

淡江大學 112 學年度第 2 學期課程教學計畫表

|  |                             |          |                     |
|--|-----------------------------|----------|---------------------|
| 課程名稱   | 創意互動設計                      | 授課<br>教師 | 蘇冠綸<br>SU, KUAN-LUN |
|  | CREATIVE INTERACTION DESIGN |          |                     |
| 開課系級   | 大傳一 P                       | 開課<br>資料 | 實體課程<br>選修 單學期 2學分  |
|  | TAMXB1P                     |          |                     |
| 課程與SDGs<br>關聯性   | SDG4 優質教育<br>SDG8 尊嚴就業與經濟發展 |          |                     |
| 系 ( 所 ) 教育目標   |                             |          |                     |
| <p>一、培養說故事與文化行銷專業之傳播人才。</p> <p>二、訓練具跨媒體訊息處理專業之傳播人才。</p>  |                             |          |                     |
| 本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重  |                             |          |                     |
| <p>A. 溝通力：具備協調、溝通與團隊合作之能力，以完成「內容產製」與「文化行銷」之提案。(比重：20.00)</p> <p>B. 道德力：具備「內容產製」與「文化行銷」之基本倫理與道德。(比重：20.00)</p> <p>C. 解析力：具備理解、評析媒介趨勢與產業現況之能力。(比重：20.00)</p> <p>D. 創造力：具備邏輯思考與創意能力，以發掘、分析及解決「內容產製」與「文化行銷」相關之議題。(比重：20.00)</p> <p>E. 行動力：具備結合傳播理論與實務之能力，以完成企劃設計與執行傳播實務。(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：10.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：15.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：20.00)</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：15.00)</p>  |                             |          |                     |

|      |   |
|------|---|
| 課程簡介 | 本課程介紹當代媒體再現邏輯與互動設計的實務技能，包含響應式設計、互動與反饋機制、網頁編輯工具Dreamweaver以及Bootstrap的基礎介紹。課堂進行包含解析案例、示範操作、課堂練習，並指派專題作業。   |
|      | This course introduces the logic of contemporary media representation and practical skills in interactive design, including responsive design, interaction and feedback mechanisms, and basic introductions to web editing tools like Dreamweaver and Bootstrap. Classroom activities include case analysis, demonstration of operations, in-class exercises, and the assignment of project work. |

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  | 探討當代閱聽人所沉浸的資訊環境、互動介面與文本形式。 | Understanding contemporary information environment, audience, interactive interfaces, and content formats. |
| 2  | 創建可跨媒介展演的互動文本 / 網頁。        | Generating responsive webpage, an interactable curation format.  |

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   | ABCDE      | 12345678 | 講述、討論 | 討論(含課堂、線上)       |
| 2  | 技能   | DE         | 258      | 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~<br>113/02/25 | 課程介紹                |    |
| 2  | 113/02/26~<br>113/03/03 | HTML標籤與編輯器          |    |
| 3  | 113/03/04~<br>113/03/10 | HTML標籤與屬性           |    |
| 4  | 113/03/11~<br>113/03/17 | HTML標籤與超連結          |    |
| 5  | 113/03/18~<br>113/03/24 | CSS介紹               |    |

|              |                              |   |  |
|--------------|------------------------------|---|--|
| 6            | 113/03/25~<br>113/03/31      | CSS選擇器                                  |  |
| 7            | 113/04/01~<br>113/04/07      | 教學觀摩週                                   |  |
| 8            | 113/04/08~<br>113/04/14      | 介紹 Bootstrap                            |  |
| 9            | 113/04/15~<br>113/04/21      | 期中考試週                                   |  |
| 10           | 113/04/22~<br>113/04/28      | 觸發與回饋                                   |  |
| 11           | 113/04/29~<br>113/05/05      | Javascript與jQuery基礎應用                   |  |
| 12           | 113/05/06~<br>113/05/12      | 動態效果                                    |  |
| 13           | 113/05/13~<br>113/05/19      | 互動設計實務                                  |  |
| 14           | 113/05/20~<br>113/05/26      | 互動設計實務                                  |  |
| 15           | 113/05/27~<br>113/06/02      | 互動設計實務                                  |  |
| 16           | 113/06/03~<br>113/06/09      | 互動設計實務                                  |  |
| 17           | 113/06/10~<br>113/06/16      | 期末考試週(本學期期末考試日期<br>為:113/6/11-113/6/17) |  |
| 18           | 113/06/17~<br>113/06/23      | 教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容,不得放假) |  |
| 課程培養<br>關鍵能力 | 資訊科技                         |   |  |
| 跨領域課程        |                              |   |  |
| 特色教學<br>課程   | 專案實作課程                       |   |  |
| 課程<br>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)    |   |  |
| 修課應<br>注意事項  | 1.準時出席與提交作業<br>2.授課進度依學習情況調整 |   |  |
| 教科書與<br>教材   | 自編教材:簡報、課堂練習題與範本             |   |  |
|              |                              |   |  |

|                      |   |
|----------------------|---|
| <p>參考文獻</p>          | <p>Follett, J. (2015)。創新科技設計：基因組學、機器人學與物聯網的UX設計（楊尊一譯）。碁峰。（原著出版於2014年）<br/> Norman, D. A. (2011)。設計&amp;日常生活：如何選擇安全好用的日常生活用品（卓耀宗譯）。遠流。（原著出版於2002年）<br/> Moggridge B. (2008)。關鍵設計報告-改變過去影響未來的互動設計法則（許玉鈴譯）。麥浩斯。（原著出版於2007年）<br/> Preece, J., Rogers, Y., &amp; Sharp H. (2006)。互動設計：跨越人-電腦互動（陳建雄譯）。全華。（原著出版於2003年）</p> |
| <p>學期成績<br/>計算方式</p> | <p>◆出席率： 15.0 %   ◆平時評量：            %   ◆期中評量：40.0 %<br/> ◆期末評量：45.0 %<br/> ◆其他〈 〉：            %</p>  |
| <p>備考</p>            | <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。<br/> <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>  |