

淡江大學 99 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	互動程式設計	授課 教師	顧大維 David Tawei Ku
	INTERACTIVE LEARNING MATERIALS DESIGN		
開課系級	教科三 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TDTXB3A		
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>本課程為內容為互動設計之原則與應用，藉此課程作為本系未來數位教材，畢業專題等課程之基礎。並從使用性評估的角度，瞭解人機互動之需求與設計概念。主要內容包括：認識互動設計，互動設計程序，瞭解介面如何影響使用者，使用者評估，詢問使用者及專家等。</p>		
	<p>This course provides the basic knowledge and skills of interaction design for students. Through the project-based individual/group team-work to training and practice the techniques of interaction design, process of interaction design and techniques of userability testing.</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	學生將能夠將課程中所介紹的設計原則，應用在相關專案與數位學習多媒體的設計之上。	Students will be able to apply the covered design principles in video related multimedia e-learning design projects.	C3	DE
2	學生將能夠將課程中所介紹的設計原則與範例說明，增進評鑑與創新的能力。	Students will be able to enhance their ability of evaluation and creation by applying the covered design principles and examples.	C5	CDE
3	學生將能夠熟練課程中所教授的軟體，並應用在相關的設計專案中。	Students will be able to master the software by using in the design projects.	P3	DEG
4	學生能藉由課程中的小組專案，培養團隊合作與溝通的能力。	By working on the team projects, students will be able to learn the teamwork and communication skills and abilities.	C3	I

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	學生將能夠將課程中所介紹的設計原則，應用在相關專案與數位學習多媒體的設計之上。	課堂講授、分組討論、參觀實習	出席率、報告、討論
2	學生將能夠將課程中所介紹的設計原則與範例說明，增進評鑑與創新的能力。	課堂講授、分組討論、參觀實習	報告
3	學生將能夠熟練課程中所教授的軟體，並應用在相關的設計專案中。	課堂講授、分組討論、參觀實習	報告、討論
4	學生能藉由課程中的小組專案，培養團隊合作與溝通的能力。	課堂講授、分組討論	出席率、報告、討論

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~ 100/02/20	Syllabus /上課規定/課程大綱 分組	
2	100/02/21~ 100/02/27	何謂互動設計	
3	100/02/28~ 100/03/06	互動的認識與概念化	
4	100/03/07~ 100/03/13	瞭解使用者	
5	100/03/14~ 100/03/20	為合作及溝通而設計	
6	100/03/21~ 100/03/27	瞭解介面如何影響使用者	
7	100/03/28~ 100/04/03	互動設計程序	
8	100/04/04~ 100/04/10	教學行政觀摩週	
9	100/04/11~ 100/04/17	確認需要及建立需求	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	設計原型與建構	
12	100/05/02~ 100/05/08	應用使用者中心法	
13	100/05/09~ 100/05/15	使用者評估	
14	100/05/16~ 100/05/22	使用者觀察	
15	100/05/23~ 100/05/29	詢問使用者及專家	
16	100/05/30~ 100/06/05	真實世界的設計與評估	
17	100/06/06~ 100/06/12	期末專案呈現	
18	100/06/13~ 100/06/19	期末考試週	
修課應 注意事項	<p>平時作業(專案)：不接受遲交。 隨堂測驗：不定時小考數次。 課堂表現：互動與發問</p> <p>出席：(系上統一規定) 1. 學期中無故缺課超過3次，成績以零分計。 2. 期中考前缺課3次，期中考扣考並呈交系、院。 3. 第一堂課缺課者以曠課論。曠課一次扣學期總分3分，二次學期總分10分。 4. 點名時未進教室者以曠課1次論。 5. 學期中請假以兩次為限。若遇事/，病，請按規定請假，一週內出示假單，逾期不受理。 6. 無論參加任何比賽、會議，請按規定請假，並遵照學期中請假以兩次為限之規定。 附註：老師保留變更作業相目、作業內容及作業評分比例的權力。</p>		

教學設備	電腦、投影機
教材課本	自編隨堂講義 互動設計。跨越人-電腦互動。Preece, J., Rogers, Y. & Sharp, H.(2006)(陳建雄譯)
參考書籍	
批改作業篇數	7 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： % ◆期中考成績：15.0 % ◆期末考成績： % ◆作業成績： 70.0 % ◆其他〈課堂表現〉：15.0 %
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。