

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動裝置設計	授課 教師	林俊賢 JIUN-SHIAN LIN
	INTERACTIVE INSTALLATION DESIGN		
開課系級	資傳二P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB2P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
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			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00)</p> <p>B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00)</p> <p>C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：50.00)</p> <p>D. 能善用美學知識與創造力。(比重：25.00)</p> <p>E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00)</p> <p>F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：10.00)</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：10.00)</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：10.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：10.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：5.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：20.00)</p>			

課程簡介	<p>創意互動裝置已被廣泛應用於藝術及商業領域並取得很好的概念傳達與行銷效果。本課程為互動裝置設計的入門課程，以密室逃脫的體驗設計為主軸，透過各種Arduino 專案的實作來探討互動體驗設計融合文化創意的精神。課程提供基本材料，進階材料或是期末呈現材料需自行購買。</p>
	<p>Creative interactive installations are widely used in art and business for effective concept communication and marketing. This introductory course on interactive installation design focuses on escape room experience design, using Arduino projects to merge cultural creativity with interactive design. Basic materials are provided; additional or final presentation materials must be bought by participants.</p>

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	培養學生自造的興趣、態度與藝術涵養。	Cultivate students attitude and basic skills of making things.
2	認識Arduino程式設計基本指令操作，並能了解互動裝置的設計與製作過程	Understanding how to code Arduino, to apply sensors, to design and develop creative interactive installations

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	情意	ABCDF	25678	講述、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
2	技能	ABCDE	1234	講述、實作	作業、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	113/02/19~ 113/02/25	課程介紹	
2	113/02/26~ 113/03/03	228 放假	class off
3	113/03/04~ 113/03/10	Maker 精神, p5.js、Arduino與感測器簡介	
4	113/03/11~ 113/03/17	Arduino 微控制器介紹 (硬體、IDE) / Arduino 基礎程式語法介紹 / LED / P5.js + Arduino 連接	分組

5	113/03/18~ 113/03/24	沉浸式體驗 (密室逃脫機關) / 密室逃脫ORID分析	
6	113/03/25~ 113/03/31	密室逃脫機關分組報告 (15%)	小組報告
7	113/04/01~ 113/04/07	清明連假 (class off)	
8	113/04/08~ 113/04/14	密室逃脫常用戶動機裝置介紹 / 電銲基礎 / Arduino 按鈕教學 (限位開關) / 距離感測器	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週 / 按鈕專案上機考 (15%)	
10	113/04/22~ 113/04/28	密室逃脫主題創意發想引導 / AC馬達控制 / RFID 控制	
11	113/04/29~ 113/05/05	密室逃脫主題創意發想引導 II / 紅外線偵測 / 數字 按鈕	
12	113/05/06~ 113/05/12	顧客體驗流程優化	
13	113/05/13~ 113/05/19	打造機關模型屋 I	
14	113/05/20~ 113/05/26	打造機關模型屋 II	
15	113/05/27~ 113/06/02	打造機關模型屋 III	
16	113/06/03~ 113/06/09	期末報告：密室逃脫報告 (含主題、故事與媒體行銷計畫) (20%)	
17	113/06/10~ 113/06/16	期末考試週(本學期期末考試日期 為:113/6/11-113/6/17)	繳交期末作業
18	113/06/17~ 113/06/23	線上上課：繳交個人2000字學期心得報告 (30%)	線上上課
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、跨領域		
跨領域課程	STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)		
特色教學 課程	專案實作課程		
課程 教授內容	程式設計或程式語言(學生有實際從事相關作業或活動) 邏輯思考 A I 應用		
修課應 注意事項	9:20 ~ 9:40 為遲到 9:40 之後不接受補點名 (曠課) 三次曠課 (含3次) 當掉  除三次曠課當掉之外，出缺席扣分按出席比例計分 點名成績 = 100 - 缺席次數 ÷ 總點名次數 × 100		

教科書與教材	自編教材:簡報、講義、影片
參考文獻	
學期成績計算方式	<p>◆出席率： 20.0 %   ◆平時評量：45.0 %   ◆期中評量：15.0 %</p> <p>◆期末評量：20.0 %</p> <p>◆其他〈 〉：        %</p>
備考	<p>「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。</p> <p><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></p>