

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 | 劉書瑋 |
| | INTERFACE DESIGN AND DEVELOPMENT | | |
| 開課系級 | 教科二 C | 開課 資料 | 實體課程 必修 單學期 3學分 |
| | TDTXB2C | | |
| 課程與SDGs 關聯性 | SDG3 良好健康和福祉 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 | 本課程旨在帶領同學了解介面設計的基礎原則，將從生活中的各種設計案例出發，講述使用者體驗、旅程探究與視覺設計等核心概念，同時亦將介紹實用的設計軟體與AI應用工具，並額外涵蓋虛擬角色的建置與互動操作，讓同學能應用於教學程式及網站的介面設計，為未來的設計實踐奠定基礎。 | | |

| | |
|--|---|
| | <p>This course aims to guide students in understanding the fundamental principles of interface design. Starting with various design examples from everyday life, it explores key concepts such as user experience, journey mapping, and visual design. The course also introduces practical design software and AI tools, and additionally includes the creation and interactive operation of virtual characters (e.g., VTubers). Students will be equipped to apply these skills to interface design for educational programs and websites, building a solid foundation for future design practices.</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 | 學習者能掌握使用者體驗的概念並分析需求，為介面提供設計依據。 | Learners will be able to understand the concept of user experience, analyze user needs, and provide a foundation for interface design. |
| 2 | 學習者能運用視覺設計與版面編排的概念，提升介面的美觀與實用性。 | Learners will be able to apply visual design and layout concepts to enhance the aesthetics and functionality of interfaces. |
| 3 | 學習者能評估介面設計的可用性，辨識出改進方向並進行優化。 | Learners will be able to evaluate the usability of interface designs, identify areas for improvement, and implement optimizations. |
| 4 | 學習者能應用軟體工具，創造出實用的介面設計方案。 | Learners will be able to utilize software tools to create practical interface design solutions. |
| 5 | 學習者能了解生活與介面設計的關聯性，並體認到對於教學設計的重要性。 | Learners will be able to understand the connection between everyday life and interface design and recognize its importance in instructional design. |

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 | ABF | 12345 | 講述、討論、發表、實作、體驗 | 討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面) |
| 2 | 認知 | C | 8 | 發表、實作 | 實作、報告(含口頭、書面) |
| 3 | 認知 | BF | 578 | 討論、發表、實作 | 討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面) |
| 4 | 技能 | CDE | 278 | 發表、實作 | 實作、報告(含口頭、書面) |
| 5 | 情意 | F | 134568 | 講述、討論、體驗 | 討論(含課堂、線上) |
| | | | | | |

| 授 課 進 度 表 | | | |
|--------------|-------------------------|----------------------|----|
| 週次 | 日期起訖 | 內 容 (Subject/Topics) | 備註 |
| 1 | 114/02/17~ 114/02/23 | 課程介紹：無所不在的介面設計 | |
| 2 | 114/02/24~ 114/03/02 | 使用者體驗的概念 | |
| 3 | 114/03/03~ 114/03/09 | 使用者體驗的設計思維 | |
| 4 | 114/03/10~ 114/03/16 | 使用者研究與需求分析 | |
| 5 | 114/03/17~ 114/03/23 | 使用者旅程與人物誌製作 | |
| 6 | 114/03/24~ 114/03/30 | 應用流程圖實作 | |
| 7 | 114/03/31~ 114/04/06 | 線框圖實作(一) | |
| 8 | 114/04/07~ 114/04/13 | 線框圖實作(二) | |
| 9 | 114/04/14~ 114/04/20 | 期中特別週：虛擬角色建置 | |
| 10 | 114/04/21~ 114/04/27 | 期中報告 | |
| 11 | 114/04/28~ 114/05/04 | 視覺設計概念 | |
| 12 | 114/05/05~ 114/05/11 | 版面編排與色彩理論 | |
| 13 | 114/05/12~ 114/05/18 | 介面設計AI工具(一) | |
| 14 | 114/05/19~ 114/05/25 | 介面設計AI工具(二) | |
| 15 | 114/05/26~ 114/06/01 | 可用性測試 | |
| 16 | 114/06/02~ 114/06/08 | 期末特別週：虛擬角色互動介面實作 | |
| 17 | 114/06/09~ 114/06/15 | 期末報告 | |
| 18 | 114/06/16~ 114/06/22 | 課程總結：介面設計的未來趨勢 | |
| 課程培養 關鍵能力 | | 自主學習、資訊科技、問題解決 | |
| 跨領域課程 | | | |
| 特色教學 課程 | | | |
| | | | |

| | |
|--------------|--|
| 課程 教授內容 | 邏輯思考 A I 應用 |
| 修課應 注意事項 | 本課程為理論與實作結合，建議學習者可以先行熟悉繪圖軟體之基礎操作，使課程實作階段更加順利。若無相關基礎也別擔心，會視情況額外增加教學內容。 |
| 教科書與 教材 | 自編教材：簡報、講義 |
| 參考文獻 | |
| 學期成績 計算方式 | ◆出席率： 10.0 % ◆平時評量： % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈平時作業與課堂討論〉：30.0 % |
| 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。 |