

大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱(格式)

填表說明：

- 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。
- 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。
- 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： 111 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 | 0.17 |
| 15. | 開課班級數 | 1 |
| 16. | 預計總修課人數 | 18 |
| 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 |

| | |
|--|---|
| | <u>BBAHAACABsAGkAYwBhAHQAaQBvAG4ALwBUAEsARQAvAFAAUgBHAC8AUABSAEcAMQAxADAAMABfADAAMQAUAGEAcwBwAHgAPwBhAHkAZQBhAHIAcwBtAHMAPQAxADEAMAAXAA==&GUID=</u> |
|--|---|

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="504 517 1428 2009"> <thead> <tr> <th rowspan="3">週次</th> <th rowspan="3">授課內容</th> <th colspan="2">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> <ul style="list-style-type: none"> ● 說明課程內容 ● 介紹課程大綱 ● 成績算法說明 </td> <td></td> <td></td> <td>1</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>CH2 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>4</td> <td>CH3 互動式系統設計的原則</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</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>6</td> <td>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>7</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>8</td> <td>CH11. 原型製作與評估。</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>期中面授：實作報告</td> <td>1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>AR 介紹與實作：BlippAR</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>IoT 介紹與實作1</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>IoT 介紹與實作2</td> <td></td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>IoT 介紹與實作3</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>3</td> <td></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>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>18</td> <td>期末面授：小專題發表</td> <td>1</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 | <ul style="list-style-type: none"> ● 說明課程內容 ● 介紹課程大綱 ● 成績算法說明 | | | 1 | 2 | CH1 人機介面與互動式系統設計的構成要素 | | 3 | | 3 | CH2 人機介面與互動式系統設計的構成要素 | | 3 | | 4 | CH3 互動式系統設計的原則 | | 3 | | 5 | CH5 瞭解人1：認知心理學介紹。 | | 3 | | 6 | 瞭解人2：體現的、情況的與分散的認知。 | | 3 | | 7 | CH9. 互動式系統設計的行為、場合與需求。 | | 3 | | 8 | CH11. 原型製作與評估。 | | 3 | | 9 | 期中面授：實作報告 | 1 | | | 10 | AR 介紹與實作：BlippAR | | 3 | | 11 | IoT 介紹與實作1 | | 3 | | 12 | IoT 介紹與實作2 | | 3 | | 13 | IoT 介紹與實作3 | | 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 | 1 | | |
| 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 | <ul style="list-style-type: none"> ● 說明課程內容 ● 介紹課程大綱 ● 成績算法說明 | | | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | CH1 人機介面與互動式系統設計的構成要素 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | CH2 人機介面與互動式系統設計的構成要素 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | CH3 互動式系統設計的原則 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | CH5 瞭解人1：認知心理學介紹。 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | 瞭解人2：體現的、情況的與分散的認知。 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | CH9. 互動式系統設計的行為、場合與需求。 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | CH11. 原型製作與評估。 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | 期中面授：實作報告 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | AR 介紹與實作：BlippAR | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | IoT 介紹與實作1 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | IoT 介紹與實作2 | | 3 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | IoT 介紹與實作3 | | 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 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | |
|---|----------|---|
| 四 | 教學方式 | <p>(有包含者請打 <input checked="" type="checkbox"/> ,可複選)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>1.提供線上課程主要及補充教材</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>2.提供線上非同步教學</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3.有線上教師或線上助教</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4.提供面授教學,次數:<u>2</u>次,總時數:<u>2</u>小時</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>5.提供線上同步教學,次數:<u>1</u>次,總時數:<u>1</u>小時</p> <p><input type="checkbox"/>6.其它:(請說明)</p> |
| 五 | 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> <p><input checked="" type="checkbox"/> 個人資料</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能</p> <p>2.提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 學習資訊</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現</p> <p><input type="checkbox"/> 其他相關功能(請說明)</p> |
| 六 | 師生互動討論方式 | 使用學校所提供的數位學習園區平台 |
| 七 | 作業繳交方式 | <p>(有包含者請打 <input checked="" type="checkbox"/> ,可複選)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>1.提供線上說明作業內容</p> <p><input type="checkbox"/>2.線上即時作業填答</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>3.作業檔案上傳及下載</p> <p><input checked="" type="checkbox"/>4.線上測驗</p> <p><input type="checkbox"/>5.成績查詢</p> <p><input type="checkbox"/>6.其他做法(請說明)</p> |
| 八 | 成績評量方式 | <p><input checked="" type="checkbox"/> 期作實作報告20%</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 期末小專題發表20%</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 作業30%</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 議題討論:10%</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 同步討論:10%</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 影片學習參與:10%</p> |
| 九 | 上課注意事項 | 無 |