

澳門理工學院
藝術高等學校
<設計學士學位課程>
學科單元大綱

2020 / 2021 學年 第 2 學期

學科單元	網頁互動設計 II			班別編號	DSDG3135-321
先修要求	沒有				
授課語言	中文			學 分	4
理論課課時	20 課時	實踐課課時	40 課時	總 課 時	60 課時
教師姓名	黎美琪		電 郵	mklai@ipm.edu.mo	
辦 公 室	氹仔校區珍禧樓 2 樓 P206 室		電 話	88936905	

學 科 單 元 概 論

本學科單元教授互動介面設計，內容涉及優使性設計，互動製作，體驗設計等等，學生利用互動軟件作設計應用。

學 習 目 標

修習完此學科單元後，學生將能夠：

1. 認識互動介面設計及其應用範疇
2. 瞭解優使性為導向的設計理念
3. 掌握互動原型製作技巧與流程
4. 應用互動技術於體驗設計

教學內容

1. 互動介面設計概論
2. 互動介面設計應用範疇介紹
3. 優使性設計理念介紹
4. 優使性設計個案分析
5. 互動原型製作之設計流程（設計概念、執行計劃、用家調研、資料搜集）
6. 互動原型製作之體驗設計（介面體驗設計、系統與用家設定）
7. 互動原型製作之實踐技巧（互動技術操作、原型製作步驟）
8. 互動原型製作之整合呈現（用家體驗評估、原型製作修正、互動技術呈現）

教學方法

課堂教學、個案分析、分組討論、個別輔導

考勤要求

按《澳門理工學院學士學位課程教務規章》規定執行。

評分標準

採用 100 分制評分：100 分為滿分、50 分為合格。

項目	說明	百分比
1.參與度	出席率、積極性與參與度	20%
2.個案分析	對現今互動介面設計應用個案作出分析	20%
3.互動製作	以優使性為導向設計互動體驗，將互動技術應用於原型製作上	60%
總百分比：		100%

*本學科單元不設補考

教材

參考材料

參考書

1. 小林茂（2012）。《Prototyping Lab 邊做邊學》。台北：馥林文化。
2. 田中浩也（2013）。《FabLife：衍生自數位製造的「製作技術的未來」》許郁文譯。台北：馥林文化。
3. Buxton, B. (2010). *Sketching user experiences: getting the design right and the right design*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
4. Igoe, T. (2011). *Making Things Talk*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media, Inc.
5. Platt, D. (2016). *The Joy of UX: User Experience and Interactive Design for Developers*. Boston, MA: Addison-Wesley Professional.