

淡江大學 102 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	介面設計	授課 教師	賴惠如 HUI-JU LAI
	HUMAN-COMUTER INTERFACE DESIGN AND DEVELOPMENT		
開課系級	資傳三A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB3A		
系（所）教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以建立學生專業素養的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播學理與實務技能，並透過業界實習與產學合作計畫，以提升學生實務能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學的認知與探索，以激發學生創意思考的能力。</p> <p>四、深化專業倫理：教導學生資訊傳播的專業倫理，以培養學生重視社會責任的能力。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理。</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。</p>			
課程簡介	本課程主要探討介面設計的視覺表現、與使用者的互動、訊息的清楚傳達三部份，以實務設計方式激發學生對未來介面設計的創意。		
	This course focuses on the visual graphics design, interactivity, and information and communication of user interface design. To inspire students' creativity for the future in studio projects.		

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	讓學生瞭解介面設計的原理與發展趨勢	Students can understand the theory and future development of interface design.	C2	ABE
2	讓學生藉由實務視覺設計來了解介面排版的美感	Train students to practice visual interface design in assignments.	P6	CD
3	讓學生依據不同目標對象設計適切的互動模式	Students can design suitable interaction for different target users.	P4	CF
4	讓學生透過團隊合作模式執行企劃與專案製作	Through team work students can learn how to plan and design projects.	P6	F

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	讓學生瞭解介面設計的原理與發展趨勢	講述、討論	報告
2	讓學生藉由實務視覺設計來了解介面排版的美感	講述、討論、實作	實作、報告
3	讓學生依據不同目標對象設計適切的互動模式	講述、討論、模擬、實作	實作、報告
4	讓學生透過團隊合作模式執行企劃與專案製作	講述、討論、模擬、實作	實作、報告

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◇ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◇ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◇ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◇ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	102/09/16~ 102/09/22	課程介紹 (教學目的、教學進度、評分方式、作業說明)	
2	102/09/23~ 102/09/29	視覺化與人機介面設計	
3	102/09/30~ 102/10/06	分組報告 - 軟硬體介面設計分析	
4	102/10/07~ 102/10/13	人機介面設計 (一) : 按鈕表現技法	
5	102/10/14~ 102/10/20	人機介面設計 (二) : 面板與元件配置排版	
6	102/10/21~ 102/10/27	人機介面設計 (三) : 多元平台介面設計	
7	102/10/28~ 102/11/03	期中作業提案(分組)	
8	102/11/04~ 102/11/10	多元平台應用作品觀摩	
9	102/11/11~ 102/11/17	期中作業審查與發表(分組)	
10	102/11/18~ 102/11/24	期中考試週	
11	102/11/25~ 102/12/01	產品介面模擬 (一) : 介面風格表現與使用者的關係、訊息傳達表現方法、未來科技應用	
12	102/12/02~ 102/12/08	產品介面模擬 (二) : 互動設計、互動雛形模擬方法	

13	102/12/09~ 102/12/15	未來趨勢專題介面設計研究 (一)	
14	102/12/16~ 102/12/22	未來趨勢專題介面設計研究 (二)	
15	102/12/23~ 102/12/29	未來趨勢專題介面設計研究 (三)	
16	102/12/30~ 103/01/05	專題演講	
17	103/01/06~ 103/01/12	期末作業發表(分組)	
18	103/01/13~ 103/01/19	期末考試週	
修課應 注意事項	除公假、喪假、病假、婚假、產假外，缺課三次即扣考，本學期成績一律不及格。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	自編教材		
參考書籍	1. UI 進化論：行動裝置使用者介面設計/作者：周陟、譯者：謝季穎/上奇資訊/2010 2. 互動設計(二版)/ 陳建雄/全華科技2009 3. 人機介面設計 5/e Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction, 5th Edition /作者：Ben Shneiderman, Catherine Plaisant、譯者：賴 錦慧/東華/2010		
批改作業 篇數	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	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php 〉業務連結「教師教學計畫表上傳下載」進入。 ※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。		