

淡江大學 106 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	賴玲玲 LING-LING LAI
	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並具備相關研究與開創之能力。</p> <p>B. 具備各類型資訊資源之發展、組織、典藏及整合之專業能力及各類型圖書館及資訊服務機構之管理及領導能力。</p> <p>C. 認識資訊科技原理及其應用之能力。</p> <p>D. 具備電子文件及檔案管理之應用與研發能力。</p> <p>E. 具備圖書館事業、出版與數位內容產業之整合與研發能力。</p>			
課程簡介			
	<p>This course is intended to achieve the following course objectives:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. understand basic HCI concepts and definitions</li> <li>2. understand users and methods of collecting appropriate data</li> <li>3. study User-Centered Design, task analysis, and other key HCI methods</li> <li>4. develop an understanding of needs analysis of user interactions</li> <li>5. perform prototyping and evaluation</li> <li>6. perform usability testing</li> <li>7. understand design evolution</li> </ol>		

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		This course is intended to achieve the following course objectives: 1. understand basic HCI concepts and definitions 2. understand users and methods of collecting appropriate data 3. study User-Centered Design, task analysis, and other key HCI methods 4. develop an understanding of needs analysis of user interactions 5. perform prototyping and evaluation 6. perform usability testing 7. understand design evolution	A6	BC

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		講述、討論、賞析、問題解決	實作、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	107/02/26~ 107/03/04	Introduction - Ch1 What is Interaction Design?	
2	107/03/05~ 107/03/11	Ch 2 - Understanding and Conceptualizing Interaction	
3	107/03/12~ 107/03/18	Ch 3 - Understanding Users	
4	107/03/19~ 107/03/25	Ch 4 - Designing for Collaboration and Communication	
5	107/03/26~ 107/04/01	Ch 5 - Affective Aspects	
6	107/04/02~ 107/04/08	Ch 7 - Data Gathering Ch 8 - Data Analysis, Interpretation and Presentation	
7	107/04/09~ 107/04/15	Spring Break (Campus Closed)	
8	107/04/16~ 107/04/22	Ch 9 - The Process of Interaction Design	
9	107/04/23~ 107/04/29	Ch 10 - Identifying Needs and Establishing Requirements	
10	107/04/30~ 107/05/06	Midterm	
11	107/05/07~ 107/05/13	Ch 11 - Design, Prototyping and Construction	
12	107/05/14~ 107/05/20	Ch 12 - Introducing Evaluation	

13	107/05/21~ 107/05/27	Ch 13 - An Evaluation Framework	
14	107/05/28~ 107/06/03	Ch 14 - Usability Testing and Field Studies	
15	107/06/04~ 107/06/10	Presentation I	
16	107/06/11~ 107/06/17	Presentation II	
17	107/06/18~ 107/06/24	Wrap up	
18	107/06/25~ 107/07/01	Final	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2007). Interaction design: Beyond human-computer interaction (2nd ed.). West Sussex, England: John Wiley & Sons.	
參考書籍			
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：            %   ◆平時評量：30.0 %   ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆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>	