

大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱(格式)

填表說明：

1. 依據專科以上學校遠距教學實施辦法第5條：學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則及專科學校法規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。
2. 教學計畫大綱如下，請填入教育部「大專校院課程網」或「技職校院課程網」之「課程大綱」欄位，且能有效連結閱覽。
3. 本件提報大綱為基本填寫項目，實際撰寫內容格式，學校可依需求進行調整設計。

學校名稱： 國立宜蘭大學開課期間： 110 學年度 1 學期 (本學期是否為新開設課程： 是 否)壹、課程基本資料(有包含者請於打)

1.	課程名稱	互動式系統設計
2.	課程英文名稱	Interactive Systems Design
3.	教學型態	<input checked="" type="checkbox"/> 非同步遠距教學 <input type="checkbox"/> 同步遠距教學主播學校 請填列本門課程之收播學校與系所： (1)學校: 國立宜蘭大學 系所: 資訊工程學系
4.	授課教師姓名及職稱	朱志明 助理教授
5.	師資來源	<input checked="" type="checkbox"/> 專業系所聘任 <input type="checkbox"/> 通識中心聘任 <input type="checkbox"/> 以上合聘 <input type="checkbox"/> 其他
6.	開課單位名稱(或所屬學院及科系所名稱)	多媒體網路通訊數位學習碩士在職專班
7.	課程學制	<input type="checkbox"/> 學士班 <input type="checkbox"/> 進修學士班 <input type="checkbox"/> 學士班在職專班 <input type="checkbox"/> 碩士班 <input checked="" type="checkbox"/> 碩士班在職專班 <input type="checkbox"/> 博士班 <input type="checkbox"/> 學院 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 專科 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 進修專校 <input type="checkbox"/> 進修學院 (<input type="checkbox"/> 二技 <input type="checkbox"/> 四技 <input type="checkbox"/> 碩士在職專班) <input type="checkbox"/> 學位學程 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制 <input type="checkbox"/> 碩士班) <input type="checkbox"/> 學分學程
8.	部別	<input type="checkbox"/> 日間部 <input checked="" type="checkbox"/> 進修部(夜間部) <input type="checkbox"/> 其他
9.	科目類別	<input type="checkbox"/> 共同科目 <input type="checkbox"/> 通識科目 <input type="checkbox"/> 校定科目 <input checked="" type="checkbox"/> 專業科目 <input type="checkbox"/> 教育科目 <input type="checkbox"/> 其他
10.	部校定 (本課程由那個單位所定)	<input type="checkbox"/> 教育部定 <input type="checkbox"/> 校定 <input type="checkbox"/> 院定 <input type="checkbox"/> 所定 <input checked="" type="checkbox"/> 系定 <input type="checkbox"/> 其他
11.	開課期限(授課學期數)	<input checked="" type="checkbox"/> 一學期(半年) <input type="checkbox"/> 二學期(全年) <input type="checkbox"/> 其他
12.	選課別	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 其他
13.	學分數	3
14.	每週上課時數	0.83
15.	開課班級數	1
16.	預計總修課人數	22
17.	全英語教學	<input type="checkbox"/> 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否
18.	國外學校合作遠距課程 (有合作學校請填寫)	國外合作學校與系所名稱: _____ <input type="checkbox"/> 國內主播 <input type="checkbox"/> 國內收播 <input type="checkbox"/> 境外專班 <input type="checkbox"/> 雙聯學制 <input type="checkbox"/> 其他
19.	課程平臺網址 (非同步教學必填)	http://eschool.niu.edu.tw/mooc/index.php
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	https://acade.niu.edu.tw/NIU/outside.aspx?mainPage=Lw

		BBAHAACABsAGkAYwBhAHQAaQBvAG4ALwBUAEsARQAvAFAAUgBHAC8AUABSAEcAMQAxADAAMABfADAAMQAUAGEAcwBwAHgAPwBhAHkAZQBhAHIAcwBtAHMAPQAxADEAMAAXAA=&GUID=
--	--	--

貳、課程教學計畫

一	教學目標	1. 讓學生了解互動式系統之相關理論。 2. 讓學生了解教學媒體與數位科技。 3. 讓學生能夠熟悉操作教學媒體與數位科技等軟硬體工具。 4. 讓學生能夠使用課程所學習到的理論與知識，分組完成小專題製作與成果發表。																																																																																																				
二	適合修習對象	資工所碩專班學生或資工所研究生																																																																																																				
三	課程內容大綱	(請填寫每週次的授課內容及授課方式) <table border="1" data-bbox="488 517 1442 1944"> <thead> <tr> <th rowspan="3">週次</th> <th rowspan="3">授課內容</th> <th colspan="3">授課方式及時數 (請填時數，無則免填)</th> </tr> <tr> <th rowspan="2">面授</th> <th colspan="2">遠距教學</th> </tr> <tr> <th>非同步</th> <th>同步</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>● 說明課程內容 ● 介紹課程大綱 ● 成績算法說明</td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>CH1 人機介面與互動式系統設計的構成要素</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>專題演講：AR/VR 互動式系統介紹</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>CH2 人、行為、場合與科技：互動式系統的設計框架</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>CH3 互動式系統設計的原則(上)</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>CH3 互動式系統設計的原則(下)</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>CH5 瞭解人1：認知心理學介紹</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>CH7 瞭解人2：體現的、情況的與分散的認知</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>期中面授：紙筆測驗+繳交報告</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>CH9 互動式系統設計的行為、場合與需求</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>CH11 原型製作與評估</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>AR 介紹與實作：BlippAR</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>IoT 介紹與實作</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>桌遊(Board Game)介紹與實作1：桌遊學習動機、心流狀態、認知負荷及學習成效</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>桌遊(Board Game)介紹與實作1：Hello Arduino 之破冰桌遊</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>桌遊(Board Game)介紹與實作3：Hello Arduino 之週邊模組對對碰桌遊</td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>桌遊(Board Game)介紹與實作3：Hello Arduino 之主控板對對碰桌遊</td> <td></td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>期末面授：小專題發表</td> <td>3</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)			面授	遠距教學		非同步	同步	1	● 說明課程內容 ● 介紹課程大綱 ● 成績算法說明			3	2	CH1 人機介面與互動式系統設計的構成要素		3		3	專題演講：AR/VR 互動式系統介紹		3		4	CH2 人、行為、場合與科技：互動式系統的設計框架		3		5	CH3 互動式系統設計的原則(上)		3		6	CH3 互動式系統設計的原則(下)		3		7	CH5 瞭解人1：認知心理學介紹		3		8	CH7 瞭解人2：體現的、情況的與分散的認知		3		9	期中面授：紙筆測驗+繳交報告	3			10	CH9 互動式系統設計的行為、場合與需求		3		11	CH11 原型製作與評估		3		12	AR 介紹與實作：BlippAR		3		13	IoT 介紹與實作		3		14	桌遊(Board Game)介紹與實作1：桌遊學習動機、心流狀態、認知負荷及學習成效		3		15	桌遊(Board Game)介紹與實作1：Hello Arduino 之破冰桌遊		3		16	桌遊(Board Game)介紹與實作3：Hello Arduino 之週邊模組對對碰桌遊			3	17	桌遊(Board Game)介紹與實作3：Hello Arduino 之主控板對對碰桌遊			3	18	期末面授：小專題發表	3		
週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)																																																																																																				
		面授			遠距教學																																																																																																	
			非同步	同步																																																																																																		
1	● 說明課程內容 ● 介紹課程大綱 ● 成績算法說明			3																																																																																																		
2	CH1 人機介面與互動式系統設計的構成要素		3																																																																																																			
3	專題演講：AR/VR 互動式系統介紹		3																																																																																																			
4	CH2 人、行為、場合與科技：互動式系統的設計框架		3																																																																																																			
5	CH3 互動式系統設計的原則(上)		3																																																																																																			
6	CH3 互動式系統設計的原則(下)		3																																																																																																			
7	CH5 瞭解人1：認知心理學介紹		3																																																																																																			
8	CH7 瞭解人2：體現的、情況的與分散的認知		3																																																																																																			
9	期中面授：紙筆測驗+繳交報告	3																																																																																																				
10	CH9 互動式系統設計的行為、場合與需求		3																																																																																																			
11	CH11 原型製作與評估		3																																																																																																			
12	AR 介紹與實作：BlippAR		3																																																																																																			
13	IoT 介紹與實作		3																																																																																																			
14	桌遊(Board Game)介紹與實作1：桌遊學習動機、心流狀態、認知負荷及學習成效		3																																																																																																			
15	桌遊(Board Game)介紹與實作1：Hello Arduino 之破冰桌遊		3																																																																																																			
16	桌遊(Board Game)介紹與實作3：Hello Arduino 之週邊模組對對碰桌遊			3																																																																																																		
17	桌遊(Board Game)介紹與實作3：Hello Arduino 之主控板對對碰桌遊			3																																																																																																		
18	期末面授：小專題發表	3																																																																																																				
四	教學方式	(有包含者請打 <input type="checkbox"/> ，可複選) <input checked="" type="checkbox"/> 1.提供線上課程主要及補充教材																																																																																																				

		<input checked="" type="checkbox"/> 2.提供線上非同步教學 <input checked="" type="checkbox"/> 3.有線上教師或線上助教 <input checked="" type="checkbox"/> 4.提供面授教學，次數： <u>2</u> 次，總時數： <u>6</u> 小時 <input checked="" type="checkbox"/> 5.提供線上同步教學，次數： <u>3</u> 次，總時數： <u>9</u> 小時 <input type="checkbox"/> 6.其它：(請說明)
一	學習管理系統	<p>呈現內容是否包含以下角色及功能 (有包含者請打 <input checked="" type="checkbox"/>，可複選)</p> <p>1.提供給系統管理者進行學習管理系統資料庫管理</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 個人資料 <input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊 <input type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能 <p>2.提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽 <input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載 <input checked="" type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢 <input checked="" type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈 <input checked="" type="checkbox"/> 學習資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區) <input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現 <input type="checkbox"/> 其他相關功能(請說明)
二	師生互動討論方式	使用學校所提供的數位學習園區平台
三	作業繳交方式	<p>(有包含者請打 <input checked="" type="checkbox"/>，可複選)</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/>1.提供線上說明作業內容 <input checked="" type="checkbox"/>2.線上即時作業填答 <input checked="" type="checkbox"/>3.作業檔案上傳及下載 <input checked="" type="checkbox"/>4.線上測驗 <input checked="" type="checkbox"/>5.成績查詢 <input type="checkbox"/>6.其他做法(請說明)
一	成績評量方式	<ul style="list-style-type: none"> ● 期作實作報告20% ● 期末小專題發表20% ● 作業30% ● 議題討論:10% ● 同步討論:10% ● 影片學習參與:10%
二	上課注意事項	無