



Design Sprint 實戰營 - 如何快速規劃、設計，與驗證你的 APP idea (二)

時間：2026-04-26

地點：傳播館 O205

本次課程延伸上週的易用性測試，各組邀請其他組同學實際操作所設計的簡易 App，探討介面是否能被直覺使用。測試人員操作後提供反饋，各組據此整理並排序優先需要解決的問題，再進行修正與優化。

測試過程中出現許多意外發現——原本認為清楚明瞭的設計，對使用者來說並不直觀，甚至出現猶豫、找不到功能或誤點的情況。透過「放聲思考法」，能更直接了解使用者當下的想法，而非僅看操作結果，這點令人印象深刻。

從觀察到訪談，再到整理成洞察的完整過程，讓同學們理解到設計不只是畫面美觀，更重要的是符合使用者需求與使用情境。最後使用的 Figma 的 AI 功能，讓介面呈現可以更加多元。

這兩次工作坊讓同學們掌握易用性測試的完整流程，也深刻體會從使用者角度出發的重要性。未來進行專案或設計時，將更重視使用者的實際操作與回饋，而非僅依賴個人直覺判斷。



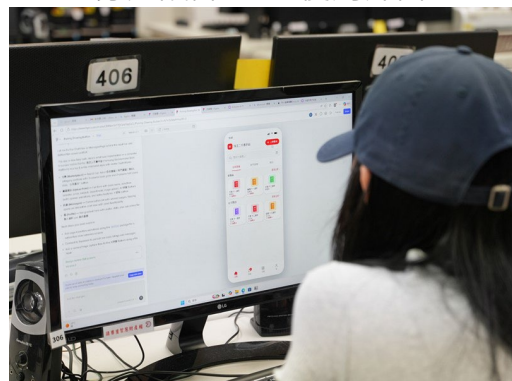
業師說明本週課程



分組設計 APP 使用介面



受試者使用別組 app



使用 AI 功能產生介面