

淡江大學 106 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	訊息與介面設計	授課 教師	沈俊毅 SHEN,CHUN-YI
	MESSAGE AND INTERFACE DESIGN		
開課系級	教科一碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TDTXM1A		
系（所）教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習應用、專案管理評鑑與學術研究寫作之人才。			
系（所）核心能力			
<p>A. 應用教學相關理論進行教學設計之能力。</p> <p>B. 具備數位學習專案管理與評鑑之能力。</p> <p>C. 具備人力資源專案管理與評鑑之能力。</p> <p>D. 具備教育研究與論文寫作之能力。</p> <p>E. 應用新興科技發展創新教學模式之能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程的目的是為了提高學生的訊息與介面設計相關知識和技能。本課程還介紹了使用性測試相關的概念和技術。學生將有機會設計與評鑑數位學習教材或系統之使用性。</p>		
	<p>The goal of this course is to advance students' message development knowledge and skills of graphics, text, sound and animation. This course also introduces the concepts and technology necessary to design, implement, and evaluate user interfaces.</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	瞭解訊息與介面設計原則	Understand the principles of message and interface design	C2	A
2	分析數位教材介面設計之優缺點	Analyze the interface desing of e-learning materials	C4	A
3	進行數位教材之使用效能評鑑	Evaluate usability of e-learning materials	C5	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	瞭解訊息與介面設計原則	講述、討論	報告、上課表現
2	分析數位教材介面設計之優缺點	講述、討論、賞析、實作	實作、報告、上課表現
3	進行數位教材之使用效能評鑑	討論、賞析、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	課程簡介	
2	107/03/05~ 107/03/11	使用者需求評估與側寫	
3	107/03/12~ 107/03/18	任務分析	
4	107/03/19~ 107/03/25	互動設計與風格	
5	107/03/26~ 107/04/01	使用性與原型	
6	107/04/02~ 107/04/08	清明節(放假一天)	
7	107/04/09~ 107/04/15	介面設計原則1	
8	107/04/16~ 107/04/22	介面設計原則2	
9	107/04/23~ 107/04/29	期中口頭報告	
10	107/04/30~ 107/05/06	期中考試週	
11	107/05/07~ 107/05/13	使用者測試策略與計畫	
12	107/05/14~ 107/05/20	使用者測試工作坊	

13	107/05/21~ 107/05/27	使用者測試資料分析與呈現	
14	107/05/28~ 107/06/03	啟發式評鑑	
15	107/06/04~ 107/06/10	軟硬體設計元素	
16	107/06/11~ 107/06/17	網站與APP介面設計	
17	107/06/18~ 107/06/24	期末口頭報告	
18	107/06/25~ 107/07/01	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		Lauesen, S. (2005). User Interface Design: A Software Engineering Perspective . Boston, MA: Addison Wesley.	
參考書籍		陳建豪譯(1998)。人機介面與互動入門出版社。台北：和碩科技。 Krug, S. (2005). Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability (2nd ed.) New York: New Riders Press. Nielsen, J. (2006). Prioritizing Web Usability. New York: New Riders Press. Nielsen, J. & Mack, R. (2001). Homepage完全解構：50個知名網站設計詳析(Homepage Usability: 50 Websites Deconstructed)。台北：上奇科技	
批改作業 篇數		4 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：15.0 % ◆期中評量：20.0 % ◆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。	