

淡江大學 114 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	多媒體互動與使用者經驗	授課 教師	米娜達 NAIDA PARSAZADEH
	INTERACTIVE DESIGN AND USER EXPERIENCE		
開課系級	資管三 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 2學分
	TLMXB3P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG8 尊嚴就業與經濟發展 SDG9 產業創新與基礎設施		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、精進資訊管理知能。 二、提升資訊科技專業。 三、獨立思考邏輯分析。 四、強化團隊合作能力。 五、重視企業資訊倫理。 六、培育全球化世界觀。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 問題分析與關鍵思考。(比重：20.00) B. 企業基礎與實務知識。(比重：5.00) C. 資訊系統運用。(比重：5.00) D. 程式設計。(比重：15.00) E. 網路系統規劃。(比重：5.00) F. 資料庫設計與管理。(比重：5.00) G. 資訊系統分析、設計與整合。(比重：30.00) H. 專案管理。(比重：15.00)			
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：10.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：20.00)			

8. 美學涵養。(比重：30.00)					
課程簡介	本課程旨在教授學生以使用者為中心的設計思維、使用者行為分析和使用者介面設計。課程將指導學生從概念到實踐，重點在於網頁和應用程式的原型開發和功能設計。				
	This course aims to teach students user-centered design thinking, user behavior analysis, and user interface design. The course will guide students from concept to practice, emphasizing the development of prototypes and functional designs for web pages and applications.				
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	學習使用者體驗和使用者介面設計技能。			Learn the skills of user experience and user interface design. Cognitive.	
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	ABCDEFGH	12345678	講述、討論、實作、體驗	測驗、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
授 課 進 度 表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備註
1	115/02/23~ 115/03/01	Overview of interactive design and UX principles			
2	115/03/02~ 115/03/08	Installation of Figma			
3	115/03/09~ 115/03/15	Understanding user-centered design principles in Figma			
4	115/03/16~ 115/03/22	Techniques for effective user research and creating user personas based on research insights			
5	115/03/23~ 115/03/29	Analyzing and synthesizing user data			

6	115/03/30~ 115/04/05	Generating and evaluating design ideas to develop design concepts and user scenarios	
7	115/04/06~ 115/04/12	Storyboarding and prototyping ideas	
8	115/04/13~ 115/04/19	Wireframing and Low-Fidelity Prototyping	
9	115/04/20~ 115/04/26	Midterm Assessment	
10	115/04/27~ 115/05/03	High-Fidelity Prototyping	
11	115/05/04~ 115/05/10	Responsive design principles	
12	115/05/11~ 115/05/17	Interactive design principles	
13	115/05/18~ 115/05/24	Usability testing methods	
14	115/05/25~ 115/05/31	Creating a comprehensive design portfolio	
15	115/06/01~ 115/06/07	Final project presentation	
16	115/06/08~ 115/06/14	期末多元評量週	
17	115/06/15~ 115/06/21	期末多元評量週/教師彈性教學週	
18	115/06/22~ 115/06/28	教師彈性教學週	
課程培養 關鍵能力		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			
教科書與 教材		自編教材：簡報、講義、影片、學習單	
參考文獻			

學期成績 計算方式	◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：10.0 % ◆期末評量：20.0 % ◆其他〈Final Project〉：40.0 %
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。