



教學計畫表 Syllabus

課程名稱(中文) Course Name in Chinese	人機互動與使用者行為			學年/學期 Academic Year/Semester	113-1
課程名稱(英文) Course Name in English	Human-Computer Interaction and User Behavior			授課教師 Instructor	李怡珍
科目代碼 Course Code	IM__33700	系級 Department & Year	大三	開課單位 Course-Offering Department	資管系
修別 Type	選修	學分數/時數 Credit(s)/ Hour(s)		3/3	
先修課程 Prerequisite	None				
課程描述 Course Description	本課程針對創新科技管理與趨勢分析所設計，內容涵蓋創新科技的諸多領域，並納入時事與生活相關的最新科技發展趨勢與個案討論，讓學生一手掌握核心知識與資訊脈動。				

課程目標 Course Objectives	人機互動 (Human Computer Interaction) 是一個關鍵且幾乎無處不在的過程，影響我們的日常活動，改變我們體驗世界、社會關係和生活的方式。人機互動(HCI)關注於優化人類用戶與計算機系統（如手機、電腦、網頁、或嵌入式界面，例如智能家居設備或車載系統等）之間的互動。它具有跨學科特性，融合了計算機科學、行為科學和社會科學。本課程介紹 HCI 的概念、理論、原則和實踐，旨在深化對 HCI 的理解，培養發現問題、評估問題和解決 HCI 相關應用和設計的能力。課程目標如下： 1. 了解 HCI 領域的廣度，特別是與理解、設計和評估個體使用行為相關的問題。 2. 學習閱讀和批判性思考 HCI/IT/IS 文獻。 3. 建立 HCI 與其常涉及的學科之間的聯繫。 4. 探索進行 HCI 應用的不同方法，應用於自己的設計和研究項目。 5. 獲得在 HCI 領域進行跨學科和小組研究的經驗。 6. 這是一門需要實作的課程，課程將進行特定議題進行反思和分析，並提出由此啟發的設計理念。
系專業能力 Basic Learning Outcomes	A. 具備資訊管理基礎與跨學域的應用能力。 B. 具備以資訊科技為核心，擁有高度專業技術與國際視野之能力。 C. 具備資訊管理創新、研發、企劃之資訊管理人才之整合能力。 D. 具備企業資訊化的能力。 E. 具備業界多媒體應用、網站經營以及資訊行銷所需之能力 F. 具備認知新興資訊產業發展所需之能力。

課程目標與系專業能力 相關性 Correlation between Course Objectives and Basic Learning Outcomes	A	B	C	D	E	F					
	●	○	●	●	○	○					
圖示說明 Illustration：● 高度相關 Highly correlated ○ 中度相關 Moderately											
授 課 進 度 表 Teaching Schedule & Content											
週次 week	內 容 (Subject/Topics)						備註 Remarks				
1	課程介紹、HCI/UX 介紹										
2	中秋節放假										
3	HCI 歷史與評估										
4	移動設計										
5	HCI 設計 PACT 模型 資料收集 (Tutorial)										
6	互動的概念 動機、說服力和影響力										
7	情緒與影響、情感互動										
8	認知方面、記憶與回憶										
9	期中考週 (報告準備與討論)										
10	電腦支援的協作工作 干擾與可行性管理										
11	社交互動、資訊行為與社群媒體										
12	系統介面設計										
13	資料收集與數據分析 (Tutorial)										
14	資料收集與數據分析 (Tutorial)										
15	報告準備與討論										
16	期末小組報告										
17	期末小組報告/繳交紙本報告/同儕評分										
18	彈性課程與學習成效檢討										
教 學 策 略 Teaching Strategies	課堂講授 Lecture 分組討論 Group Discussion 專題演講 Guest Talk										
學期成 績計算 及多元 評量方 式 Grading& assessme -nts	配分項目 Items		配分比例 Percentage	多元評量方式 assessments							
				測驗/ 會考	實作/ 觀察	口頭 發表	專題 研究	創作 展演	卷宗 評量	證照 檢定	其他
	平時成績 General Performance		10%		✓						
	期中考成績 Midterm Exam										
	期末考成績 Final Exam		40%			✓	✓	✓			
	作業成績 Homework and/or Assignments		30%		✓	✓					
	其他 Miscellaneous (出席成績)		20%		✓						

教科書與參考書目（書名、作者、書局、代理商、說明）

Textbook & Other References (Title, Author, Publisher, Agents, Remarks, etc.)

- Selected chapters from The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Edition and papers.
- Other Resources
 - ♦ Buxton, B. (2012). Sketching User Experiences: The Workbook. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-381959-8.50041-9>
 - ♦ MacKenzie, I. S. (2013). Human-computer interaction: an empirical research perspective (First edition). Morgan Kaufmann is an imprint of Elsevier.
 - ♦ Albert, B., & Tullis, T. (2023). Measuring the user experience: collecting, analysing, and presenting ux metrics (Third edition). Morgan Kaufmann, an imprint of Elsevier.
 - ♦ Garrett, J. J. (2011). The elements of user experience: user-centred design for the Web and beyond (2nd ed). New Riders.

課程教材網址（教師個人網址請列在本校內之網址）

Teaching Aids & Teacher's Website (Personal website can be listed here.)

(無)