

淡江大學 107 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 P	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TAIXB3P		
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Android手機程式與手機遊戲開發的基礎課程，本課程分為兩個階段，第一個階段使用App Inventor 2 平台來教授程式設計的基礎觀念，開發簡單實用的Android手機程式和遊戲、從實做中累積同學們的信心，激發同學們的創意。第二個階段使用Unity平台來進行手機App開發，在第一階段所建立的程式設計基礎上配合AR/VR製作較進階的遊戲和數位內容。</p>		
	<p>This course applies App Inventor 2 released by MIT to develop students' basic coding skills. It also leads students to make 2D and 3D Android games on Unity after the students know how to programming. The purpose of this course is to induce students to enjoy in making their own creative Android applications and games, as well as AR /VR technologies.</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	能知道如何製作 AR/VR 的APP	Know how to develop AR/VR applications	P3	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	能知道如何製作 AR/VR 的APP	講述、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	107/09/10~ 107/09/16	課程介紹	
2	107/09/17~ 107/09/23	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	107/09/24~ 107/09/30	我想對你說...(App 1), 作業1: 好想對你說的一句話	
4	107/10/01~ 107/10/07	手機排版設計實務 (App 2), 作業2: 我的APP 1/2	繳交App1
5	107/10/08~ 107/10/14	商務APP製作 (App 3), 作業3: 我的APP 2/2 (pop app)	繳交App2
6	107/10/15~ 107/10/21	手機遊戲設計1, 作業4: 做某件事的流程	繳交 App 3
7	107/10/22~ 107/10/28	手機遊戲設計2 (App 4), 作業:5 自製傾斜角度遊戲	繳交 流程圖作業 / App4
8	107/10/29~ 107/11/04	APP4 展示 與 AR / VR 手機應用趨勢	繳交作業5
9	107/11/05~ 107/11/11	期中報告	手機AR / VR 應用構想: 生活、文化、商業、藝術
10	107/11/12~ 107/11/18	期中考試週	
11	107/11/19~ 107/11/25	手機 AR應用 (HP reveal + Unity)	
12	107/11/26~ 107/12/02	作業6: 校園AR應用挑戰	上課公佈挑戰主題

13	107/12/03~ 107/12/09	360 camera 介紹, 手機VR應用、作業7: 期末作品提案	
14	107/12/10~ 107/12/16	期末個人作品提案	
15	107/12/17~ 107/12/23	期末報告I (期末作品demo)	
16	107/12/24~ 107/12/30	期末報告II (期末作品demo)	
17	107/12/31~ 108/01/06	元旦 (class off)	
18	108/01/07~ 108/01/13	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>【評分方式】</p> <p>出席： 10% 不定時抽點, 曠課扣總成績2分, 5 ~ 20分鐘內到教室算遲到(扣總成績1分)、20分鐘還未到算曠課 曠課3次當掉 (學期成績一定在60分以下) (請假需提供假單與醫生證明紙本文件, 只有假單沒有其他證明一次扣1分)</p> <p>App 1 ~ App 7 : 60% 遲交扣該次作業成績10分 個人期中報告 : 15% 期末作業demo: 15%</p>		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本			
參考書籍			
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	<p>◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：60.0 % ◆期中評量：15.0 % ◆期末評量：15.0 % ◆其他〈 〉： %</p>		
備 考	<p>「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。</p> <p>※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。</p>		