

淡江大學 103 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動教材設計與實習	授課 教師	魏澤群 WEI CHE CHUN
	DESIGN AND PRACTICE OF INTERACTIVE COURSEWARE		
開課系級	教科三 A	開課 資料	必修 單學期 3學分
	TDTXB3A		
系 ( 所 ) 教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
系 ( 所 ) 核心能力			
<p>A. 應用教學設計之能力。</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。</p>			
課程簡介	本課程將培養學生在互動設計上的相關能力，包括設計流程、使用者研究方法、產品策略發展、原型設計。		
	The course will train students in interactive design -related capabilities, including design process , user research methods, product strategy development, prototyping.		

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	講述互動設計的流程與各階段的設計產出。	Describe interactive design process and the output in each stage of design output.	C2	AC
2	訓練使用者需求探索、分析、驗證的能力。	User needs to explore, analyze, validate capabilities.	C4	A
3	互動設計的技巧與原型製作能力。	Describe skills and concepts needed for interaction design, and training the ability to design prototyping.	P6	AC
4	行動載具的介面設計概念與與實作	Interface design and implementation concepts for mobile devices.	C6	AC
5	小組合作進行互動教材企劃與設計。	Team co-planning and design of INTERACTIVE COURSEWARE.	P3	A

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	講述互動設計的流程與各階段的設計產出。	講述、討論	上課表現
2	訓練使用者需求探索、分析、驗證的能力。	講述、模擬	報告、上課表現
3	互動設計的技巧與原型製作能力。	講述、實作	實作、報告、上課表現
4	行動載具的介面設計概念與與實作	講述、實作	實作、上課表現
5	小組合作進行互動教材企劃與設計。	實作、問題解決	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	103/09/15~ 103/09/21	學習內容、目標介紹/互動設計歷史與發展	
2	103/09/22~ 103/09/28	互動產品的設計架構與流程 心智圖法(Stratgy/Scope)	
3	103/09/29~ 103/10/05	互動需求分析方法(Stratgy/Scope)	
4	103/10/06~ 103/10/12	資訊架構設計(structure)	
5	103/10/13~ 103/10/19	資訊架構分析實作與討論	實習課
6	103/10/20~ 103/10/26	原型設計與工具(Axure RP)	
7	103/10/27~ 103/11/02	互動介面設計模式(skeleton)	
8	103/11/03~ 103/11/09	介面設計實作	實習課
9	103/11/10~ 103/11/16	期中作業分組討論	依小組分別輔導
10	103/11/17~ 103/11/23	期中考試週	
11	103/11/24~ 103/11/30	小組作業報告與討論	
12	103/12/01~ 103/12/07	小組作業報告與討論	

13	103/12/08~ 103/12/14	Mobile App設計模式一	
14	103/12/15~ 103/12/21	Mobile App設計模式二	
15	103/12/22~ 103/12/28	APP互動分析與優化設計	WORKSHOP
16	103/12/29~ 104/01/04	原型設計實作(MOBILE APP)	
17	104/01/05~ 104/01/11	期末報告分組討論	依小組分別輔導
18	104/01/12~ 104/01/18	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		優使性2.0	
參考書籍		設計的方法：100個分析難題，跟成功商品取經，讓設計更棒、更好的有效方法 操作介面設計模式 資訊架構學	
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： 20.0 %   ◆平時評量：30.0 %   ◆期中評量：20.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉：        %	
備 考		「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/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a> 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 <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>	