

1011學期 課程基本資料/Course Information			
系所 / 年級	商設系(精品組) 3年級	課號 / 班別	D4U00573 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	人機介面設計	科目英文名稱	Human interface design
主要授課老師	龍希文	開課期間	一學年之上學期
人數上限	30人	已選人數	23人
起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間 第1週 / 第18週 / A002 / 星期3第05節 第1週 / 第18週 / A002 / 星期3第06節 第1週 / 第18週 / A002 / 星期3第07節 請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。 Please observe Intellectual Property Rights (IPR), not to make illegal copies.			
教學綱要/syllabus			
第一部分/Part I (※ 依課程委員會審議之內容決議填入)			
一、教學目標所要達成之能力培養項目： 【依據課程委員會審議通過之課程與基本素養/核心能力關聯表填寫】	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies	相關性 Relevance	
		高度相關	中度相關
	前瞻創新		
	人文美感		
	統合作	✓	
	分析決策	✓	
	工學知能	✓	
設計執行			
二、教學目標 (Objective)	1.認知面：[使學生理解、應用、分析、綜合、比較、推論、評估本課程之理論與概念]： 本課程以商品設計介面操作為主。介紹人機介面的種類及手法，各種介面設計的原則及適用的範疇。課程介紹內容涉及實務設計介面。課程進行方式則包括原則講授與實例設計等。 2.技能面[使學生能獲得運用與實做本課程理論與概念之技巧]： 學生能實際以互動設計掌握其各種人機商品介面的個別差異。 3.情意面[能引發學生對本課程之興趣，激發學生學習動機，增加觸類旁通與自主學習]： 透過了解特定的使用者的生活與工作，如商品使用，能設計出符合人機介面的商品。		
三、符合教學目標之課程內容設計	透過人機介面的介紹，讓學生了解人機互動是以人為中心的操作環境。以特定人群操作的商品為主要關注商品，將需求定義清楚，以了解人機介面在一般商品上的應用。		
四、先修科目 (Pre Course)	設計素描，模型製作。		
第二部分/Part II			
一、多元教學方法 (Teaching Method)	<input type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準	<input type="checkbox"/> 案例或故事討論	<input type="checkbox"/> 講述
	<input type="checkbox"/> 服務學習	<input type="checkbox"/> 學生課後書面報告	<input type="checkbox"/> 小組討論
	<input type="checkbox"/> 學生上台報告	<input type="checkbox"/> 腦力激盪	<input checked="" type="checkbox"/> 學生實作
	<input type="checkbox"/> 習題練習	<input type="checkbox"/> 影片欣賞與討論	<input type="checkbox"/> 採訪
	<input type="checkbox"/> 審議式民主	<input type="checkbox"/> 觀察與資料收集	<input type="checkbox"/> 一分鐘回饋
		<input type="checkbox"/> 參訪	<input type="checkbox"/> 角色演練
		<input type="checkbox"/> e化教學	<input type="checkbox"/> 其他
二、參考書目 (Reference) [符合教學目標之參考書目]	自製教材		
三、教學進度 (Syllabi) [符合教學目標之教學進度]			
	2012/9/12	介紹	龍希文
	2012/9/19	基本概念1：互動設計的界定與UI設計師 (User Interface Designer)的興起	龍希文
	2012/9/26	基本概念2：介面設計的領域、特性、以及相關背景知識。	龍希文
	2012/10/3	介面問題。	龍希文
	2012/10/10	心理學1：視覺認知、注意力、人類資訊處理、記憶、學習。	龍希文
	2012/10/17	心理學2：心智模型、使用限制、可見性、匹配、回饋、預防錯誤。	龍希文
	2012/10/24	人機介面範例。	龍希文
	2012/10/31	介面設計方針1：圖形的語言對談原則。	龍希文
	2012/11/7	期中考 / Mid-Exam	龍希文
	2012/11/14	介面的設計方針2：圖像與再現、組織與視覺架構、與色彩運用、符號學。	龍希文

	2012/11/21	人機介面題目界定與討論。		龍希文
	2012/11/28	構想發展1		龍希文
	2012/12/5	構想發展2		龍希文
	2012/12/12	原型製作1		龍希文
	2012/12/19	原型製作2		龍希文
	2012/12/26	設計發表1/ Presentation 1		龍希文
	2013/1/2	設計發表2/ Presentation 2		龍希文
	2013/1/9	期末考/ Final-Exam		龍希文
四、多元評量方法 (Evaluation) [所勾選評量方法之評分加總為100分]	評量方式	分數	評量方式	分數
	<input checked="" type="checkbox"/> 實作測驗	100	<input type="checkbox"/> 期中筆試	0
	<input type="checkbox"/> 隨堂筆試測驗	0	<input type="checkbox"/> 期末筆試	0
	<input type="checkbox"/> 小組作業	0	<input type="checkbox"/> 期中報告	0
	<input type="checkbox"/> 服務日誌	0	<input type="checkbox"/> 期末報告	0
	<input type="checkbox"/> 口試	0	<input type="checkbox"/> 專題報告	0
	<input type="checkbox"/> 個人上台報告	0	<input type="checkbox"/> 實作作品與反思	0
	<input type="checkbox"/> 小組上台報告	0	<input type="checkbox"/> 前後測比較進步與成長	0
	<input type="checkbox"/> 出席狀況	0	<input type="checkbox"/> 課堂參與與表現	0
	<input type="checkbox"/> 心得與反思報告	0	<input type="checkbox"/> 其他	0
五、講義位址 (http://)				

[回上頁](#)

[重新查詢](#)