

淡江大學 113 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	圖書館知能服務	授課 教師	賴玲玲 LING-LING LAI
	LIBRARY PROFESSIONAL COMPETENCE SERVICE		
開課系級	資圖三 C	開課 資料	實體課程 必修 上學期 1學分
	TABXB3C		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG17 夥伴關係		
系（所）教育目標			
培養圖書館及相關產業資訊服務之實務工作人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 認識圖書資訊學原理並掌握其發展趨勢之能力。(比重：5.00)</p> <p>B. 具備各類型資訊資源之發展、組織、典藏及整合之專業能力。(比重：10.00)</p> <p>C. 認識資訊科技及系統原理與其應用之能力。(比重：10.00)</p> <p>D. 具備資訊服務所需之溝通與協調能力。(比重：30.00)</p> <p>E. 具備各類型圖書館及資訊服務機構之管理能力。(比重：30.00)</p> <p>F. 具備電子文件及檔案管理之專業能力。(比重：5.00)</p> <p>G. 具備圖書館事業與傳統出版之整合能力。(比重：5.00)</p> <p>H. 具備圖書館事業與數位內容產業之整合能力。(比重：5.00)</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：20.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：5.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：10.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：25.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：25.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：5.00)</p>			

課程簡介	本課程藉由理論學習及實務技巧練習，熟悉以使用者為中心的介面設計和使用者經驗設計。

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	熟悉以使用者為中心的介面設計和使用者經驗設計	

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	ABCDEFGH	12345678	講述、討論、發表、實作、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	113/09/09~ 113/09/15	課程簡介	
2	113/09/16~ 113/09/22	使用者與介面設計師	
3	113/09/23~ 113/09/29	數位產品介面設計：取得使用者需求	
4	113/09/30~ 113/10/06	數位產品介面設計：市場及競品分析	
5	113/10/07~ 113/10/13	介面設計原則及工具	
6	113/10/14~ 113/10/20	實作與練習 (1)	價值主張與人物誌
7	113/10/21~ 113/10/27	實作與練習 (2)	競品分析

8	113/10/28~ 113/11/03	實作與練習 (3)	故事板
9	113/11/04~ 113/11/10	期中考/期中評量週	期中作品集網站雛形完成
10	113/11/11~ 113/11/17	介面設計工具：人物誌	
11	113/11/18~ 113/11/24	介面設計工具：線框圖	
12	113/11/25~ 113/12/01	實作與練習 (4)	線框圖
13	113/12/02~ 113/12/08	實作與練習 (5)	Figma 線框圖設計
14	113/12/09~ 113/12/15	實作與練習 (6)	Canva 中階原型設計
15	113/12/16~ 113/12/22	實作與練習 (7)	設計交付置入作品集網站
16	113/12/23~ 113/12/29	專案報告 (1)	
17	113/12/30~ 114/01/05	期末考/期末評量週：專案報告 (2)	
18	114/01/06~ 114/01/12	教師彈性教學週(原則上不上實體課程，教師得安排教學活動或期末評量等)	優化個人履歷
課程培養 關鍵能力	自主學習、資訊科技、問題解決、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	學習科技(如AR/VR等)融入實體課程		
課程 教授內容	邏輯思考		
修課應 注意事項			
教科書與 教材	自編教材:簡報、講義 採用他人教材:教科書、簡報、講義、影片		
參考文獻			
學期成績 計算方式	◆出席率： 15.0 % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量：15.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆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。