

淡江大學 105 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	黃祈禎 CHI-CHEN HUANG
	HUMAN-COMUTER INTERFACE DESIGN AND DEVELOPMENT		
開課系級	資傳三A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TAIXB3A		
系（所）教育目標			
<p>一、強化專業知識與倫理。</p> <p>二、訓練實務知能與技能。</p> <p>三、開發創意思維與潛能。</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	<p>本課程以教授介面設計的發想切入面為起點，從概論開始由廣而深介紹各面向相關知識，並結合設計實務讓學生分組創造人機介面作品。</p>		
	<p>This course will cover the introduction, thinking and methods of interface design. Students will engage in interface design works in groups.</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	本課程計畫讓學生瞭解介面設計的原理與發展趨勢，並藉由實務視覺設計針對不同對象，進行介面排版的美感創作。	Students can understand the theory and future development of interface design. Students will practice visual interface design in assignments for different target users.	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	本課程計畫讓學生瞭解介面設計的原理與發展趨勢，並藉由實務視覺設計針對不同對象，進行介面排版的美感創作。	講述、賞析、模擬、實作	實作、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	105/09/12~ 105/09/18	9/15~18 中秋節連假	
2	105/09/19~ 105/09/25	課程內容介紹與作業評分說明與分組	
3	105/09/26~ 105/10/02	介面設計概論	
4	105/10/03~ 105/10/09	UI/UX 設計範例與app介面應用介紹	
5	105/10/10~ 105/10/16	人因工程學介紹UI/UX 設計範例	
6	105/10/17~ 105/10/23	軟硬體介面設計與範例分析	
7	105/10/24~ 105/10/30	圖示、按鈕設計與範例分析 (追蹤期中作業進度)	
8	105/10/31~ 105/11/06	版面設計與範例分析與跨平台介面設計	
9	105/11/07~ 105/11/13	期中作品發表 分組報告	
10	105/11/14~ 105/11/20	期中考試週	
11	105/11/21~ 105/11/27	手繪與設計	
12	105/11/28~ 105/12/04	產品介面模擬與互動 範例分析	

13	105/12/05~ 105/12/11	介面設計之沿革與未來趨勢	
14	105/12/12~ 105/12/18	制定設計規範 (Guideline) (追蹤期末作業進度)	
15	105/12/19~ 105/12/25	使用者經驗測試研究與改進	
16	105/12/26~ 106/01/01	UX 作品集整理	
17	106/01/02~ 106/01/08	期末作品發表 分組報告	
18	106/01/09~ 106/01/15	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>1.準時出席，如有特殊狀況，請依照學校規定請假。 2.作業要求：如期繳交作品，抄襲、他人代做者一律不予計分。 3.課堂表現：請認真確實聽課，隨時提問、主動發問。並遵守電腦教室規定。 4.上課態度要求：請勿從事課程以外的活動，如上網、玩遊戲...等。 5.為避免網路不穩定，繳交作業時請攜帶USB隨身(硬)碟，以便繳交相關資料。</p> <p>-----</p> <p>為響應環保，本課程作業不印課綱、不收紙本。一律繳交電子檔</p> <p>1. 平時作業：個人上課筆記或設計手繪 2. 期中設計與分組報告(繳交全套完整作品與報告投影片) 3. 期末設計與分組報告(繳交全套完整作品與報告投影片)</p>		
教學設備	電腦		
教材課本	依據設計實例與參考書籍自編教材		
參考書籍	UI進化論：行動裝置使用者介面設計(第三版) (附光碟)，周陟，上奇資訊ISBN：9789862576991 人本X互動設計：有溫度的思考，讓設計滿足使用需求， Andy Pratt、Jason Nunes，果禾文化， ISBN：9789572241639 操作介面設計模式 第二版，Jenifer Tidwell，歐萊禮出版， ISBN：9789862762554		
批改作業 篇數	3 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：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆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。		