

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	李世忠 LEE SHIH-CHUNG
	INTERFACE DESIGN AND DEVELOPMENT		
開課系級	教科二D	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TDTXB2D		
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	本課程在於引導學生設計教學軟體與各類教學工具介面，運用多媒體影音工具，完成數位媒體教材介面。		

	Introduction to interface design and message design. This course highlights the role that visual interface and attempts to bridge the gap between functionality and usability and to introduce students to some of the unique challenges of designing within the realm of a digital, interactive medium.
--	--

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	ABEF	258	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作
2	技能	ACDF	12348	講述、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作
3	技能	ACEF	2678	講述、討論、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備註
1	114/09/15~ 114/09/21	課程說明、介面歷史、定義	
2	114/09/22~ 114/09/28	介面設計原則-選單按鈕	
3	114/09/29~ 114/10/05	介面設計原則-組織架構	
4	114/10/06~ 114/10/12	介面設計原則-網站介面設計	
5	114/10/13~ 114/10/19	手機介面	
6	114/10/20~ 114/10/26	介面工具運用1	
7	114/10/27~ 114/11/02	介面工具運用2	

8	114/11/03~ 114/11/09	介面工具運用3	
9	114/11/10~ 114/11/16	期中考-筆試介面設計原則、上機介面工具	
10	114/11/17~ 114/11/23	介面工具與AI運用	
11	114/11/24~ 114/11/30	介面原則影片製作1	
12	114/12/01~ 114/12/07	介面原則影片製作2	
13	114/12/08~ 114/12/14	互動編輯介面整合1	
14	114/12/15~ 114/12/21	互動編輯介面整合2	
15	114/12/22~ 114/12/28	互動編輯介面整合3	
16	114/12/29~ 115/01/04	互動編輯介面整合測驗	
17	115/01/05~ 115/01/11	期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/01/12~ 115/01/18	教師彈性教學週	
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		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		專案實作課程	
課程 教授內容		邏輯思考 A I 應用	
修課應 注意事項		<p>非本系學生請勿選這門課程。</p> <p>生成式AI 倫理聲明。本課程依據透明和負責任的原則，鼓勵學生利用AI 進行協作和互學，以提升課程成果。本課程採取以下措施：</p> <p>有條件開放，修本課程同學請註明如何使用生成式AI 於作業或報告。修本課程同學應在課堂作業或報告中的「標題頁註腳」或「引用文獻後」簡要說明如何使用生成式AI (，例如進行議題發想、文潤飾或或結參見考等。對於「個人反思報告」和「小組採訪作業」，禁止使用生成式AI 工具進行撰寫(如果經查核發現使用生成式AI 但未在作業或報告中標明，教師、學校或相關單位有權重新評分或不予計分。</p> <p>請假必須於次週上課時交請假證明，全學期請假最多兩次，若請假當週有作業，作業須於請假時補交。所有作業未於指定時間內交者皆不予計分。上課鐘響10分鐘內未進教室者即為遲到，15分鐘未進教室為曠課。不出席未請假為曠課，曠課第一次扣總分3分，第二次扣總分5分，第三次扣考，全學期請假限兩次。上課時未經教師同意不可以使用手機。</p>	
教科書與 教材		自編教材:簡報、講義、影片	

參考文獻	Wood, Dave. (2013).Basics Interactive Design: Interface Design: An introduction to visual communication in UI design, Fairchild Books.
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://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。 ※「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。