

探討主題

在人機互動下的子領域，包含工程、社會心理、藝術設計，在三者之中，透過修習社會機器人課程，與其他心理學系、哲學系的課程，我對於社會心理領域有相對較豐富的認識與瞭解。但是在設計互動情境的過程中，常常遇到機器人功能期待與實際效能不符的情形，或是因為自身能力不足，無法在現有的環境與平台上開發更多機器人的功能，並實際依照場域開發而得的需求，將機器人有效地應用在場域中，達成互動的目的。

在校學士課程中，期望能夠掌握建造機器人所需要的知識，以滿足將來在人機互動領域的研究上，面對機電問題所可能需要的能力。就像 Christoph Bartneck 等人在人機互動簡介（Human-Robot Interaction: An Introduction）一書開篇所說，不同背景的人在入機互動的領域上都會受到限制，而對於學習領域偏向社會與心理學的學生，作者寫道「do you want to just wait around for such robots to appear in our society?」，大意是說，「身為一名社會心理領域的研究者，難道你要坐等機器人的出現再開始研究嗎？」這一句話深深地打中了我的心，完全印證了我在學習中遇到的困難，而也正是有這樣的困難，引起我申請校學士學位的動機。因此，除了繼續學習社會、心理學應用在人機互動方面的知識，我也希望透過申請校學士學位，讓我往後的修習工程知識方面的課程時，能更具便利性及彈性，並培養出開發機器人的能力。

預期成果

期望透過學士論文，整合規劃修習的課程中所得的知識，並且以人機互動中的社會輔助機器人 (social assistive robots) 為主要研究領域，涵蓋的主題包含場域開發，使用者需求調查，然後針對以上調查結果，設計一個符合情境的機器人原型，若順利的話，機器人建造也是在預期的規劃中。就目前的課程規劃與學習經驗中，會以高齡者為主要的使用者。根據國家發展委員會，台灣不僅已經邁入高齡社會，也即將在 2025 年邁入超高齡社會，因此針對高齡者作為主要使用者，也符合社會環境的趨勢。

領域專長

人機互動

互動設計人因基礎

遊戲人生：遊戲的閱讀與再設計

人機界面與設計

說服式社會機器人

自動控制

機器人簡介

機器人視覺

微處理器控制系統

領域專長

機器人

人機互動

Human-Computer Interaction

張閱鈞

Chang Hung Chun

學分學程

神經生物與認知科學

神經生物與認知科學專題討論一

神經生物與認知科學專題討論二

心與腦

神經生物學

普通生物學丙

神經與行為模型建構

心理與神經資訊學

社會心理學

變態心理學

體適能與運動處方

老人與長期照護團隊介入

老人學概論

發展心理學

高齡科技設計研討

社會機器人

學分學程

老人與長期照護