

淡江大學 109 學年度第 1 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	資圖二數碩專 A	開課 資料	遠距課程 選修 單學期 3學分
	TABAJ2A		
系 (所) 教育目標			
培養數位出版、數位典藏、數位圖書館等相關領域的專業人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
B. 具備數位典藏之專業能力。(比重：50.00) C. 認識資訊科技原理及其應用之能力。(比重：50.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
2. 資訊運用。(比重：40.00) 3. 洞悉未來。(比重：30.00) 8. 美學涵養。(比重：30.00)			
課程簡介	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		

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
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

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	情意	BC	238	講述、討論、發表、實作、體驗	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註 (請註明為同步、非同步課程)
1	109/09/14~ 109/09/20	Introduction - Ch1 What is Interaction Design?	
2	109/09/21~ 109/09/27	Ch 2 - Understanding and Conceptualizing Interaction	
3	109/09/28~ 109/10/04	Ch 3 - Understanding Users	
4	109/10/05~ 109/10/11	Ch 4 - Designing for Collaboration and Communication	
5	109/10/12~ 109/10/18	Ch 5 - Affective Aspects	
6	109/10/19~ 109/10/25	Ch 7 - Data Gathering Ch 8 - Data Analysis, Interpretation and Presentation	
7	109/10/26~ 109/11/01	Spring Break (Campus Closed)	
8	109/11/02~ 109/11/08	Ch 9 - The Process of Interaction Design	

9	109/11/09~ 109/11/15	Ch 10 - Identifying Needs and Establishing Requirements	
10	109/11/16~ 109/11/22	Midterm	
11	109/11/23~ 109/11/29	Ch 11 - Design, Prototyping and Construction	
12	109/11/30~ 109/12/06	Ch 12 - Introducing Evaluation	
13	109/12/07~ 109/12/13	Ch 13 - An Evaluation Framework	
14	109/12/14~ 109/12/20	Ch 14 - Usability Testing and Field Studies	
15	109/12/21~ 109/12/27	Presentation I	
16	109/12/28~ 110/01/03	Presentation II	
17	110/01/04~ 110/01/10	Wrap up	
18	110/01/11~ 110/01/17	Final	
修課應注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教科書與教材		Preece, J., Rogers, Y., & Sharp, H. (2007). Interaction design: Beyond human-computer interaction (2nd ed.). West Sussex, England: John Wiley & Sons.	
參考文獻			
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		1. 「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 2. 依「專科以上學校遠距教學實施辦法」第2條規定：「本辦法所稱遠距教學課程，指每一科目授課時數二分之一以上以遠距教學方式進行」。 3. 依「淡江大學數位教學施行規則」第3條第2項，本校遠距教學課程須為「於本校遠距教學平台或同步視訊系統進行數位教學之課程。授課時數包含課程講授、師生互動討論、測驗及其他學習活動之時數」。 4. 如有課程臨時異動(含遠距教學、以實整虛課程之上課時間及教室異動)，請依規定向教務處提出申請。 ※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。	