

112學年度 東吳大學
陽明高中 Figma教學營



- 活動名稱: Figma設計體驗營
- 活動宗旨: 「Figma設計體驗營」是一個針對界面設計和協作的創新科技學習營隊，透過本營隊所提供的 Figma 學習活動，學員將學習如何使用 Figma 來進行使用者界面(UI)/使用者體驗(UX)的創作工作，從基礎界面設計到高級互動原型制作，進而生成屬於自己的UI/UX作品，提高他們的設計技能和團隊協作能力。
- 活動時間：113年01月29日(星期一)
- 活動地點：陽明高中
- 活動對象：陽明高中學生
- 主辦單位：東吳大學巨量資料管理學院
- 指導單位：東吳大學高教深耕計畫
- 活動相關教材：

教學PPT:

 FIGMA體驗營_教學簡報

FIGMA教學參考檔案:


[Figma基礎教學檔](#)

- Figma與相似UI/UX開發工具差異和優點


| |  |  |  |
|-----------|---|---|---|
| | Figma | Adobe XD | Sketch |
| 費用 | 免費 | 免費 | 99美金，訂閱一年 |
| 系統 | 網頁瀏覽器 Mac/Windows | Mac/Windows | Mac |
| 離線編輯 | 可以，需網路更新 | 存取本機後可編輯 | 存取本機後可編輯 |
| 雲端空間 | 無上限 | 2GB | 無上限 |
| Prototype | 有，功能強大 | 有，Auto-Animate | 有，簡易 |
| 尺規/鉛筆/切圖 | ○ | X | ○ |
| 多人協作 | 2個 | 1個 | X |
| 即時溝通 | 可，能看見軌跡 | 可，及時更新檔案 | 無 |
| 註解、評論 | ○ | X | X |

- Figma開發流程


產品設計流程



線框圖
Wireframe



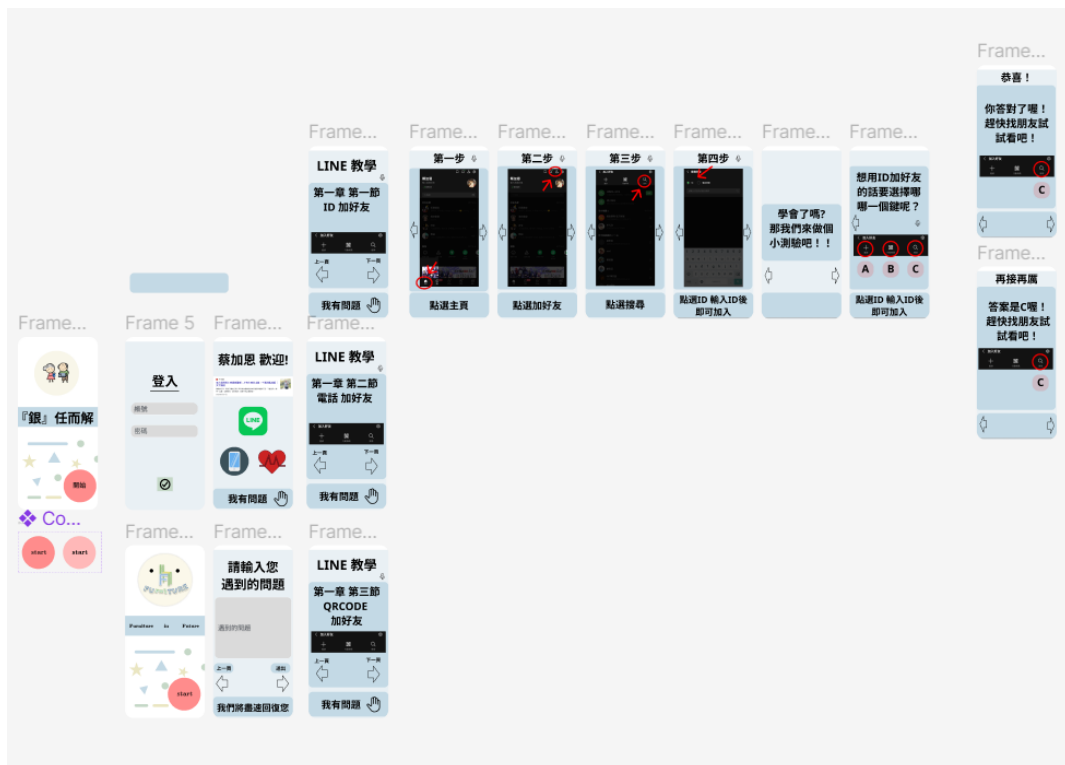
視覺稿
Mockup



原型
Prototype

- Figma開發範例《銀任而解》

透過本團隊的實際專案開發案例介紹及說明，一方面，讓學員了解黑客松競賽的流程、規則、評分標準等等，同時也會分享團隊於專案開展過程中所遇到的挑戰、解決方案等；另一方面，能夠學習如何製作一份合格的系統開發專案應具備之元素(包含系統流程圖、系統架構圖、使用者需求...等等)，除此之外，還能夠培養團隊合作、創新思維、快速學習等能力。



教材需求：

- 筆記型電腦
- 智慧型手機

- 課程規劃：

| 課程大綱 | |
|---|------------|
| 1. UI/UX 基礎介紹 <ul style="list-style-type: none"> a. 理解 UI 與 UX 的差異:介紹用戶界面(UI)與用戶體驗(UX)之間的基本差異, 包括各自的焦點、目標和設計流程。 b. UI/UX 設計原則:探討主要的UI/UX設計原則, 如一致性、簡潔性和用戶中心設計等, 並通過案例分析來實例說明。 2. Figma 基礎介紹 <ul style="list-style-type: none"> a. Figma 介面和基本功能:教學如何導航Figma的用戶界面, 包括工具欄、屬性面板和視圖控制, 以及基本的設計和繪圖工具。 b. 設計原型和協作功能:解釋如何在Figma中創建互動原型。 3. 團隊協作Project <ul style="list-style-type: none"> a. 團隊角色與溝通技巧:討論不同團隊成員的角色(如設計師、開發者、項目經理等), 以及有效溝通和協作的關鍵技巧。 | |
| 課程目標 | |
| 本課程將通過實際的 Figma 訓練, 教導學生界面設計的基本原則和技術。學生將學習如何有效地使用 Figma 來創建專業的設計項目, 提升他們的設計思維和解決問題的能力。 | |
| 課程安排 | |
| 1/29(三) | |
| 9:00-10:00 | 認識UI/UX |
| 10:10-11:00 | Figma基礎介紹 |
| 11:10-12:00 | Figma基礎介紹 |
| 12:00-13:10 | 午餐時間 |
| 13:10-14:00 | Figma進階介紹 |
| 14:10-15:00 | Figma小專案設計 |
| 15:10-16:00 | Figma小專案設計 |