

淡江大學 114 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	資圖二碩士班 A	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TABXM2A		
課程與SDGs 關聯性	SDG9 產業創新與基礎設施		
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。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
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。(比重：10.00) 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。(比重：20.00) C. 認識資訊科技原理及其應用之能力。(比重：25.00) D. 具備電子文件及檔案管理之應用與研發能力。(比重：25.00) 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。(比重：20.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：20.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：10.00) 6. 樂活健康。(比重：10.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			
課程簡介			

	<p>This course is intended to achieve the following course objectives:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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	使學生了解人機互動核心理念，並能運用理論知識於介面評估。	<p>This course is intended to achieve the following course objectives:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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
2		This course aims to prepare students with sufficient knowledge about human-computer interaction, including key theories and practices in the field.

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	ABCDE	12345678	講述、討論、發表、實作	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	認知	ABCDE	12345678	講述、討論	作業、討論(含課堂、線上)、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
1	114/09/15~ 114/09/21	Introduction to the Course	

2	114/09/22~ 114/09/28	What is Interaction Design?	
3	114/09/29~ 114/10/05	What is Usability Testing? (1)	
4	114/10/06~ 114/10/12	What is Usability Testing? (2)	
5	114/10/13~ 114/10/19	Cognitive Aspects	
6	114/10/20~ 114/10/26	Social Interaction	
7	114/10/27~ 114/11/02	Emotional Interaction	
8	114/11/03~ 114/11/09	Invited Talk	
9	114/11/10~ 114/11/16	Midterm: HCI Research Paper Presentations	
10	114/11/17~ 114/11/23	Interfaces	
11	114/11/24~ 114/11/30	Data Gathering	
12	114/12/01~ 114/12/07	Data Analysis, Interpretation, and Presentation	
13	114/12/08~ 114/12/14	Evaluation Studies	
14	114/12/15~ 114/12/21	Discovering Requirements/ Design, Prototyping, and Construction	
15	114/12/22~ 114/12/28	Project Presentations (1)	
16	114/12/29~ 115/01/04	Project Presentations (2)	
17	115/01/05~ 115/01/11	Independent Study (1)	
18	115/01/12~ 115/01/18	Independent Study (2)	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、問題解決、跨領域	
跨領域課程		STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)	
特色教學 課程		學習科技(如AR/VR等)融入實體課程	
課程 教授內容		邏輯思考 A I 應用	

修課應 注意事項	
教科書與 教材	自編教材:簡報、講義 採用他人教材:教科書、影片
參考文獻	
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： https://web2.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。 ※「遵守智慧財產權觀念」及「不得非法影印、下載及散布」。請使用正版教科 書，勿非法影印他人著作，以免觸法。