

淡江大學 110 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動介面設計	授課 教師	施建州 SHIH, CHIEN-CHOU
	INTERACTIVE INTERFACE DESIGN		
開課系級	資傳三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
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>			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：100.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
7. 團隊合作。(比重：100.00)			
課程簡介	瞭解各種互動裝置及介面設計的流程及實作。		
	Understand the process and implementation of the interactive application interface design.		

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	利用Adobe XD 及Unity 3D等軟體來實作AR、VR或MR互動介面	Use Adobe XD' Unity 3D and other software to implement AR, VR or MR interactive project.

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	技能	F	7	講述、討論、實作、體驗、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	111/02/21~ 111/02/25	互動專案的類型及案例觀摩, 分組	
2	111/02/28~ 111/03/04	各組提報學期互動設計應用構想	
3	111/03/07~ 111/03/11	什麼是AR? 及其設計流程	
4	111/03/14~ 111/03/18	AR 實作一	Unity 3D
5	111/03/21~ 111/03/25	AR 實作二	Unity 3D
6	111/03/28~ 111/04/01	AR 介面該如何設計?	
7	111/04/04~ 111/04/08	各組AR 作品展示	
8	111/04/11~ 111/04/15	各組AR 作品修改	
9	111/04/18~ 111/04/22	各組期中作品驗收	
10	111/04/25~ 111/04/29	期中考試週	
11	111/05/02~ 111/05/06	UX 設計專題提出, 人物誌及同理心地圖	
12	111/05/09~ 111/05/13	設計思考工具及線上共構平台Miro	
13	111/05/16~ 111/05/20	Adobe XD 互動介面設計	

14	111/05/23~ 111/05/27	分組進度報告	
15	111/05/30~ 111/06/03	分組進度報告	
16	111/06/06~ 111/06/10	分組進度報告	
17	111/06/13~ 111/06/17	期末作品修正及建議	
18	111/06/20~ 111/06/24	期末考試週	
修課應 注意事項	以畢業製作有意開發應用程式的同學為主		
教學設備	電腦、投影機		
教科書與 教材			
參考文獻			
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：20.0 %    ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉：        %		
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： <a href="https://info.ais.tku.edu.tw/csp">https://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 <b>※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。</b>		