

淡江大學 1 1 1 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	(多位教師合開) 李世忠 LEE SHIH-CHUNG
	INTERFACE DESIGN AND DEVELOPMENT		
開課系級	教科二D	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB2D		
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>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：15.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：10.00)</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，運用多媒體影音工具，完成數位媒體教材介面。		

	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 運用編輯系統製作教材介面	3. Utilize authoring system to create courseware interface.

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	ABEF	1234567	講述、討論、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作
2	技能	ACD	28	講述、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作
3	技能	AC	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	112/02/13~112/02/19	課程說明、介面歷史、定義、MAC操作	
2	112/02/20~112/02/26	介面設計原則-選單按鈕	
3	112/02/27~112/03/05	互動設計、使用者控制、評鑑LiveABC	
4	112/03/06~112/03/12	網站介面：瀏覽設計-Yahoo	
5	112/03/13~112/03/19	手機介面：iOS-拍照錄影介面	
6	112/03/20~112/03/26	Adobe XD 1	
7	112/03/27~112/04/02	Adobe XD 2	

8	112/04/03~ 112/04/09	教學觀摩週(放假)	
9	112/04/10~ 112/04/16	筆試測驗、Adobe XD測驗	
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考試週	
11	112/04/24~ 112/04/30	介面工具-Figma製作	
12	112/05/01~ 112/05/07	介面影片製作-剪映	
13	112/05/08~ 112/05/14	介面短片製作-Fianl cut Pro	
14	112/05/15~ 112/05/21	影片特效製作-Final cut, Motion	
15	112/05/22~ 112/05/28	互動編輯介面整合：Hype1製作	
16	112/05/29~ 112/06/04	互動編輯介面整合：Hype2製作	
17	112/06/05~ 112/06/11	互動編輯介面整合：Hype 測驗	
18	112/06/12~ 112/06/18	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>一、本課程為必修課，第一週就不能缺席。</p> <p>二、上課鐘響15分鐘內未進教室者視為遲到，20分鐘以上未進教室視為曠課。</p> <p>三、學生請假須依學生請假規則辦理請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假。若未依規定辦理，視為曠課。</p> <p>四、曠課第一次扣總分3分，第二次扣8分，第三次扣考，該科目之學期成績以零分計算。</p> <p>五、請遵守智慧財產權，勿非法影印。</p>		
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. Jon Yablonski , J. (2020). Law of UX-Using Psychology to Design Better Products.		
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	<p>◆出席率： % ◆平時評量：75.0 % ◆期中評量：15.0 %</p> <p>◆期末評量：10.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>		
備考	<p>「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。</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>		