

淡江大學 102 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	人機互動	授課 教師	陳書儀 CHEN, SHU-YI
	HUMAN COMPUTER INTERACTION		
開課系級	資圖二碩士班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TABXM2A		
系 ( 所 ) 教育目標			
培養具現代觀、國際觀及未來觀的圖書館及相關產業資訊服務之管理及研究人才。			
系 ( 所 ) 核心能力			
<p>A. 掌握圖書資訊學原理及其發展趨勢之能力。</p> <p>B. 具備圖書資訊學研究與開創之能力。</p> <p>C. 具備各類型資訊資源之發展、組織、典藏及整合之專業能力。</p> <p>D. 具備各類型圖書館及資訊服務機構之管理及領導能力。</p> <p>E. 認識資訊科技原理及其應用之能力。</p> <p>F. 具備電子文件及檔案管理之應用與研發能力。</p> <p>G. 具備圖書館事業與傳統出版之整合與研發能力。</p> <p>H. 具備圖書館事業與數位內容產業之整合與研發能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程將介紹人機互動 (Human Computer Interaction, HCI) 的理論與技術, 並學習認知科學 (Cognitive Science)、心理學與行為科學中的相關理論。透過授課、閱讀、討論與實際練習相關案例與設計原則, 學生將可習得相關領域的主要知識, 並能夠批判性地分析人機互動的個案與議題。</p>		
	<p>This course will introduce theories and techniques of Human Computer Interaction (HCI), including related topics in cognitive science, psychology and behavior science. By reading, discussing and practicing HCI theories, cases and design principles, students will understand important concepts of HCI and be able to critically analyze cases and issues of HCI.</p>		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	學習本課程後，學生將具備下列能力：瞭解使用者與蒐集資料的方法；研習使用者中心設計及其他HCI設計方法；瞭解使互動設計需求分析；建立原型；進行評估與易用性測試；練習互動設計並應用設計原則與設計模式	Students will understand users and methods of collecting appropriate data; study user-centered design, and other key HCI method; develop an understanding of needs analysis of user interactions; perform prototyping and evaluation; perform usability testing; and practice and apply interaction design principles and patterned.	C5	AE

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	學習本課程後，學生將具備下列能力：瞭解使用者與蒐集資料的方法；研習使用者中心設計及其他HCI設計方法；瞭解使互動設計需求分析；建立原型；進行評估與易用性測試；練習互動設計並應用設計原則與設計模式	講述、討論、賞析、問題解決	報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◇ 全球視野	培養認識國際社會變遷的能力，以更寬廣的視野了解全球化的發展。
◆ 資訊運用	熟悉資訊科技的發展與使用，並能收集、分析和妥適運用資訊。
◆ 洞悉未來	瞭解自我發展、社會脈動和科技發展，以期具備建構未來願景的能力。
◇ 品德倫理	了解為人處事之道，實踐同理心和關懷萬物，反省道德原則的建構並解決道德爭議的難題。
◆ 獨立思考	鼓勵主動觀察和發掘問題，並培養邏輯推理與批判的思考能力。
◇ 樂活健康	注重身心靈和環境的和諧，建立正向健康的生活型態。
◇ 團隊合作	體察人我差異和增進溝通方法，培養資源整合與互相合作共同學習解決問題的能力。
◇ 美學涵養	培養對美的事物之易感性，提升美學鑑賞、表達及創作能力。

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	103/02/17~ 103/02/23	Course Introduction	
2	103/02/24~ 103/03/02	Interaction Design Introduction (with User Experience)	
3	103/03/03~ 103/03/09	Goal-Centered Design, User-Centered Design and Design Process	
4	103/03/10~ 103/03/16	Usability Testing and System Evaluation	
5	103/03/17~ 103/03/23	Usability Testing and System Evaluation Workshop	
6	103/03/24~ 103/03/30	Mini-Project Presentation	
7	103/03/31~ 103/04/06	Cognitive Psychology 1	
8	103/04/07~ 103/04/13	Cognitive Psychology 2	
9	103/04/14~ 103/04/20	User Research 1	
10	103/04/21~ 103/04/27	User Research 2 (with mini-workshop)	
11	103/04/28~ 103/05/04	Company Visit (On Site Learning)	
12	103/05/05~ 103/05/11	Company Visit (On Site Learning)	

13	103/05/12~ 103/05/18	Interaction Design Principles and Patterns 1	
14	103/05/19~ 103/05/25	Interaction Design Principles and Patterns 2	
15	103/05/26~ 103/06/01	Prototyping (with mini-workshop)	
16	103/06/02~ 103/06/08	Mobile Interaction Design	
17	103/06/09~ 103/06/15	Guest Speaker	
18	103/06/16~ 103/06/22	Mini-Project Presentation	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		Cooper, A., Reimann, R., and Cronin, D. (2007). About Face 3. Wiley. Weinschenk, S. (2011). 100 Things Every Designer Needs to Know About People. New Riders.	
參考書籍		Norman, D. A. (1988). The Design of Everyday Things. Doubleday: New York, NY. Johnson, J. (2010). Designing with the Mind in Mind. Morgan Kaufmann: Burlington, MA. Barnum, C. M. (2011). Usability Testing Essentials. Morgan Kaufmann: Burlington, MA. Rogers, Y., Sharp, H., and Preece, J. (2011). Interaction Design. John Wiley & Sons: West Sussex, UK.	
批改作業 篇數		篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)	
學期成績 計算方式		◆出席率： 10.0 %   ◆平時評量：30.0 %   ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉：        %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： <a href="http://info.ais.tku.edu.tw/csp">http://info.ais.tku.edu.tw/csp</a> 或由教務處 首頁〈網址： <a href="http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php">http://www.acad.tku.edu.tw/CS/main.php</a> 〉業務連結「教師教學 計畫表上傳下載」進入。 <b>※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。</b>	