

龍華科技大學

Lunghwa University of Science and Technology

課程簡介

COURSE DESCRIPTION

| 部別<br>Daytime/Evening<br>Session | 日間部<br>Daytime   | 系別<br>Dept. | 網工系<br>CIN                          | 年制<br>Program | 四技<br>Four-year  | 開課年級<br>Target<br>Students | 四<br>Senior |
|----------------------------------|--|-------------|-------------------------------------|---------------|------------------|----------------------------|-------------|
| 科目編碼<br>Course Code              | 科目名稱 (中文)<br>Course Title (Chinese)  |             | 科目名稱 (英文)<br>Course Title (English) |               | 學分數<br>Credit(s) | 上課時數<br>Hour(s)            |             |
| CN23057                          | 人機互動設計   |             | Human-computer interaction design   |               | 3                | 3                          |             |
| 中文概述                             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識互動設計中相關的人類行為理論與設計通則</li> <li>2. 認識人機互動發展史與互動設計領域中不同的設計派典</li> <li>3. 區辨使用性設計與經驗中心設計等不同設計框架的差異</li> <li>4. 學習依據不同的設計目的來選擇合適的知識框架</li> <li>5. 透過分組專題的製作過程學習跨領域合作</li> </ol>  |             |                                     |               |                  |                            |             |
| English<br>Description           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recognize the relevant human behavior theory and design principles in interactive design</li> <li>2. Understand the development history of human-computer interaction and different design styles in the field of interactive design</li> <li>3. Distinguish the difference between usability design and experience center design and other different design frameworks</li> <li>4. Learn to choose the appropriate knowledge framework according to different design purposes</li> <li>5. Learn cross-domain cooperation through the production process of grouping topics</li> </ol> |             |                                     |               |                  |                            |             |

## 課程綱要表

| 系科名稱： <u>資訊網路工程系</u>  |   |                 |    |
|---|---|-----------------|----|
| 科目名稱：人機互動設計   |   |                 |    |
| 英文科目名稱：Human-computer interaction design  |   |                 |    |
| 學年、學期、學分數：  |   | 四年制、四年級上下學期、三學分 |    |
| 先修科目或先備能力：數位邏輯、數位邏輯設計實習、C++程式設計、微算機原理與應用實習、系統程式   |   |                 |    |
| 教學目標：這是一門開給資工科系學生的互動設計（interaction design）概論  |   |                 |    |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識互動設計中相關的人類行為理論與設計通則</li> <li>2. 認識人機互動發展史與互動設計領域中不同的設計派典</li> <li>3. 區辨使用性設計與經驗中心設計等不同設計框架的差異</li> <li>4. 學習依據不同的設計目的來選擇合適的知識框架</li> <li>5. 透過分組專題的製作過程學習跨領域合作</li> </ol> |   |                 |    |
| 教材大綱：   |   |                 |    |
| 單元主題  | 內容綱要  | 教學參考節數          | 備註 |
| 一、職場倫理個案說明、課程概要、評分方式  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 職場倫理個案說明 (A)</li> <li>2. 課程概要 (K)</li> <li>3. 課程學習態度與評分方式(A)</li> </ol> | 3               |    |
| 二、研究  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 人機互動的典範轉移、互動設計研究方法</li> </ol>   | 6               |    |
| 三、提案  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1 分組報告：框定設計問題與初步提案</li> </ol>  | 9               |    |
| 四、報告  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1 設計原型測試報告、實地研究計畫</li> </ol>   | 9               |    |
| 五、期末成果  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 期末成果口頭報告</li> </ol>   | 12              |    |

|  |                    |  |  |
|--|--------------------|--|--|
|  |                    |  |  |
| 六、成果展  | 1. 《學期專題：D-Day成果展》 | 15   |  |
| <p>※教學目標（歸納為四項）：分別為知識（Knowledge）、技能（Skills）、態度（Attitudes）、其他各一項</p> <p>※單元主題：為各項知能之彙整</p> <p>※內容綱要：為各項知能即一般知識、職業知識、態度；專業技術安全知識；專業基礎知識加上補充之知能（表 A8 中未列，但為達知識或技能的完整性且課程中需教授之能力），撰寫方式係以不含動詞的知能內容方式呈現</p> <p>※三者之關係：教學目標＞單元主題＞內容綱要</p> <p>※本課程將培養學生下列能力：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 養成計畫管理、有效溝通與團隊合作之能力</li> <li>2. 確認、分析和解決問題的能力</li> <li>3. 確實執行標準作業程序，並執行、分析、解釋與應用實驗於改善實務技術的能力</li> <li>4. 熟悉電腦周邊設備</li> </ol> |                    |  |  |
| <b>檢核項目</b>  |                    | <b>是否符合</b>  |  |
| 1.是否將科目名稱、上課時數及學分數填入本表.....  |                    | 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> |  |
| 2.是否將教學目標、綱要名稱或單元名稱填入本表.....   |                    | 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> |  |
| 3.所填入的行業知能是否有考慮學生學習的順序性、邏輯性、連貫性、完整性.....   |                    | 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> |  |
| 4.除了表 A6 所敘述的行業知能，是否有考慮到其他的知能，以成為一門完整學科.....   |                    | 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> |  |

龍華科技大學

Lunghwa University of Science and Technology

課程簡介

COURSE DESCRIPTION

| 部別<br>Daytime/Evening<br>Session | 進修部<br>Training<br>Department  | 系別<br>Dept. | 網工系<br>CIN                          | 年制<br>Program | 四技<br>Four-year  | 開課年級<br>Target<br>Students | 四<br>Senior |
|----------------------------------|--|-------------|-------------------------------------|---------------|------------------|----------------------------|-------------|
| 科目編碼<br>Course Code              | 科目名稱 (中文)<br>Course Title (Chinese)  |             | 科目名稱 (英文)<br>Course Title (English) |               | 學分數<br>Credit(s) | 上課時數<br>Hour(s)            |             |
| CN23057                          | 人機互動設計   |             | Human-computer interaction design   |               | 3                | 3                          |             |
| 中文概述                             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識互動設計中相關的人類行為理論與設計通則</li> <li>2. 認識人機互動發展史與互動設計領域中不同的設計派典</li> <li>3. 區辨使用性設計與經驗中心設計等不同設計框架的差異</li> <li>4. 學習依據不同的設計目的來選擇合適的知識框架</li> <li>5. 透過分組專題的製作過程學習跨領域合作</li> </ol>  |             |                                     |               |                  |                            |             |
| English<br>Description           | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recognize the relevant human behavior theory and design principles in interactive design</li> <li>2. Understand the development history of human-computer interaction and different design styles in the field of interactive design</li> <li>3. Distinguish the difference between usability design and experience center design and other different design frameworks</li> <li>4. Learn to choose the appropriate knowledge framework according to different design purposes</li> <li>5. Learn cross-domain cooperation through the production process of grouping topics</li> </ol> |             |                                     |               |                  |                            |             |

## 課程綱要表

| 系科名稱： <u>資訊網路工程系</u>  |   |                 |    |
|---|---|-----------------|----|
| 科目名稱：人機互動設計   |   |                 |    |
| 英文科目名稱：Human-computer interaction design  |   |                 |    |
| 學年、學期、學分數：  |   | 四年制、四年級上下學期、三學分 |    |
| 先修科目或先備能力：數位邏輯、數位邏輯設計實習、C++程式設計、微算機原理與應用實習、系統程式   |   |                 |    |
| 教學目標：這是一門開給資工科系學生的互動設計（interaction design）概論  |   |                 |    |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認識互動設計中相關的人類行為理論與設計通則</li> <li>2. 認識人機互動發展史與互動設計領域中不同的設計派典</li> <li>3. 區辨使用性設計與經驗中心設計等不同設計框架的差異</li> <li>4. 學習依據不同的設計目的來選擇合適的知識框架</li> <li>5. 透過分組專題的製作過程學習跨領域合作</li> </ol> |   |                 |    |
| 教材大綱：   |   |                 |    |
| 單元主題  | 內容綱要  | 教學參考節數          | 備註 |
| 一、職場倫理個案說明、課程概要、評分方式  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 職場倫理個案說明 (A)</li> <li>2. 課程概要 (K)</li> <li>3. 課程學習態度與評分方式(A)</li> </ol> | 3               |    |
| 二、研究  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 人機互動的典範轉移、互動設計研究方法</li> </ol>   | 6               |    |
| 三、提案  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1 分組報告：框定設計問題與初步提案</li> </ol>  | 9               |    |
| 四、報告  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1 設計原型測試報告、實地研究計畫</li> </ol>   | 9               |    |
| 五、期末成果  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 期末成果口頭報告</li> </ol>   | 12              |    |

|  |                    |  |  |
|--|--------------------|--|--|
|  |                    |  |  |
| 六、成果展  | 1. 《學期專題：D-Day成果展》 | 15   |  |
| <p>※教學目標（歸納為四項）：分別為知識（Knowledge）、技能（Skills）、態度（Attitudes）、其他各一項</p> <p>※單元主題：為各項知能之彙整</p> <p>※內容綱要：為各項知能即一般知識、職業知識、態度；專業技術安全知識；專業基礎知識加上補充之知能（表 A8 中未列，但為達知識或技能的完整性且課程中需教授之能力），撰寫方式係以不含動詞的知能內容方式呈現</p> <p>※三者之關係：教學目標＞單元主題＞內容綱要</p> <p>※本課程將培養學生下列能力：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 養成計畫管理、有效溝通與團隊合作之能力</li> <li>2. 確認、分析和解決問題的能力</li> <li>3. 確實執行標準作業程序，並執行、分析、解釋與應用實驗於改善實務技術的能力</li> <li>4. 熟悉電腦周邊設備</li> </ol> |                    |  |  |
| <b>檢核項目</b>  |                    | <b>是否符合</b>  |  |
| 1.是否將科目名稱、上課時數及學分數填入本表.....  |                    | 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> |  |
| 2.是否將教學目標、綱要名稱或單元名稱填入本表.....   |                    | 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> |  |
| 3.所填入的行業知能是否有考慮學生學習的順序性、邏輯性、連貫性、完整性.....   |                    | 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> |  |
| 4.除了表 A6 所敘述的行業知能，是否有考慮到其他的知能，以成為一門完整學科.....   |                    | 是 <input checked="" type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> |  |