

使用者導向設計思維

User-centered design (UCD)

1

使用者導向是什麼

08:30-10:30

透過現場小遊戲，讓學生能從瞭解使用者開始，認識同理心、學習觀察，瞭解使用者的生活脈絡

2

什麼是有創意的設計

10:40-12:30

透過看似不相關的元素組合，讓學生瞭解有創意的設計其背後代表的意涵與價值

3

如何做使用者導向設計

14:00-16:00

由國際案例，透過一問一答的思辨過程，讓學生理解如何從不同的角度，以及換到使用者的立場思考

4

創新與創意從哪裡開始

16:10-18:00

透過失敗的案例，說明創新與創意的觀念，並透過簡單的口訣讓學生容易記憶與回想重要的觀念