**附件**

**中華民國圖書館學會使用者經驗研究與分析競賽簡章**

**一、活動宗旨**

本活動之宗旨有二：

（一）培育圖書資訊相關系所使用者經驗研究與設計人才，促進學用合一的專業知能發展，提升就業競爭力。

（二）提升學會網站好用性，改善網站使用經驗。

**二、參賽資格**

（一）以國內大學校院之在學學生為參賽對象，組成團隊報名參加，每隊隊員3 至5 名，同一參賽者不得跨隊，並且於參賽過程中不得更換隊員。

（二）每一位參賽者都需檢附學生在學證明，且每隊需至少1 名組員為本學會網站所列國內圖書資訊相關系所(https://www.lac.org.tw/webresource/1)之在學學生。

（三）本競賽分為大學生組與碩博士生組。團隊人員可跨年級、跨校組隊。大學生與碩博士生可合組團隊，但須以碩博士生組規定報名參賽。若參賽團隊過少，主辦單位得以合併大學生組與碩博士生組為一組進行評審。

（四）每一團隊以提交1 份專案為限，並需1 名指導老師。

**三、競賽辦法**

（一）以本學會網站(https://www.lac.org.tw/)為對象。參賽團隊需利用使用者經驗研究與設計方法，對該網站之實際使用者或潛在使用者，進行網站使用者經驗調查與改善之專案，並撰寫專案報告。

（二）專案可針對現有網站之整體架構或一部份功能之問題，提出改善建議，或依據現有或潛在使用者之需求，提出目前網站不具備之新功能。但都需進行使用者研究，了解使用者的需求與偏好，由研究獲得之結果，定義需要解決的問題，提出設計構想，建立原型，並進行使用者測試，了解使用者的評價。

（三）參賽專案報告應為原創構想，不得抄襲。以上所列資格若有不符，經檢舉且查證屬實，主辦單位將取消其參賽資格；若已領獎者，亦將追回獎項。

（四）本競賽評選流程分為資格審查、專案審查及得獎專案展示三個階段，說明如下：

1. 資格審查：依本要點檢視參賽基本資格，專案主題是否符合本要點。

2. 專案審查：由主辦單位遴聘專家學者擔任評審委員，依據評審指標進行評分。

3. 得獎專案展示：優勝作品將於本學會網站展示，並須配合於本學會相關活動進行公開發表。

**四、競賽獎勵**

（一）大學生組與碩博士生組將各評選前三名參賽隊伍，頒發獎狀與獎金。第一名頒發獎狀與獎金5千元，第二名頒發獎狀與獎金3千元，第三名頒發獎狀與獎金2千元。

（二）各組獲獎名次得從缺或並列，主辦單位保留修改與解釋之權利。

**五、注意事項**

（一）凡報名參賽人員須簽署資料使用保密同意書，並應確實遵守學術倫理及法律規範，創作過程或產出如有參考或引用他人作品者，參賽人員應註明其來源出處及原作者姓名，或取得著作財產權人之授權。涉及他人智慧財產權者，參賽人員應依相關法令規定辦理。違反規定者，主辦單位有權取消其競賽或得獎資格，該團隊並應負一切相關責任。

（二）凡報名競賽參賽者，視同接受主辦單位所公告之競賽要點及各項公告、規則與評審結果，若有違反之情事，主辦單位有權取消其競賽或得獎資格，本競賽要點如有未盡事宜，主辦單位保留修改之權利。

（三）如活動期間因不可抗力之因素，主辦單位有權力更改活動內容、取消或改期。

（四）主辦單位為活動聯繫之目的，須蒐集相關人員的姓名、電話、單位(系所)、Email等個人資料，以在本次活動期間及地區內進行必要之聯繫。如欲更改個人資料或行使個人資料保護法第 3 條的查閱、補充、更正、製給複製本及請求停止蒐集、處理、利用及請求刪除等當事人權利，請洽主辦單位。

**六、辦理單位**

主辦單位：中華民國圖書館學會

承辦單位：中華民國圖書館學會自動化與網路委員會

**《重要時程》**

報名日期：2023/04/01-2023/05/31

線上說明會日期：2023/05/26

收件截止日期：2023/10/01

審查結果公告日期：2023/11/01

頒獎日期：於本學會70週年會慶當日

**《報名方式》**

謹請填寫參賽者報名表、證明文件、專案成果授權使用同意書與資料使用同意書，附上證明文件，於2023年5月31日23:59以前一併寄到lacweb.ux@gmail.com。

**《證明文件》**

學生個人在學證明（蓋有註冊章之學生證或學校用印之在學證明）

**《收件時限》**

所有參賽隊伍需於2023年10月01日23:59前將完成之專案報告寄到lacweb.ux@gmail.com。

**《報告格式》**

成果報告建議可包括以下內容:

封面：包含題目、參賽人員名單、學校系所及指導教授等資訊。

摘要：專案之簡要說明，以一頁為限。

專案概述：專案之背景與目標、重要性。

文獻探討：專案相關之文獻或競品分析。

使用者研究：說明研究問題、研究方法與工具、受試者資料與招募方法、研究進行過程、研究結果呈現等。

原型設計：說明依據使用者研究結果提出之設計構想、原型設計工具、原型設計結果等。

使用者測試：說明測試方法與工具、受試者資料與招募方法、測試進行過程、測試結果等。

結論與建議。

參考文獻。

**《報告形式參考資源》**

成果報告之形式可參考以下作品，並於報告中註明與感謝參考之作品：

1. AJA大予創意，臺北市政府資訊局106年度使用者體驗專業服務委託案期中報告書(大予創意，2017) (https://drive.google.com/file/d/13NwBi7xkGsYbWHK\_EuB1viX6ONZQ0tYx)
2. AJA大予創意，遠傳電信官網改版 (https://fetnet-revision.aja.com.tw/)
3. AJA大予創意，國泰醫院 APP 設計改版 (https://www.aja-creative.com/aja\_before/zh\_tw/case\_cathay\_hospital.html)
4. AJA大予創意，中國信託親子數位金融服務 (https://aja.com.tw/portfolio/ctbc-parent-child/index.html)
5. AJA大予創意，中華航空APP (https://www.aja-creative.com/aja\_before/zh\_tw/case\_china\_airlines.html)
6. 遊石設計，台灣人壽-TeamWalk保險健康服務平台 (https://www.uxi-design.com/case\_introduction?id=55)
7. 遊石設計，台中銀行-ATM體驗優化 (https://www.uxi-design.com/case\_introduction?id=53)
8. 遊石設計，臺北市市民服務大平臺 (https://www.uxi-design.com/case\_introduction?id=43)
9. 遊石設計，氣象隨選平台 (https://www.uxi-design.com/case\_introduction?id=42)
10. 台大智活，gogoro顧客需求 (https://insight.ntu.edu.tw/work/gogoro-electric-scooter-buyers-research/)
11. 台大智活，ibon 2.0服務 (https://insight.ntu.edu.tw/work/7-eleven-ibon-2-0-user-experience/)

**《評審指標》**

1. 專案目標具有重要性
2. 專案報告撰寫清楚而有條理
3. 專案內容完整而豐富
4. 使用者經驗研究與測試方法合理且過程嚴謹
5. 提出之設計構想與原型可恰當地解決問題
6. 相關文獻分析邏輯合理而深入
7. 結論與建議具體而有啟發性