國立台灣科技大學 114學年 第2學期　課程大綱

Spring 2026 NTUST Course Outline

授課教師：梁容輝

Instructor:Rung-Huei Liang

課程名稱：基礎互動設計(二)

Course Title：Fundamentals of Interaction Design (II)

2026/11/3

課程代號：DT2632701 Course Code 學分數：3 Credits	必選修：選修/半學年 Required/Electve:Elective/Half Yr. 先修課程： Prerequisites
節次教室：F6(TR-611) F7(TR-611) F8(TR-611) Time/Location	
專業核心能力： Core Professional Competencies	創新設計思考能力 設計溝通協調能力 跨領域整合協作力
課程網址：https://interactiondesignbasics2.blogspot.com/ Course Website	
課程宗旨： Course Objectives	本課程旨在引介互動設計的重要理論、方法與當代議題，培養學生理解人機互動之文化、身體與物質向度，並透過批判、推測與 AI 作為設計素材的實作取徑，發展具反思性與前瞻性的互動設計觀點。課程將以專案導向之方式，讓同學運用課堂所學到之互動設計方法，以小組為單位完成設計案。
課程大綱： Outline of Lectures	

Part I 互動設計派典、理論與方法
1. 人機互動設計派典簡介 (2/27)放假
2. 文化探針 (3/6)
3. Verplank互動設計框架 (3/13)
4. 註釋作品集 (3/20)

Part II 互動設計議題
5. 寧靜科技 - Mark Weiser (3/27)
6. 緩慢科技 - Johan Redström (4/3) 放假
7. 動作設計與身體設計 - Kristina Höök (4/10)
8. 趣味設計 - William Gaver (4/17)
9. 批判與推測設計 - Anthony Dunne (4/24)
10. 物質推測 - Ron Wakkary (5/1)
11. 設計虛構 - Thomas Markussen (5/8)
12. 事物中心設計 - Elisa Giaccardi (5/15)
13. 超越人類設計 - Ron Wakkary (5/22)
14. 以AI為素材的設計 - Li-Yuan Chiou (5/29)
15. 期末計畫提案與討論 (6/5)
16. 期末計畫發表 (6/12)

Part I HCI Paradigms, Theories, and Methods
1. Introduction to HCI Paradigms
2. Cultural Probes
3. Verplanks' Framework
4. Annotated Portfolio

Part II Interaction Design Topics
5. Calm Technology - Mark Weiser
6. Slow Technology - Johan Redström
7. Movement-based Design and Soma-Design - Kristina Höök
8. Ludic Design - William Gaver
9. Critical and speculative Design - Anthony Dunne
10. Material Speculation - Ron Wakkary
11. Design Fiction - Thomas Markussen
12. Thing-Centered Design - Elisa Giaccardi
13. More-Than-Human Design - Ron Wakkary
14. Designing with AI - Li-Yuan Chiou,
15. Project Proposal and Discussion
16. Final Project Presentation

授課方式： Method of Instruction	講授 Lecture：40% 分組討論 Group discussion：30% 案例研討 Case study：30% 操做練習 Practical exercises：0% 講授 Lecture：%
教科書： Textbooks	
參考書目： References	
修課須知： Notice	
評量方式： Grading	平時練習 30% 分組報告 30% 期末專案 40%
備註說明： Notes	