

USER VALUE INNOVATION PROGRAM

"

"

USER VALUE INNOVATION

||

DESIGN THINKING

+

DATA SCIENCE

+

BUSINESS PLAN



..... 1

..... 1

..... 3

..... 3

..... 5

..... 6

..... 7

*



USER VALUE INNOVATION Program

2023

8

()

1. 2023 10 2024 1
- 2.
- 3.

()

- 1.
- 2.
- 3.

()

Score will be decided by presentation. Presentation requires Design Concept, User Model, Service Planning, Hardware, Software, Interface, Business Model and etc. Evaluations will be given in five grades as follows

S= 100-90

A=89-80

B=79-70

C=69-60

Fail= 59-

()

()

*

()

1.

2.

()

28

/

()

1.

2. " "

3.

4.

5.

()

1.

-
- COE
-
-
-
-
- 2

2.

2023 1 28 —4 7
2023 4 7 — 5 5

3.

2023 5
2023 6

4.

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)
- 6)

5.

- 1)
- 2)

2023	-	UVI	
2023	3	21	12:30-13:30
2023	4	20	12:30-13:30

Zoom

309 388 2159

654321

()

4

授课科目 (预定)	学习的方法论等 (设计思考等)	授课概要
用户回播 创新案例分析	客户之旅地图 时间线回播 用户建模回播	通过揭示用户思维的方法，回播用户思维的构建方法。在此基础上，采用用户建模法进行前播，提出新的服务方案。这样反复2-4次，创造新的服务。
模 例分析二	用户建模方法 灵感游戏方法 联想结构化方法 (结构规划)	
授 例分析三	技术创新 反演 视觉商业模型画布回播	将技术创新型新服务的卓越创新案例回播到技术种子，获得技术的结构化方法。在此基础上，通过剧本写作等方式，创造未来，提出新的服务。如此反复2-4次，创造出以技术种子为基础的新服务。
案 例分析四	剧本写作方法 视觉散文结构化方法 多元分析 (量化与数据科学) 联合分析	

()

AR/VR

4

UX

AI/AR/VR

授课科目 (预定)	学习的方法论等 (设计思考等)	授课概要
用户体验 造型	界面建模 用户可视化 结构模型 (ISM法等系统工程方法)	为了实践学习UX (用户体验设计)，从案例研究中提出的用户服务中选择一个，实现利用最新AR/VR等的想法。进一步构建可模拟的UX模型，让用户进行测试，反馈结果，并多次实施。
用户体验 模拟 (AI/ASR/VR)	WebAR AR/VR虚拟建模 用户观察 群访协议分析	
服务设计 革新	服务方案建模 视频方案方法 服务数据模拟	部分模拟服务和产品。除了最先进的快速原型制作，还进行简单的模拟，如纸张原型制作，以评估服务的结构和接口。不仅仅是对用户进行评价，建模的人也会亲身经历。
服务设计模拟 (快速原型)	纸张原型 快速UX建模 4D运动检查	