

南臺科技大學 104 學年度第 2 學期課程資訊

| | |
|--------|--|
| 課程名稱 | 互動科技概論 |
| 課程編碼 | F0D36701 |
| 系所代碼 | 0F |
| 開課班級 | 四技資傳一甲 四技資傳一乙 |
| 開課教師 | 邱俊惠 |
| 學分 | 3.0 |
| 時數 | 3 |
| 上課節次地點 | 五 2 3 4 教室 L505 |
| 必選修 | 選修 |
| 課程概述 | 本課程主要教授學員具有互動設計的理論基礎課程，學員可藉由課程中學習到，互動的理論發展、互動的機制、互動的資訊處理、互動設計的創意來源。並且可藉由實作過程了解未來互動設計在資訊傳播上的運用。 |
| 課程目標 | <ol style="list-style-type: none"> 1.使學生瞭解互動設計的理論（知識） 2.能具備互動設計的基本技法和能力（技能） 3.能具備互動設計從業人員之專業態度（態度） 4.能瞭解國際互動設計發展情形（其他） |
| 課程大綱 | <p>一、何謂互動設計</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.2 好的與較差的設計 <ol style="list-style-type: none"> 1.2.1 設計什麼？ 1.3 何謂互動設計？ <ol style="list-style-type: none"> 1.3.1 互動設計之構成 1.3.2 各領域間之團隊合作 1.3.3 商業上之互動設計 1.4 互動設計過程與其相關之內容 1.5 互動設計之目標 <ol style="list-style-type: none"> 1.5.1 使用性目標 1.5.2 使用者經驗目標 1.6 再議使用性：設計與使用性原則 <ol style="list-style-type: none"> 1.6.1 探索法則(Heuristics)與使用性原則 <p>二、互動的認識與概念化</p> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 前言 2.2 瞭解問題空間 2.3 概念模式 <ol style="list-style-type: none"> 2.3.1 以活動為基礎之概念模式 2.3.2 以物件為基礎之概念模式 |

| | |
|------|---|
| | <p>2.3.3 混合與配對的案例？</p> <p>2.4 介面隱喻</p> <p>2.5 互動範型</p> <p>2.6 由概念模式到設計應用</p> <p>三、瞭解使用者</p> <p>3.1 前言</p> <p>3.2 何謂認知？</p> <p>3.3 將現實世界的知識運用到數位世界</p> <p>3.4 認知的概念架構</p> <p>3.4.1 心智模式</p> <p>3.4.2 訊息處理</p> <p>3.4.3 外部認知</p> <p>3.5 資訊設計：從理論到實際</p> <p>四、為合作及溝通而設計</p> <p>4.1 前言</p> <p>4.2 溝通及合作中的社會機制</p> <p>4.2.1 對話機制</p> <p>4.2.2 支持對話的合作技術設計</p> <p>4.2.3 協同機制</p> <p>4.2.4 設計合作技術以支援協同</p> <p>4.2.5 覺察機制</p> <p>4.2.6 設計支援覺察的協同技術</p> <p>4.3 協同溝通人種誌學的(Ethnographic)研究</p> <p>4.4 概念性架構</p> <p>4.4.1 語言/行動架構</p> <p>4.4.2 分佈式認知 (Distributed cognition)</p> <p>五、互動程序設計</p> <p>5.1 前言</p> <p>5.2 何謂情感方面？</p> <p>5.3 表達性介面(Expressive interfaces)</p> <p>5.4 使用者挫折</p> <p>5.5 爭論：擬人化應用於互動設計</p> <p>5.6 虛擬角色：代理人</p> <p>5.6.1 代理人的種類</p> <p>5.6.2 一般設計所關心之議題</p> |
| 英文大綱 | • Completely updated to include new chapters on Interfaces, Data Gathering and |

| | |
|--------|---|
| | <p>Data Analysis and Interpretation, the latest information from recent research findings and new examples</p> <ul style="list-style-type: none"> • A lively and highly interactive Web site that will enable students to collaborate on experiments, compete in design competitions, collaborate on designs, find resources and communicate with others • A new practical and process-oriented approach showing not just what principals ought to apply, but crucially how they can be applied <p>The best basis around for user-centered interaction design, both as a primer for students as an introduction to the field, and as a resource for research practitioners to fall back on. It should be labelled 'start here'.</p> |
| 教學方式 | |
| 評量方法 | |
| 指定用書 | |
| 參考書籍 | |
| 先修科目 | |
| 教學資源 | |
| 注意事項 | |
| 全程外語授課 | 0 |
| 授課語言 1 | 華語 |
| 授課語言 2 | |
| 輔導考照 1 | |
| 輔導考照 2 | |