

## 淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	訊息與介面設計	授課 教師	沈俊毅 SHEN,CHUN-YI
	MESSAGE AND INTERFACE DESIGN		
開課系級	教科一碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TDTXM1A		
系（所）教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習應用、專案管理評鑑與學術研究寫作之人才。			
系（所）核心能力			
<ul style="list-style-type: none"> <li>A. 能妥善應用教學相關理論與方法並據以進行教學設計。</li> <li>B. 能具備教育研究與寫作能力。</li> <li>C. 能理解並應用各種數位學習的理論與方法。</li> <li>D. 能結合理論，設計與發展符合使用者需要之數位學習教材。</li> <li>E. 能具備數位學習專案管理與評鑑的能力。</li> <li>F. 能具備人力資源專案管理與評鑑的能力。</li> <li>G. 能具備團隊領導與溝通的能力。</li> </ul>			
課程簡介	<p>本課程的目的是為了提高學生的訊息與介面設計相關知識和技能。本課程還介紹了使用效能測試相關的概念和技術。學生將有機會設計與評鑑數位學習教材或系統之使用效能。</p>		
	<p>The goal of this course is to advance students' message development knowledge and skills of graphics, text, sound and animation. This course also introduces the concepts and technology necessary to design, implement, and evaluate user interfaces.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、  
C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、  
P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、  
A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，  
惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」  
對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應  
「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。  
(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	瞭解訊息與介面設計原則	Understand the principles of message and interface design	C2	C
2	分析數位教材介面設計之優缺點	Analyze the interface desing of e-learning materials	C4	A
3	進行數位教材之使用效能評鑑	Evaluate usability of e-learning materials	C5	AD

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	瞭解訊息與介面設計原則	講述、討論	報告、上課表現
2	分析數位教材介面設計之優缺點	講述、討論、賞析、實作	實作、報告、上課表現
3	進行數位教材之使用效能評鑑	討論、賞析、實作、問題解決	實作、報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級基本素養與核心能力	內涵說明
◆ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◆ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◇ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◇ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◇ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/02/13~ 101/02/19	Interface Design and Usability	
2	101/02/20~ 101/02/26	Theories of Interface Design	
3	101/02/27~ 101/03/04	Usability Testing Plan & Design	
4	101/03/05~ 101/03/11	Usability Testing Conduct & Report	
5	101/03/12~ 101/03/18	Process and Tools of Usability Testing	
6	101/03/19~ 101/03/25	Usability Testing Workshop I	
7	101/03/26~ 101/04/01	Usability Testing Workshop II	
8	101/04/02~ 101/04/08	教學行政觀摩日(放假一天)	
9	101/04/09~ 101/04/15	期中成果呈現	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中成果呈現	
11	101/04/23~ 101/04/29	Usability Testing Method I	
12	101/04/30~ 101/05/06	Usability Testing Method II	

13	101/05/07~ 101/05/13	Usability Testing Method III	
14	101/05/14~ 101/05/20	演講	
15	101/05/21~ 101/05/27	Case Study I	
16	101/05/28~ 101/06/03	Case Study II	
17	101/06/04~ 101/06/10	期末成果呈現	
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		Lauesen, S. (2005). User Interface Design: A Software Engineering Perspective . Boston, MA: Addison Wesley.	
參考書籍		<p>陳建豪譯(1998)。人機介面與互動入門出版社。台北：和碩科技。</p> <p>Krug, S. (2005). Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability (2nd ed.) New York: New Riders Press.</p> <p>Nielsen, J. (2006). Prioritizing Web Usability. New York: New Riders Press.</p> <p>Nielsen, J. &amp; Mack, R. (2001). Homepage完全解構：50個知名網站設計詳析(Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed)。台北：上奇科技</p>	
批改作業 篇數		7 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)	
學期成績 計算方式		<p>◆出席率： 10.0 %   ◆平時評量：15.0 %   ◆期中評量：20.0 %</p> <p>◆期末評量：55.0 %</p> <p>◆其他〈 〉：        %</p>	
備 考		<p>「教學計畫表管理系統」網址：<a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處首頁〈網址：<a href="http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/">http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/</a>〉教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。</p> <p><b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b></p>	