

淡江大學 102 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	人機互動設計	授課 教師	周建興 CHIEN-HSING CHOU
	THE DESIGN OF HUMAN COMPUTER INTERFACE		
開課系級	電機二碩專班 A	開課 資料	選修 單學期 3學分
	TETXJ2A		
系（所）教育目標			
<p>一、教育學生具備電機/機器人工程專業知識以解決電機之相關問題。</p> <p>二、教育學生具備創新思考、能獨立完成所交付任務及具備團隊精神之高級電機工程師。</p> <p>三、教育學生具備前瞻的國際觀及全球化競爭技能以因應現今多元化職場生涯之挑戰。</p>			
系（所）核心能力			
<p>A. 具有運用專業知識以解決電機工程問題之能力。</p> <p>B. 具有策劃及執行電機專題研究之能力。</p> <p>C. 具有撰寫電機專業論文之能力。</p> <p>D. 具有創新思考及獨立解決電機相關問題之能力。</p> <p>E. 具有與不同領域人員協調整合之能力。</p> <p>F. 具有前瞻的國際觀。</p> <p>G. 具有領導、管理及規劃之能力。</p> <p>H. 具有終身自我學習成長之能力。</p>			
課程簡介	<p>本課程會介紹人機互動的基本的觀念，並介紹相關之研究技術，包含影像處理、Kinect肢體追蹤、模式辨識等演算法。課程中也介紹有關人機互動的實務應用案例與影片，例如微軟、迪士尼相關研究。課程中也安排體感遊戲開發的程式寫作、3D印表機設計與操作、雷射切割機之圖像設計與操作。期末需完成一件人機互動專題作品。</p>		
	<p>The current course first introduces the basic concept of human computer interface and the related techniques, including image precessing, Kinect, pattern recognition techniques. The course also teaches how to design HCI projects by using Kinect, 3D printers, laser cutting machine.</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	人機互動之基本觀念與應用實務案例分享	The concept of image analysis and its applications	C4	BF
2	影像分析、Kinect、模式辨識演算法之技術簡介	The introduction of image analysis, Kinect, and pattern recognition	C4	ABCD
3	體感遊戲之程式開發、3D印表機設計與操作、雷射切割機之圖像設計與操作	Develop the Somatosensory Games, using 3D printer, using laser cutting machine	P3	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	人機互動之基本觀念與應用實務案例分享	講述、討論	報告
2	影像分析、Kinect、模式辨識演算法之技術簡介	講述、討論	報告
3	體感遊戲之程式開發、3D印表機設計與操作、雷射切割機之圖像設計與操作	模擬、實作	實作

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	人機互動基本概念與實務案例探討	
2	103/02/24~ 103/03/02	邀請專家學者分享與探討實務案例	
3	103/03/03~ 103/03/09	人機互動基本概念與實務案例探討	
4	103/03/10~ 103/03/16	影像前處理	
5	103/03/17~ 103/03/23	影像前處理	
6	103/03/24~ 103/03/30	3D印表機之模型設計與實務操作	
7	103/03/31~ 103/04/06	3D印表機之模型設計與實務操作	
8	103/04/07~ 103/04/13	雷射切割機之圖像設計與實務操作	
9	103/04/14~ 103/04/20	雷射切割機之圖像設計與實務操作	
10	103/04/21~ 103/04/27	期中考試週	
11	103/04/28~ 103/05/04	體感遊戲之程式開發	
12	103/05/05~ 103/05/11	體感遊戲之程式開發	

13	103/05/12~ 103/05/18	體感遊戲之程式開發	
14	103/05/19~ 103/05/25	微軟的Kinect分析與應用	
15	103/05/26~ 103/06/01	人機互動專題製作與校外參訪	
16	103/06/02~ 103/06/08	人機互動專題製作與校外參訪	
17	103/06/09~ 103/06/15	人機互動專題展示與論文報告	
18	103/06/16~ 103/06/22	期末考試週	
修課應 注意事項	期中評分方式為上台報告要設計人機互動專題。期末評分方式體感遊戲開發或完成一項人機互動專題。		
教學設備	電腦、投影機		
教材課本	Digital Image Processing R.C. Gonzalez and R.E. Woods		
參考書籍	電子影像技術 張真誠		
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：10.0 %   ◆期中評量：        % ◆期末評量：        % ◆其他〈論文報告〉：80.0 %		
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>		