

淡江大學 99 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	李世忠 Lee Shih-chung
	HUMAN-COMUTER INTERFACE DESIGN AND DEVELOPMENT		
開課系級	教科二 A	開課 資料	必修 單學期 3 學分
	TDTXB2A		
學系(門)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。			
學生基本能力			
<p>A. 能熟悉教學原理與策略。</p> <p>B. 能應用教學設計方法。</p> <p>C. 能具備教育資料分析的能力。</p> <p>D. 能理解數位學習理論與方法。</p> <p>E. 能具備數位學習教材製作的能力。</p> <p>F. 能具備基礎程式應用的能力。</p> <p>G. 能根據專案需要設計與發展數位學習教材。</p> <p>H. 能具備人力資源專案開發與應用的能力。</p> <p>I. 能具備團隊合作與溝通的能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程主要在探討介面設計與訊息設計在教育科技領域的運用。介面設計部分包含介面定義、教學網站介面、互動教材介面、教學平台介面、教學方法介面、觸控與動作感應介面等設計。訊息設計部分包含口語訊息、簡報媒體與多媒體動態媒體之訊息設計。</p>		
	<p>The goal of this course it to provide students with a critical appreciation and application of both technical and non-technical factors relevant to the design and development of human-computer interfaces within the context of a rich constructivist learning environment. Learners of this course will undertake high level cognitive tasks in and out of this class with a "learning by doing" pedagogy.</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	運用介面設計原則，設計各類型教學相關之教材介面。 運用訊息設計原則，設計口語、簡報與動態多媒體之教學訊息。	To apply interface design principles for various format of learning tool interface. To apply message design principles for verbal, presentation and motion instructional messages.	C3	ABDI

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	運用介面設計原則，設計各類型教學相關之教材介面。 運用訊息設計原則，設計口語、簡報與動態多媒體之教學訊息。	課堂講授、分組討論、實做與測驗	出席率、報告、小考、期中考、課堂練習作業

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~ 100/02/20	課程說明、介面定義	
2	100/02/21~ 100/02/27	介面組織架構、象徵	
3	100/02/28~ 100/03/06	瀏覽與螢幕、網站設計、互動設計	
4	100/03/07~ 100/03/13	教學平台介面、影音討論介面 i-share, iChat	
5	100/03/14~ 100/03/20	成品呈現、參觀	
6	100/03/21~ 100/03/27	Touch, gesture interface	
7	100/03/28~ 100/04/03	知覺與訊息設計、故事主題	

8	100/04/04~ 100/04/10	教學觀摩日-不上課	
9	100/04/11~ 100/04/17	記憶、態度、口語訊息	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	故事訊息呈現	
12	100/05/02~ 100/05/08	Keynote教學、文字訊息	
13	100/05/09~ 100/05/15	Keynote展示	
14	100/05/16~ 100/05/22	視訊Motion教學1	
15	100/05/23~ 100/05/29	視訊Motion教學2	
16	100/05/30~ 100/06/05	視訊Motion教學3	
17	100/06/06~ 100/06/12	Motion展示	
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	曠課第一次扣總分5分，第二次扣10分，第三次扣考。請假限一次，得於請假次週上課時交正式假條請假。上課鐘響10分鐘內未進教室者即為遲到，20分鐘未進教室為曠課。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	Digital storytelling : a creator's guide to interactive entertainment / Carolyn Handler Miller.		
參考書籍	Sharp,H., Rogers, Y. & Preece. J. (2007). Interaction design : beyond human-computer interaction. 李世忠。電腦教學軟體介面設計。立威出版公司。		
批改作業 篇數	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： 70.0 % ◆其他〈 〉： %		
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。		