

淡江大學 103 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	介面設計	授課 教師	李世忠 LEE SHIH-CHUNG
	HUMAN-COMUTER INTERFACE DESIGN AND DEVELOPMENT		
開課系級	教科二 B	開課 資料	必修 單學期 3 學分
	TDTXB2B		
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	本課程在於引導學生設計教學軟體與各類教學工具介面，並創作故事訊息，運用多媒體影音工具，完成數位媒體故事訊息。		
	Introduction to visual interface design and message design. This course highlights the role that visual interface and attempts to bridge the gap between functionality and usability and to introduce students to some of the unique challenges of designing within the realm of a digital, interactive medium.		

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	1分析介面功能	1. Analyze interface functions	C4	ABF
2	2運用工具製作介面	2. Utilize tools to create interface	P6	ACD
3	3 撰寫故事訊息	3. Write story message	C6	A
4	4 運用工具製作數位故事	4. Utilize tools to create digital story.	C6	CEF

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	1分析介面功能	講述、討論、實作	報告
2	2運用工具製作介面	討論、賞析、實作	實作
3	3 撰寫故事訊息	討論、賞析、模擬、實作	報告
4	4 運用工具製作數位故事	討論、賞析、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	104/02/24~ 104/03/01	課程說明、介面定義	
2	104/03/02~ 104/03/08	選單、按鈕、象徵、組織架構	
3	104/03/09~ 104/03/15	瀏覽與螢幕設計、互動設計、使用者控制	
4	104/03/16~ 104/03/22	平台介面、iOS介面、知覺與訊息設計	
5	104/03/23~ 104/03/29	筆試測驗、故事主題	
6	104/03/30~ 104/04/05	教學觀摩(放假)	
7	104/04/06~ 104/04/12	記憶、態度、口語訊息	
8	104/04/13~ 104/04/19	故事訊息呈現	
9	104/04/20~ 104/04/26	Mindmap簡報設計	
10	104/04/27~ 104/05/03	期中考試週	
11	104/05/04~ 104/05/10	Mindmap簡報呈現	
12	104/05/11~ 104/05/17	Keynote互動設計與製作	

13	104/05/18~ 104/05/24	Keynote展示	
14	104/05/25~ 104/05/31	視訊Motion教學1	
15	104/06/01~ 104/06/07	視訊Motion教學2	
16	104/06/08~ 104/06/14	視訊Motion教學3-Motion測驗	
17	104/06/15~ 104/06/21	Motion展示	
18	104/06/22~ 104/06/28	期末考試週	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦	
教材課本		葉謹睿(2010)。互動設計概論：後數位時代的網站、介面、產品及軟體設計的原則。藝術家出版。Weinschenk, S. (謝靜玫譯, 2011)。了解「人」,你才知道怎麼設計!：洞悉設計的 100 個感知密碼。	
參考書籍			
批改作業 篇數		60 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： % ◆平時評量：15.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：55.0 % ◆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。	