

課程名稱: UI視覺介面設計

No	階段	課程內容	授課時數	授課目標	上課日期	問卷	班會	備註
1	UX與UI基本觀念建立	1.了解UX (使用者經驗)、IA (資訊架構)、UI (使用者介面)、VD (視覺設計)、IxD (互動設計)等介面設計技術範疇。 2.UX與UI設計的問題分析、設計方法與流程教導。 3.基本範例分析。	3	1.讓學員對於介面設計的工作內容有基礎認識。 2.訓練學員對個別的設計提出有組織性的看法，並能夠分辨出其設計的好與壞。	2019/11/24 (10:00~13:00)			
2	介面元素分析與使用	1.了解iOS, Android, Web等裝置介面。 2.解析度與響應式(Responsive)設計介紹。	3	1.讓學員熟悉各種螢幕解析度、以及不同作業系統的設計規範。 2.對於響應式網頁設計有基礎的認識。	2019/11/24 (14:00~17:00)			
3	產品設計概論	1.分組設定介面設計主題並模擬產品發想與定位。 2.腦力激盪(Brain storming)練習。	3	1.學習使用更高層次、具整體性的思考模式來分析市場需求，進而提出真正具有潛力的設計方案。	2019/12/01 (10:00~13:00)			
4	資訊架構與Wireframe	1.卡片排序法(Card sorting)的教學與實作。 2.Wireframe、UI Flow的教學與實作。	6	1.讓學員將自己的設計方案用紙筆表現出來。 2.學會藉由資訊架構(IA)理論將設計內容組織為有條理的結構。	2019/12/01 (14:00~17:00) 2019/12/08 (10:00~13:00)			
5	互動式原型(Lo-Fi Prototype)設計	1.使用輔助工具製作產品粗略原型並做易用性(Usability)測試。	12	1.讓學員將紙上的草稿轉化為可操作的粗略互動式介面。 2.讓各學員互相操作對方的介面，並提出改進方案，並藉此過程學習如何對使用者進行易用度測試。	2019/12/08 (14:00~17:00) 2019/12/15 (10:00~13:00) 2019/12/15 (14:00~17:00) 2019/12/22 (10:00~13:00)			
6	Icon製作	1.使用Photoshop與Illustrator依照介面所需風格繪製相對應的Icon。	6	1.學習思考何時該使用文字標註(Text label)、何時該使用Icon來取代文字，以及熟悉各平台的Icon設計風格。	2019/12/22 (14:00~17:00) 2019/12/29 (10:00~13:00)			
7	UI Mockup繪製	1.以iOS為出發點，使用Photoshop或Sketch製做高擬真度(Hi-Fi)介面設計稿。	15	1.將前面課堂所學習的技巧整合應用在介面設計上。 2.對網格系統(Grid system)及排版(Layout)深入了解及認知，明白不同時機所該選用的各種版型。	2019/12/29 (14:00~17:00) 2020/01/05 (10:00~13:00) 2020/01/05 (14:00~17:00) 2020/01/12 (10:00~13:00) 2020/01/12 (14:00~17:00)			
8	高擬真度原型(Hi-Fi Prototype)製作	1.製作高擬真度的產品原型，讓成果更貼近實際使用的狀態與效果。	6	1.使用線上工具，將各頁設計稿串連成可模擬使用的最終產品原型。 2.讓各學員再度互相操作對方的介面，做使用測試，進行最終修正。	2020/01/19 (10:00~13:00) 2020/01/19 (14:00~17:00)			
9	設計表現法與規格標註	1.情境模擬圖製作。 2.設計規格標註。	3	1.讓學員了解如何將設計稿移交給工程師、及相關的溝通技巧。 2.製作使用情境模擬圖，以利設計簡報時能呈現得更具吸引力。	2020/02/02 (10:00~13:00)			
10	UI專題報告	1.請各組學員進行專題報告，作為成果發表。 2.輔導學員將作品整理成作品集。	3	1.了解簡報呈現技巧。 2.作品集呈現。 3.藉由學員互相發言並檢討彼此的設計方案，進而提出更有建設性的設計內容。	2020/02/02 (14:00~17:00)			