

淡江大學 99 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位學習互動設計	授課 教師	黃雅萍 Huang Ya-ping
	INTERACTION DESIGN OF E-LEARNING		
開課系級	教科一碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TDTXM1A		
學系(門)教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習應用、專案管理評鑑與學術研究寫作之人才。			
學生基本能力			
<p>A. 能妥善應用教學相關理論與方法並據以進行教學設計。</p> <p>B. 能具備教育研究與寫作能力。</p> <p>C. 能理解並應用各種數位學習的理論與方法。</p> <p>D. 能結合理論，設計與發展符合使用者需要之數位學習教材。</p> <p>E. 能具備數位學習專案管理與評鑑的能力。</p> <p>F. 能具備人力資源專案管理與評鑑的能力。</p> <p>G. 能具備團隊領導與溝通的能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程從「人機互動」及「認知互動」兩個面相深入探討e-Learning context的設計,課程主題包括互動設計的緣起與概念、使用者經驗與教材互動、設計程序、需求與評鑑、電腦支援協作、群體認知、知識協作等議題。可以幫助學習者從互動學習的角度發展研究主題,以兼具學術與實務的觀點建立對互動學習的基本觀念、設計原理、評鑑架構及研究方法等。</p>		
	<p>This course covers the study of principles and applications of human-computer interactions within the context of a rich constructivist learning environment. The topics discussed in this course will include issues of user experiences, interaction design process, need assessment and evaluation of interaction design, CSCL and group cognition in virtual teams.</p>		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「學生基本能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如：「學生基本能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列)。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	學生基本能力
1	能描述互動設計的發展與意涵	Describe the history and concept of interaction design	C3	C
2	能應用互動設計的基本原理	Application of the general principles of interaction design	C3	AC
3	能應用互動設計的步驟發展數位學習教材	Application of the process of interaction design for e-Learning material	C3	ACD
4	描述電腦支援協作學習及群體認知的基本概念	Describe the general ideas and concepts of Computer-supported collaborative learning and group cognition	C3	C
5	能比較、分析與評鑑功能性互動與認知性互動的內涵	Compare and analyze the difference between funtional interactivity and cognitive interactivity	C4	ACD

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	能描述互動設計的發展與意涵	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論、期末考
2	能應用互動設計的基本原理	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論、期末考
3	能應用互動設計的步驟發展數位學習教材	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論、期末考
4	描述電腦支援協作學習及群體認知的基本概念	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論、期末考
5	能比較、分析與評鑑功能性互動與認知性互動的內涵	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論、期末考

授課進度表

週次	日期	內容 (Subject/Topics)	備註
1	09/13	Orientation, Interaction Design and Learning:	Kennedy
2	09/20	What is interaction Design	ch1
3	09/27	Understanding and Conceptualizing Interaction	ch2
4	10/04	Understanding Users	ch3
5	10/11	Designing for Collaboration and Communication	ch4
6	10/18	Interfaces and Interactions	ch6
7	10/25	*Data Gathering *Data Analysis, Interpretation and Presentation	ch7,8
8	11/01	*The Process of Interaction Design *Introducing Evaluation *An Evaluation Framework	ch9,12,13
9	11/08	Identifying Needs and Establishing Requirements	ch10
10	11/15	期中考試	
11	11/22	Design, Prototyping and Construction	ch11
12	11/29	*Usability Testing and Field Studies *Analytical Evaluation	ch14,15
13	12/06	*A Cognitive Theory of Multimedia Learning *Simulation and Game	assigned readings
14	12/13	Computer-supported Collaborative Learning	assigned readings
15	12/20	Group Cognition	assigned readings
16	12/27	Collaborative Knowledge Building	assigned readings
17	01/03	A comparison analysis of functional interactivity and cognitive interactivity	Oral Presentation
18	01/10	期末考試	
修課應 注意事項		*本表教學進度及成績計算於開學後將視實際狀況調整之。 *平時考成績為導讀成績。 *作業成績為期末Oral presentation 之口頭表現、ppt及書面文字報告。 *請勿任意缺席,每缺席一次扣總分3分。	
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		Interaction Design: Beyond human-computer interaction. (2007) Jennifer Preece, Yvonne Rogers& Helen Sharp,John Wily & Sons.	
參考書籍		About Face 2.0: The Essentials of Interaction Design (2003) Wiley Publishing	

批改作業 篇數	1 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)
學期成績 計算方式	◆平時考成績：30.0 % ◆期中考成績： % ◆期末考成績： % ◆作業成績： 30.0 % ◆其他〈討論及出席(30%+10%)〉：40.0 %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。