動議題的背後原理，並在專案中展現深度的研究思考；3) 靈活運用多種研究方法，包括質性和量化方法，來解決複雜的人機互動挑戰。</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> 領域專長包含一門總整課程</p> <p>建議：無</p>	
<p>總體建議：敬請學系參酌並回覆以上建議。</p> <p>有關多選課程之建議：Level 1 與 Level 2 均有多選設計，每門課有不同的聚焦重點；敬請學程提供學生修課指引，包含如何在每個 Level 的課程中做選擇，以及 Level 1、Level 2 的銜接，以利不同課程組合的學生，皆能具備修讀 Level 3 總整課程所需的知能。</p>	