

用戶經驗設計(UX)方法與 介面設計(UI)實務培訓班

一、課程緣起：

人類的生活在進入 21 世紀之後，數位產品如影隨身例如行動電話，這些產品溝通的介質稱之為使用者介面(User Interface)，現在生活中許多的行為必須透過這些介面完成，例如行動支付、點餐、觀賞影集、玩遊戲等，好的介面則是一個產品給予使用者的感受，甚至決定了產品的生命週期。知名心理學家 Don Norman 曾說：「使用者經驗是指系統對使用者完整的感受。」因此每個設計的環節都必須考量用戶的需求與感受，這也稱之為以用戶為中心的設計方法(User Centered Design)。因此，日常的生活已離不開使用者經驗設計與介面對我們的影響，尤其需要透過網路的溝通的行業，Google 宣告從 2020 年 9 月起搜尋排名改採「行動優先索引」，以前網站的排名採用的是電腦版網站來計算排名率，現在則改用行動版網站計算，對於還沒有行動版網站及應用的公司，勢必帶來一波更新潮，也帶動了國內市場對於使用者經驗設計師(UX)與介面設計師(UI)的需求。

二、課程目標：

本課程目標以業界實務與範例培訓為主，會指導學員透過實作完成個人或團隊 UX/UI 作品，因此在課堂可以學到 UX 的設計研究方法與 UI 設計技術，紮實而可視化的結果呈現，特色如下：

- 一、正確的用戶經驗設計概念與思維。
- 二、了解並知曉用戶經驗設計研究方法。
- 三、實際操作用戶經驗設計方法落實於介面設計。
- 四、學員會在課堂上完成用戶經驗設計作品。

三、課程特色

本課程講師為台灣最早期開設用戶經驗設計課程先期者之一，輔導過知名便利商店業者、大型電信公司、上市櫃遊戲公司、銀行保險業等不計其數，皆開創出好成績，累計企業超過百家。本身在上市櫃公司擔任設計部門主管，並在研究方法領域備受肯定，同時也是 SCI 國際期刊審查專家。本課程真正實踐方法論與技術合一，帶領學員如何將用戶研究方法應用在介面設計領域之中，將自身超過 20 餘年的設計實務與研究方法之經驗，清楚傳承並規劃一系列完整課程，從淺入深逐步探索這塊領域，開創學員的職場生涯與工作自我實現。

四、適合對象：

- 1、企業在職工程師、設計師、分析師、企劃、專案經理與管理人員。
- 2、想導入用戶經驗設計方法之負責人員與企業主。
- 3、一般對於 UX/UI 有興趣之民眾與轉職人員。

五、課程注意事項：

課程學員需自備筆電。

六、課程日期：

110年6/19-7/10，每週六白天 9:30 ~12:30, 13:30~16:30，共4天、計24小時。

七、上課地點：

主辦單位：財團法人工業技術研究院 產業人才訓練一部(台北)

舉辦地點：因應疫情全面調整為線上直播課程，使用軟體為使用軟體為Cisco Webex。

八、報名方式：

報名方式：

(1)紙本報名：請以正楷填妥報名表傳真至 02-2381-1000 (02-2370-1111 分機 304 黃小姐)

(2)線上報名：到工研院產業學院官網報名

課程洽詢：02-2370-1111 分機 304/306 黃小姐

九、課程大綱：

課程單元	課程內容
用戶經驗設計方法與脈絡	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 了解用戶與用戶種類。 ▪ 述說用戶經驗設計發展脈絡。 ▪ 詮釋用戶經驗旅程的設計。 ▪ 用戶經驗設計業界實例解說。 ▪ 用戶經驗與社會趨勢分析。 ▪ 用戶經驗設計的量測方法。 ▪ 實務培訓：KJ法的跟類與歸納應用。 ▪ 實務培訓：Figma軟體介紹。 ▪ 實務培訓：人物誌(Personal)實務設計。
用戶經驗設計與實務研究	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 用戶經驗設計量化與質性的解釋。 ▪ 量化與質性研究方法實際案例解說。 ▪ 研究方法介紹與應用情境解釋：A/B Testing、AEIOU、親和圖、問卷、訪談法、用戶旅程、利害關係人分析圖、去化率、轉換率等。 ▪ 情緒與喜好量測方法與工具應用。 ▪ 如何設立一個主題研究的實驗方法。 ▪ 實務培訓：功能地圖(Functional Map)訂定方法與繪製。 ▪ 實務培訓：用戶流程(User Flow)設計方法與繪製。 ▪ 實務培訓：利用Figma整合設計與應用。



<p>用戶經驗設計與介面設計</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 如何設計一個好 UI。 ▪ UI 與研究方法的關係與應用。 ▪ UI 與資訊架構的關係與應用。 ▪ 介面設計與語意學的應用。 ▪ 介面設計與符號學的應用。 ▪ 介面設計與色彩心理學的應用。 ▪ 實務培訓：UI 原型(Prototype)的介面開發。 ▪ 實務培訓：框架圖(Wireframe)定義與繪製。 ▪ 實務培訓：使用 Figma 建立互動系統。
<p>用戶研究方法與應用產出</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 如何執行用戶測試與規劃。 ▪ 觸點(Touch Point)的規劃與分析。 ▪ 統計分析資料應用與要點。 ▪ 用戶的需求探索：問卷設計、訪談調查、易用性測試與數據分析。 ▪ 以用戶為中心的商業探勘：需求採樣、二段式收費模式、C2B 模式、O2O 模式、P2P 模式。 ▪ 微互動的研究方法與設計原則。 ▪ 實務培訓：線上/線下易用性測試。 ▪ 實務培訓：UX/UI 作品完成呈現。

* 課程執行單位保留調整課程內容、日程與講師之權利

十、課程範例



十一、課程費用與繳費：

1. 本課程費用含課程、講義、餐點。

	課程費用
課程原價 (每人)	\$20,000 元
14 天前報名 優惠價(每人)	\$16,000 元
14 天前報名+兩人揪團同行 優惠價(每人)	\$15,200 元
14 天前報名+四人(含)以上揪團同行/工研人 優惠價(每人)	\$14,400 元

- 課前 14 天完成報名及並填寫繳費資料者，可享優惠價 NT\$16,000 元 (含稅)。
- 招生及最低人數：本課程預計招收人數為 30 人，至少需達 10 人才予開課。
- 團報優惠：兩人團報可打 95 折、四人團報可打 9 折優惠。
- 課程若未如期開班，費用將全額退還。
- 繳費方式

- ATM 轉帳 (線上報名)：繳費方式選擇「ATM 轉帳」者，系統將給您一組轉帳帳號「銀行代號、轉帳帳號」，但此帳號只提供本課程轉帳使用，各別學員轉帳請使用不同轉帳帳號！！轉帳後，寫上您的「公司全銜、課程名稱、姓名、聯絡電話」與「收據」傳真至 02-2381-1000 黃小姐 收。
- 信用卡 (線上報名)：繳費方式選「信用卡」，直到顯示「您已完成報名手續」為止，才確實完成繳費。
- 銀行匯款(公司逕行電匯付款)：土地銀行 工研院分行，帳號 156-005-00002-5 (土銀代碼：005)。戶名「財團法人工業技術研究院」，請填具「報名表」與「收據」回傳真至 02-2381-1000 黃小姐 收。
- 即期支票：抬頭「財團法人工業技術研究院」，郵寄至：100 台北市中正區館前路 65 號 7 樓 704 室 黃小姐收。
- 計畫代號扣款(工研院同仁)：請從產業學院學習網直接登入工研人報名；俾利計畫代號扣款。

十二、報名確認與取消：

1. 已完成報名與繳費之學員，課程主辦單位將於開課三天前以 E-mail 方式寄發上課通知函；若課程因故取消或延期，亦將以 E-mail 方式通知，如未收到任何通知，敬請來電確認。
2. 已完成繳費之學員如欲取消報名，請於實際上課日前以書面通知業務承辦人，主辦單位將退還 80% 課程費用。
3. 學員於培訓期間如因個人因素無法繼續參與課程，將依課程退費規定辦理之：上課未逾總時數三分之一，欲辦理退費，退還所有上課費用之二分之一，上課逾總時數三分之一，則不退費。
4. 本單位保留是否接受報名之權利。
5. 如遇不可抗拒之因素，課程主辦單位保留修訂課程日期及取消課程的權利。