

淡江大學 114 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	介面設計	授課 教師	劉書瑋 LIU, SHU-WEI
	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	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育 SDG10 減少不平等		
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	本課程旨在引導學習者掌握介面設計的基礎原則，並導入使用者經驗的設計流程，包含人物誌建構、使用者旅程圖分析、使用情境與流程設計等階段性方法，讓學習者從概念規劃、視覺原型製作到使用者評估與量化分析，逐步完成介面設計的實作作品。課程亦同時延伸至互動與新媒體領域，融入虛擬角色（如虛擬直播主）的基礎建模與動態捕捉應用，拓展學習者在跨平台與互動設計的實務操作能力。		

	This course aims to guide learners in mastering the fundamental principles of interface design and introducing the user experience design process, including stages such as persona development, user journey map analysis, and scenario and process design. Learners will progressively complete practical interface design projects, from conceptual planning and visual prototyping to user evaluation and quantitative analysis.
--	--

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經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	AF	1235	講述、發表、體驗	討論(含課堂、線上)
2	技能	AC	278	講述、實作	實作
3	認知	BF	1345	講述、實作	報告(含口頭、書面)
4	技能	ACDE	278	講述、實作	報告(含口頭、書面)
5	情意	AF	456	講述、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	114/09/15~ 114/09/21	課程介紹：累積一個個瞬間的介面設計	
2	114/09/22~ 114/09/28	介面的類型與視覺概念：普通和理所當然是什麼？	

3	114/09/29~ 114/10/05	教師節補假	
4	114/10/06~ 114/10/12	中秋節放假	
5	114/10/13~ 114/10/19	使用者經驗（一）：介面的設計原則	
6	114/10/20~ 114/10/26	使用者經驗（二）：人物誌	
7	114/10/27~ 114/11/02	使用者經驗（三）：使用者旅程圖	
8	114/11/03~ 114/11/09	使用者經驗（四）：流程架構與線框圖	
9	114/11/10~ 114/11/16	期中發表：讓介面成為內心的吶喊	
10	114/11/17~ 114/11/23	介面實作（一）：遊戲設計	
11	114/11/24~ 114/11/30	介面實作（二）：網站設計	
12	114/12/01~ 114/12/07	介面實作（三）：行動應用程式設計	
13	114/12/08~ 114/12/14	介面實作（四）：AR設計	
14	114/12/15~ 114/12/21	介面實作（五）：VR設計	
15	114/12/22~ 114/12/28	介面的評估與分析：有趣的問卷與統計	
16	114/12/29~ 115/01/04	期末發表：一輩子忘不了的介面設計	
17	115/01/05~ 115/01/11	期末彈性教學週（一）：虛擬角色建模介紹	
18	115/01/12~ 115/01/18	期末彈性教學週（二）：動態捕捉應用介紹	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、人文關懷、問題解決	
跨領域課程			
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 A I 應用	

修課應 注意事項	<p>1. 為維持教學品質與公平性，本課程不設置作業補交機制（除非有正當理由並及時提出），還請配合與見諒。</p> <p>2. 本課程部分階段為分組進行，未及時分組並告知的同學將不予計分，成績亦不溯及既往，還請特別注意。</p> <p>3. 本課程鼓勵同學使用生成式AI輔助學習，但應標註使用生成式AI的部分及如何使用。此外為尊重智慧財產權，作業引註資料請務必標註來源。以上兩者若未有標註，該次作業將不予計分。</p>
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	<p>◆出席率： % ◆平時評量： % ◆期中評量：20.0 %</p> <p>◆期末評量：20.0 %</p> <p>◆其他〈課堂討論與平時作業〉：60.0 %</p>
備 考	<p>「教學計畫表管理系統」網址：https://web2.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。</p> <p>※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。</p>