

淡江大學 106 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動設計實務	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	INTERACTIVE DESIGN PROJECT		
開課系級	資傳一碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TAIXM1A		
系 (所) 教育目標			
<p>一、精研專業知識與倫理：教導資訊傳播進階理論與應用，以培養學生專業的知識理解、分析和詮釋能力。</p> <p>二、強化研究能力：教導執行研究的方法與訓練深度敏銳的思考力，以培養學生發現問題、定義問題與研究問題的能力。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 能應用資訊傳播學理。</p> <p>B. 能嫻熟資訊意義的分析與詮釋。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播知識發展趨勢。</p> <p>D. 能企劃整合資訊傳播網路服務與應用。</p> <p>E. 能獨立思考與論述。</p>			
課程簡介	瞭解人機互動設計原理與實務及如何應用於互動行銷、數位藝術。		
	Understanding and practicing the Human Interaction Design(HCI) and their application in e-marketing and digital art.		

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	透過研究分析與專案實作以了解互動設計原理與應用	Understanding the principle and application of HCI by usability study and practice.	C3	ABCDE

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	透過研究分析與專案實作以了解互動設計原理與應用	講述、討論、實作、問題解決	實作、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	107/02/26~ 107/03/04	Introductory overview of human-computer interaction (HCI),	
2	107/03/05~ 107/03/11	Five major characteristics of interaction design	
3	107/03/12~ 107/03/18	體驗展覽之互動設計專案提報	
4	107/03/19~ 107/03/25	互動流程規畫	
5	107/03/26~ 107/04/01	AR/VR 企業參訪	
6	107/04/02~ 107/04/08	展覽融入 AR案例分析	
7	107/04/09~ 107/04/15	Unity3d 實作一	
8	107/04/16~ 107/04/22	Unity3d 實作二	
9	107/04/23~ 107/04/29	Unity3d 實作三	
10	107/04/30~ 107/05/06	midterm exam.	
11	107/05/07~ 107/05/13	互動介面設計	
12	107/05/14~ 107/05/20	專案測試及修正	

13	107/05/21~ 107/05/27	專案測試及修正	
14	107/05/28~ 107/06/03	佈展規畫及情境	
15	107/06/04~ 107/06/10	展示前簡報	
16	107/06/11~ 107/06/17	成果展示	
17	107/06/18~ 107/06/24	檢討及未來改進方向	
18	107/06/25~ 107/07/01	專家建議	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		學期開始第一週公佈	
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：10.0 % ◆期中評量：40.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆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。	