

國立公共資訊圖書館  
105 年度獎助博碩士圖書資訊學位論文  
「使用者參與兒童數位圖書館介面設計—以圓夢繪本資料庫  
為例」碩士論文得獎感言

陳怡君

國立臺北科技大學互動設計系研究所碩士

105.09.24

非常榮幸可以獲得此獎助，感謝評審委員的肯定。論文得以完成首先要感謝我的指導教授吳可久博士、曹筱玥博士，讓我從對於論文僅有個輪廓，引導我接觸兒童數位圖書館這個領域，聚集焦點建立信心，逐漸完成論文雛形，在遇到問題時費心教導並給予建議，協助我渡過寫作的瓶頸，感謝兩位良師與眾多益友對我的幫助，讓我得以順利通過最後關卡。在此特別感謝呂館長提供國立公共資訊圖書館資料庫相關資源作為本論文的研究對象，對於論文研究方向與疏漏之處提供許多寶貴意見，使論文更臻充實。

本研究的發想，乃因近年來，數位行動載具的使用者歷年增加，使用族群年齡層年年下降，「滑世代」來臨！許多圖書館紛紛建置數位圖書平台，但較少針對小小使用者有深入的研究，故研究從兒童使用者的圖書尋求需求著手。以兒童使用者參與介面設計理念，結合國立公共資訊圖書館之圓夢繪本資料庫，設置一個資訊視覺化、虛擬空間型態的繪本搜尋介面，來協助學齡前兒童。設計介面時，著重分析認知圖示之意義及圖示所連結的資料庫內涵之相關性，及設定圓夢繪本資料庫之主題知識分類架構。

為貼合兒童心智，達到使用者為中心設計，研究分為多階段引入兒童共同參與設計；參與網站設計有許多模式，本研究採用「兒童

為介面設計師」及「兒童提供部分設計想法」等，從中貼近兒童族群，深入了解想法與需求。導入兒童共同參與書籍分類，由歸納出的分類可看出兒童給予的知識樹與專家的知識架構不同，分類較直覺和容易被理解，並以自身生活經驗出發，與現有的圓夢繪本資料庫書籍分類架構不同，運用國小課綱的書籍分類方式讓他們產生困惑，過多層級的知識架構讓兒童在資訊尋求時造成記憶力上的負擔。透過實驗得知兒童使用者會將使用「網站搜尋」視作一項「遊戲」，網站的有趣性會直接影響造訪意願。視覺化圖示結合生活經驗設計，可輔助搜尋與認知，運用類似「樂園」的主題設計將生活經驗導入，讓他們「遊戲中學習」，從中獲得「成就感」與「樂趣」，可提高造訪率。

研究著重分析學齡前兒童對於數位圖書館認知與使用行為，並初步探討知識架構與生活經驗對於介面設計的影響，以兒童生活常見語彙將書籍重新分類，設計適合兒童的資訊主題分類，有效輔助資訊尋求，並結合視覺化圖示建立虛擬介面輔助搜尋，讓兒童快速搜尋到所需的資料，過程中感到有趣並達到自我學習的效果。期盼實驗結果可供學術界及業界參考，以利設計師日後進行兒童網站相關設計。