



藝術及設計學院

設計學士學位課程

學科單元大綱

學年	2025 / 2026	學期	1
學科單元編號	DSCN0103		
學科單元名稱	使用者體驗設計		
先修要求	沒有		
授課語言	中文		
學分	3	面授學時	45
教師姓名	羅俊宏	電郵	t1839@mpu.edu.mo
辦公室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P223 室	辦公室電話	--

學科單元概述

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能力。

學科單元預期學習成效

完成本學科單元，學生將能達到以下預期學習成效：

M1.	認識體驗設計概論及不同領域的應用
M2.	懂得以設計民族誌方式進行設計對象與場域調研
M3.	掌握體驗設計流程並按調研分析去為選定領域設計體驗
M4.	驗證體驗設計的概念及其可行性

有關預期學習成效促使學生取得以下課程預期學習成效：

課程預期學習成效	M1	M2	M3	M4
P1. 透過不同設計領域基礎知識和技能，實現其設計的可能性的設計知識和技能	✓	✓	✓	✓
P2. 通過從研究寫作到藝術與設計歷史、文化研究和設計評論的理論研究，獲得國際化的設計觀點	✓	✓		



課程預期學習成效	M1	M2	M3	M4
P3. 在文化創意產業、概念創新和技術應用領域理解跨學科和整合設計	✓	✓	✓	✓
P4. 在各種媒體中以創意方式應用設計，從印刷到數字化			✓	✓
P5. 通過研究方法和反映社會文化問題的實際項目分析和評估設計	✓	✓	✓	
P6. 在文化創意設計、技術應用和創新設計領域發展整合的實踐技能		✓	✓	✓
P7. 通過跨學科研究和專業實踐在設計中應用創意思維技能		✓	✓	✓
P8. 在本地和國際情境中通過研究和分析進行設計項目	✓	✓		
P9. 展示具有美學意識的設計知識，並以團隊精神有效溝通		✓	✓	✓

### 教與學日程、內容及學習量

週	涵蓋內容	面授學時
1	1. 體驗設計概論及不同領域的應用 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	3
2	2. 使用者的心理及認知行為 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
3	3. 設計民族誌的用家及場域調研方法 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	3
4-5	4. 實踐一 4.1 設計民族誌的調研實踐 (Design Ethnography) 4.2 田野觀察及場域調研實踐 – 戶外教學 4.3 對象訪談 – 戶外教學 4.4 調研輔導	6
6	5. 體驗設計流程 5.1 人物誌 (Persona)、場域情境 (Scenario)、故事的構建 5.2 設計體驗歷程圖、情緒板的作用 5.3 描繪體驗之故事板與影像的製作 5.4 體驗設計的原型技術製作	3



週	涵蓋內容	面授學時
7-8	6. 實踐二 6.1 體驗設計流程實踐 6.2 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 6.3 概念影片製作 6.4 作業創作輔導	9
9	7. 體驗設計的驗證方法 7.1 概念驗證 (Proof-of-Concept) 7.2 優使性測試 (Usability Testing) 7.3 可行性分析 (Feasibility Analysis)	3
10-12	8. 實踐三 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	12
13	9. 實踐四 9.1 體驗設計的驗證測試	3

## 教與學活動

修讀本學科單元，學生將透過以下教與學活動取得預期學習成效：

教與學活動	M1	M2	M3	M4
T1. 課堂教學	✓	✓	✓	✓
T2. 短片播放	✓	✓	✓	✓
T3. 個案分析	✓	✓	✓	✓
T4. 分組討論	✓	✓	✓	✓
T5. 田野調研	✓	✓	✓	✓
T6. 戶外教學	✓	✓	✓	✓



## 考勤要求

考勤要求按澳門理工大學《學士學位課程教務規章》規定執行，未能達至要求者，本學科單元成績將被評為不合格（“F”）。

## 考評標準

修讀本學科單元，學生需完成以下考評活動：

考評活動	佔比 (%)	所評核之 預期學習成效
<b>A1. 調研分析</b> 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"> <li>選定領域的專案介紹</li> <li>田野觀察、對象訪談、實地參與的圖文匯報</li> <li>設計機遇分析</li> </ul>	30	M1、M2
<b>A2. 體驗設計</b> 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"> <li>流程：人物誌、情緒板、故事板與影像描繪等</li> <li>原型：視覺草模、原型模擬</li> </ul> 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	M3、M4
<b>A3. 參與度</b>	20	M1、M2、M3、M4

有關考評標準按大學的學生考評與評分準則指引進行（詳見 [www.mpu.edu.mo/teaching\\_learning/zh/assessment\\_strategy.php](http://www.mpu.edu.mo/teaching_learning/zh/assessment_strategy.php)）。學生成績合格表示其達到本學科單元的預期學習成效，因而取得相應學分。

## 評分準則

採用 100 分制評分：100 分為滿分、50 分為合格。本學科單元不設補考。



## 參考文獻

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

## 學生反饋

學期結束時，學生將被邀請以問卷方式對學科單元及有關教學安排作出反饋。你的寶貴意見有助教師優化學科單元的內容及教授方式。教師及課程主任將對所有反饋予以考量，並在年度課程檢討時正式回應採取之行動方案。

## 學術誠信

澳門理工大學要求學生從事研究及學術活動時必須恪守學術誠信。違反學術誠信的形式包括但不限於抄襲、串通舞弊、捏造或篡改、作業重覆使用及考試作弊，均被視作嚴重的學術違規行為，或會引致紀律處分。學生應閱讀學生手冊所載之相關規章及指引，有關學生手冊已於入學時派發，電子檔載於 [www.mpu.edu.mo/student\\_handbook/](http://www.mpu.edu.mo/student_handbook/)。