

淡江大學 106 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動介面設計	授課 教師	林俊賢 JIUN-SHIAN LIN
	INTERACTIVE INTERFACE DESIGN		
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>本課程是一個使用MIT的App Inventor 2 作為開發平台的手機程式設計入門課程。本課程的目標為：1.讓同學相信自己也可以簡單快速地製作出手機App 2.引起同學們對手機App設計的興趣 3.學習最基本的程式設計概念。本課程從實做中累積同學們的信心，激發同學們的創意。</p>		
	<p>This course applies App Inventor 2, which has been developed by MIT, to teach students basic skills of developing Android applications. Students can make their own Apps quickly and learn more about Java programming during the App development.</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	引起學生們對手機App設計的興趣,引導他們繼續自學	Inspire students' interests in App design and encourage students to learn by themselves after class	A6	F
2	能企劃製作自己的創意手機程式	Can design and develop students' own creative Android Apps.	P6	F
3	能了解習程式設計的基本概念	Understand the basic concept of programming	C2	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	引起學生們對手機App設計的興趣,引導他們繼續自學	講述、討論、模擬、實作、問題解決	實作、報告、上課表現
2	能企劃製作自己的創意手機程式	討論、實作	實作、報告
3	能了解習程式設計的基本概念	講述、實作	實作

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	106/09/18~ 106/09/24	課程介紹	
2	106/09/25~ 106/10/01	App Inventor 2 登錄與介面介紹	每人需有一個Gmail帳號, 協調10/9 補課時間
3	106/10/02~ 106/10/08	我想對你說...(App 1)	繳交 App 1
4	106/10/09~ 106/10/15	國慶連假, 調整放假	調課至11/4 (六)Taipei Maker Faire 校外參訪 (華山文創園區)
5	106/10/16~ 106/10/22	手機排版設計實務 (App 2)	
6	106/10/23~ 106/10/29	我的小百科	繳交 App 2
7	106/10/30~ 106/11/05	商務APP製作 (App 3)	
8	106/11/06~ 106/11/12	繪畫App製作 (App 4)	繳交 App 3
9	106/11/13~ 106/11/19	手機APP與資料庫 (App 5)	繳交 App 4
10	106/11/20~ 106/11/26	期中考試週	
11	106/11/27~ 106/12/03	手機遊戲設計 (App 6)	繳交 App 5
12	106/12/04~ 106/12/10	Arduino互動控制 APP 製作	繳交 App 6

13	106/12/11~ 106/12/17	APP創作挑戰賽 (App 7)	分組競賽, 繳交 App 7
14	106/12/18~ 106/12/24	APP創作挑戰賽講評	
15	106/12/25~ 106/12/31	期末App提案	小組報告
16	107/01/01~ 107/01/07	元旦 (放假一天)	
17	107/01/08~ 107/01/14	期末App demo (App 8)	分組報告, 繳交 App 8
18	107/01/15~ 107/01/21	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>有Android 手機的同學, 上課需帶自己的 Android 手機</p> <p>【評分方式】 出席: 10% 抽點, 一次未到扣2分, 遲到扣1分</p> <p>課堂練習 (App 1 ~ App 6): 60% 同學們在課程結束前都有足夠時間可以完成並上傳, 若在課堂上來不及繳交, 最遲下週上課前需繳交, 遲交扣該次作業成績10分</p> <p>分組挑戰賽 (App 7): 10% 分組比賽, 為了公平, 不得遲交</p> <p>期末作業提案 (App 8): 10%</p> <p>期末作業 (App 8): 10% 遲交扣期末作業成績10分</p> <p>作業上傳至iclass 系統</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍			
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: 60.0 % ◆期中評量: % ◆期末評量: 20.0 % ◆其他〈分組挑戰賽〉: 10.0 %		
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。		