

淡江大學 102 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位學習互動設計	授課教師	黃雅萍 HUANG YA-PING
	INTERACTION DESIGN OF E-LEARNING		
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			
A. 應用教學相關理論進行教學設計之能力。 B. 具備數位學習專案管理與評鑑之能力。 C. 具備人力資源專案管理與評鑑之能力。 D. 具備教育研究與論文寫作之能力。 E. 應用新興科技發展創新教學模式之能力。			
課程簡介	本課程從「人機互動」及「認知互動」兩個面相深入探討e-Learning context的設計,課程主題包括互動設計的緣起與概念、使用者經驗與教材互動、設計程序、需求與評鑑、電腦支援協作、群體認知、知識協作等議題。可以幫助學習者從互動學習的角度發展研究主題,以兼具學術與實務的觀點建立對互動學習的基本觀念、設計原理及評鑑架構,幫助同學發展研究議題及研究方法等。		
	This course covers the study of principles and applications of human-computer interactions within the context of a rich constructivist learning environment. The topics discussed in this course will include issues of user experiences, interaction design process, need assessment and evaluation of interaction design, CSCL and group cognition in virtual teams.		

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	能描述互動設計的發展與意涵	Describe the history and concept of interaction design	C2	E
2	能應用互動設計的基本原理	Application of the general principles of interaction design	C3	AE
3	能應用互動設計的步驟發展數位學習教材	Application of the process of interaction design for e-Learning material	C3	AE
4	描述電腦支援協作學習及群體認知的基本概念	Describe the general ideas and concepts of Computer-supported collaborative learning and group cognition	C3	AE
5	能比較、分析與評鑑功能性互動與認知性互動的內涵	Compare and analyze the difference between funtional interactivity and cognitive interactivity	C4	AE

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	能描述互動設計的發展與意涵	講述、討論	紙筆測驗、報告、上課表現
2	能應用互動設計的基本原理	講述、討論、問題解決	紙筆測驗、報告、上課表現
3	能應用互動設計的步驟發展數位學習教材	講述、討論、問題解決	紙筆測驗、報告、上課表現
4	描述電腦支援協作學習及群體認知的基本概念	講述、討論	紙筆測驗、報告、上課表現
5	能比較、分析與評鑑功能性互動與認知性互動的內涵	講述、討論	紙筆測驗、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			
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	中秋節	
2	102/09/23~102/09/29	Orientation, What is eLearning	
3	102/09/30~102/10/06	What is interaction Design	ch1
4	102/10/07~102/10/13	國慶日	
5	102/10/14~102/10/20	Understanding Users	ch3
6	102/10/21~102/10/27	Social / Emotional Interaction	ch4ch5
7	102/10/28~102/11/03	Interfaces and Interactions	ch6
8	102/11/04~102/11/10	Interaction design plan	Mid term report
9	102/11/11~102/11/17	期中考試	Online references
10	102/11/18~102/11/24	Data Gathering and Analysis	ch7,ch8
11	102/11/25~102/12/01	Prototyping, Usability Testing and Heuristic Evaluation	ch11,14,15
12	102/12/02~102/12/08	Instructional Interactivity	assigned readings

13	102/12/09~ 102/12/15	Curation / Prepare Voicethread, Youtube, Google... for next week	assigned readings
14	102/12/16~ 102/12/22	Social Media and interaction design	Critics and Evaluation
15	102/12/23~ 102/12/29	Computer-supported Collaborative Learning	assigned readings
16	102/12/30~ 103/01/05	Group Cognition and Collaborative Knowledge Building	assigned readings
17	103/01/06~ 103/01/12	Oral Presentation and Discussion	Final Report
18	103/01/13~ 103/01/19	期末考試	
修課應 注意事項	評分說明如下： *個人導讀成績(平時評量)20% *期中評量成績35%(學習活動之互動設計內涵20%,Oral presentation之表現5%,書面文字報告5%) *期末評量成績35%(學習活動之互動設計內涵20%,Oral presentation之表現5%,書面文字報告5%) *出席10% *請勿任意缺席,每無故缺席一次扣學期總分3分, 缺席3次以上依校規扣考。 ----- --請遵守智財權勿違法影印散布他人著作。----- --本表教學進度及成績計算於開學後將視修課人數實際狀況調整之。----		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	Interaction Design: Beyond human-computer interaction. (2011) Jennifer Preece, Yvonne Rogers& Helen Sharp, John Wiley & Sons.		
參考書籍	About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design (2003) Wiley Publishing		
批改作業 篇數	1 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：35.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆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。		