

淡江大學 113 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	王詩帆
	INTERFACE DESIGN AND DEVELOPMENT		
開課系級	教科二 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB2A		
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			
A. 應用教學設計之能力。(比重：20.00) B. 應用教育資料分析之能力。(比重：10.00) C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：30.00) D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：10.00) E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：10.00) F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：20.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：5.00) 2. 資訊運用。(比重：30.00) 3. 洞悉未來。(比重：10.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：15.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：20.00)			
課程簡介	從介面定義與設計原則出發，課程將介紹常見的介面元素、設計團隊的組成與運作方式，以及如何運用設計思考來解決設計問題。藉由探討人類認知特性與逆向設計，以提升介面可用性。指導學生如何建立清晰的介面資訊架構，並將設計概念轉化為具體的視覺呈現。		

	Starting from the definition and design principles of interfaces, this course will introduce common interface elements, the composition and operation of design teams, and how to apply design thinking to solve design problems. By exploring human cognitive characteristics and reverse engineering, we will enhance interface usability. Students will be guided on how to establish a clear interface information architecture and translate design concepts into concrete visual representations.
--	---

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	ABCDEF	12345678	講述、討論、發表、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	情意	ABCDEF	12345678	講述、討論、實作、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
3	技能	ABCDEF	12345678	講述、討論、實作、模擬	測驗、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	114/02/17~ 114/02/23	介面定義、介面設計原則	
2	114/02/24~ 114/03/02	介面元素：選單、按鈕、象徵、組織架構 (通用元件)	
3	114/03/03~ 114/03/09	設計團隊的組成；設計思考五步驟	
4	114/03/10~ 114/03/16	設計目的與UI/UX	

5	114/03/17~ 114/03/23	物理性制約	
6	114/03/24~ 114/03/30	軟體的影響	
7	114/03/31~ 114/04/06	人類的認知特性與逆向設計	
8	114/04/07~ 114/04/13	階層與結構；表格化需求	
9	114/04/14~ 114/04/20	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	114/04/21~ 114/04/27	導覽列與互動性	
11	114/04/28~ 114/05/04	具體化設計	
12	114/05/05~ 114/05/11	Keynote與線框稿 (Wireframe) 的設計和製作	
13	114/05/12~ 114/05/18	Prezi與結構的設計和製作	
14	114/05/19~ 114/05/25	Mobirise與導覽列設計和製作	
15	114/05/26~ 114/06/01	Vrew與互動性設計和製作	
16	114/06/02~ 114/06/08	Vidnoz與具體化設計和製作	
17	114/06/09~ 114/06/15	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/06/16~ 114/06/22	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)	
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		USR課程 專案實作課程 學習科技(如AR/VR等)融入實體課程	
課程 教授內容		A I 應用 永續議題	
修課應 注意事項			
教科書與 教材		自編教材:學習單 採用他人教材:教科書 教材說明: 多元裝置時代的UI/UX設計法則：打造出讓使用者完美體驗的好用介面(第二版)，作者：原田秀司，博碩文化。	

參考文獻	操作介面設計模式 第三版, 作者: Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia, 出版社: 歐萊禮。 Figma UI/UX設計技巧實戰: 打造擬真介面原型, 作者: 彭其捷, 曹伊裴, 出版社: 博碩。
學期成績 計算方式	◆出席率: % ◆平時評量: 75.0 % ◆期中評量: 15.0 % ◆期末評量: 10.0 % ◆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。