

# 南臺科技大學 107 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	J0N15601
課程中文名稱	互動介面設計
課程英文名稱	Interactive Interface Design
學分數	3.0
必選修	必修
開課班級	夜四技視傳二甲
任課教師	李婉貞
上課教室(時間)	週三第 12 節(T0807) 週三第 13 節(T0807) 週三第 14 節(T0807)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	<p>本課程主要在培養學生具備互動介面設計的基本設計能力，其中包含以下兩大主軸：</p> <p>(1)主軸一：互動性設計原則            在上半學期當中，本課程是以介面的互動性設計原則為主要學習主軸與重點，目的在透過此目標之學習後，同學能了解介面設計時所需掌握的互動性設計原則。在主軸一的課程教學完成之後，學生應完成一項介面的互動性設計計畫。</p> <p>(2)主軸二：互動性介面設計            在下半學期中，本課程是讓同學透過互動性的介面設計，實踐上半學期所學習到的互動性設計原則，並且在過程當中學習互動性的創意設計，並且以創意提升的互動性設計的價值。在主軸二的課程教學完成之後，學生應完成一項互動性的介面設計成果。</p>
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標</p> <p>-----</p> <p>1.學習介面的互動性設計原則，--，2 多媒體知識            2.學習設計互動性介面，--，3 數位設計技能            3.學習互動性的創意設計，--，1 設計知識            4.學習以創意提升的互動性設計的價值，--，6 創意思考</p>

中文課程大綱	單元一：互動性設計原則 單元二：互動性介面設計個案 單元三：互動性介面設計實作 單元四：創意互動設計方法 單元五：創意互動設計實作 單元六：互動性設計當代現況與未來趨勢
英/日文課程大綱	(1)Interactive design principle (2)Interactive interface design case (3)Interactive interface design practice (4)Creative interaction design method (5)Creative interaction design practice (6)Interactive design phenomena and development
課程進度表	1 2/20 互動介面設計概要 課程介紹與規定說明 2 2/27 互動介面設計思考與流程 3 3/06 主題互動概念與介面視覺構成 4 3/13 互動原型設計 / 配色方案 5 3/20 互動原型設計 / 網格系統 6 3/27 互動原型設計 / 網格系統 7 4/03 互動原型設計 / 圖示應用 8 4/10 互動原型設計 / 字體設計 9 4/17 期中考 10 4/24 主題式概念企劃/角色情境分析 11 5/01 主題式概念企劃/角色情境分析 12 5/08 主題數位雜誌 / 配色方案 13 5/15 主題數位雜誌 / 網格系統 14 5/22 主題數位雜誌 / 圖示應用 15 5/29 主題數位雜誌 / 字體設計 16 6/05 期末實作與討論 17 6/12 期末實作與討論 18 6/19 期末考
教學方式與評量方法	※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- 學習介面的互動性設計原則，課堂講授，口頭報告 學習設計互動性介面，實作演練，實作 學習互動性的創意設計，實作演練，實作實作 學習以創意提升的互動性設計的價值，啟發思考，實作

指定用書	書名： 作者： 書局： 年份： ISBN： 版本：
參考書籍	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 三度出版公司著，2018，《人人都該懂的 UI 設計：配色 X 網格系統 X 圖標 X 字體，四主題搞定介面》，台北市：深石數位。</li> <li>2. Bill Moggridge 著，許玉鈴譯，2008，《關鍵設計報告-改變過去影響未來的互動設計法則》，城邦文化事業公司。</li> <li>3. Li Aihong ed, 2017, UI/UX meet up : inspiring user interface and user experience design, Hong Kong : Artpower International Publishing.</li> <li>4. Shijian Lin, 2017, New trends in GUI, Hong Kong: Send Points.</li> <li>5. Andy Pratt &amp; Jason Nunes, 2012, Interactive design : an introduction to the theory and application of user-centered design, Rockport Publishers.</li> </ol>
教學軟體	
課程規範	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 平時（30%）：出席狀況、學習態度、平時作業。</li> <li>(2) 期中（30%）：期中作業討論與呈現。</li> <li>(3) 期末（40%）：期末作業討論與呈現。</li> </ol>