

淡江大學 109 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	介面設計	授課 教師	李世忠 LEE SHIH-CHUNG
	HUMAN-COMUTER INTERFACE DESIGN AND DEVELOPMENT		
開課系級	教科二B	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB2B		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系 (所) 教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：30.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：10.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：10.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：20.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>2. 資訊運用。(比重：80.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：20.00)</p>			
課程簡介	本課程在於引導學生設計教學軟體與各類教學工具介面，並創作故事訊息，運用多媒體影音工具，完成數位媒體故事訊息。		
	Introduction to visual interface design and message design. This course highlights the role that visual interface and attempts to bridge the gap between functionality and usability and to introduce students to some of the unique challenges of designing within the realm of a digital, interactive medium.		

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	1分析介面功能	1. Analyze interface functions
2	2運用工具製作介面	2. Utilize tools to create interface
3	3 撰寫故事訊息	3. Write story message
4	4 運用工具製作數位故事	4. Utilize tools to create digital story.

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	AB	28	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作
2	技能	CD	28	講述、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作
3	認知	ABE	28	講述、討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)
4	技能	ACF	28	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	110/02/22~ 110/02/28	課程說明、定義、MAC操作	
2	110/03/01~ 110/03/07	教材介面：選單、按鈕、象徵、組織架構	
3	110/03/08~ 110/03/14	網站介面：瀏覽設計、互動設計	
4	110/03/15~ 110/03/21	手機介面：iOS 1：音樂播放介面	
5	110/03/22~ 110/03/28	手機介面：iOS 2：拍照錄影介面	
6	110/03/29~ 110/04/04	教學觀摩週(放假)	
7	110/04/05~ 110/04/11	Adobe XD1	
8	110/04/12~ 110/04/18	Adobe XD2	

9	110/04/19~ 110/04/25	筆試測驗、Adobe XD評鑑	
10	110/04/26~ 110/05/02	期中考試週	
11	110/05/03~ 110/05/09	口語說故事：imovie製作	
12	110/05/10~ 110/05/16	數位說故事：Keynote製作	
13	110/05/17~ 110/05/23	數位說故事：Focusky製作	
14	110/05/24~ 110/05/30	數位說故事：Camtasia製作	
15	110/05/31~ 110/06/06	互動編輯：Hype1製作	
16	110/06/07~ 110/06/13	互動編輯：Hype2製作	
17	110/06/14~ 110/06/20	教材展示、ipad說故事	
18	110/06/21~ 110/06/27	期末考試週	
修課應 注意事項	非本系學生請勿選這門課程		
教學設備	電腦、投影機、其它(ipad)		
教科書與 教材	Grant, Will. (2018). 101 UX principles : a definitive design guide. 瑪格利特.帕金(Margaret Parkin)/著。說故事做好教育訓練。稻田出版。		
參考文獻	Wood, Dave. (2013).Basics Interactive Design: Interface Design: An introduction to visual communication in UI design, Fairchild Books.		
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： % ◆平時評量：75.0 % ◆期中評量：15.0 % ◆期末評量：10.0 % ◆其他〈 〉： %		
備考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」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。		