

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	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	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXM1A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
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。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 應用教學相關理論進行教學設計之能力。(比重：30.00) B. 具備數位學習專案管理與評鑑之能力。(比重：20.00) C. 具備人力資源專案管理與評鑑之能力。(比重：10.00) D. 具備教育研究與論文寫作之能力。(比重：10.00) E. 應用新興科技發展創新教學模式之能力。(比重：30.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：15.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			
課程簡介	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。		

	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.
--	--

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	瞭解訊息與介面設計原則	Understand the principles of message and interface design
2	分析數位教材介面設計之優缺點	Analyze the interface desing of e-learning materials
3	進行數位教材之使用效能評鑑	Evaluate usability of e-learning materials

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	123	講述	討論(含課堂、線上)
2	技能	CD	456	實作	討論(含課堂、線上)
3	認知	E	78	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	112/02/13~ 112/02/19	課程簡介	
2	112/02/20~ 112/02/26	使用性測試策略與計畫	
3	112/02/27~ 112/03/05	啟發式評鑑	
4	112/03/06~ 112/03/12	使用性測試工作坊	
5	112/03/13~ 112/03/19	使用性測試資料分析與呈現	
6	112/03/20~ 112/03/26	介面設計原則1	
7	112/03/27~ 112/04/02	介面設計原則2	
8	112/04/03~ 112/04/09	清明節(放假一天)	

9	112/04/10~ 112/04/16	期中口頭報告	
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考試週	
11	112/04/24~ 112/04/30	使用者需求評估與側寫	
12	112/05/01~ 112/05/07	互動設計與風格	
13	112/05/08~ 112/05/14	任務分析	
14	112/05/15~ 112/05/21	網站與APP介面設計	
15	112/05/22~ 112/05/28	使用性與原型	
16	112/05/29~ 112/06/04	軟硬體設計元素	
17	112/06/05~ 112/06/11	期末口頭報告	
18	112/06/12~ 112/06/18	期末考試週	
修課應 注意事項		1.學生請假須依學生請假規則辦理請假手續。 2.無故曠課三次以上即會扣考，該科目之學期成績以零分計算。	
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材		Lauesen, S. (2005). User Interface Design: A Software Engineering Perspective . Boston, MA: Addison Wesley.	
參考文獻		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(Hompage Usability: 50 Websites Deconstructed)。台北：上奇科技	
批改作業 篇數		2 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： 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。	