

南華大學資管系學生經驗分享平台

劉 苓、李政洋、蕭世章、葉哲維、黃冠祥
南華大學資訊管理系

楊美蓮 副教授
mlyoung@mail.nhu.edu.tw
南華大學資訊管理系

摘 要

學習，是學校最重要的活動。無論課業學習或生活經驗學習則都有賴頻繁的互動分享。在學校中大多數的互動學習多屬課堂中正式的學習活動(師生互動或同學分組討論)，然而正式的學習活動則往往因為師生權力不對等、學生對自我呈現的矜持或是課程進度及時間的限制，而侷限了互動分享的可能。課餘、私底下之非正式分享活動，卻多侷限在小團體成員之中，而無法大範圍的傳播。

本專題基於上述考量，認為提供學生經驗分享平台做為課業學習及生活經驗學習傳承或延伸學習活動的媒介，將可補充課堂上正式及私底下小團體非正式學習分享的不足，並擴充分享內容豐富度及層級。本專題首先對資訊管理系大學部學生進行問卷調查，了解各個年級學生對建置師生經驗分享平台功能需求，進而分析建置「南華大學資訊管理學系學生經驗分享平台」。預期專題成果將提供本系師生課業學習或生活經驗學習互動分享之延伸及經驗傳承之媒介。

關鍵詞：學生經驗分享平台、課業學習、生活經驗學習

壹、緒論

一、動機

學習，是學校最重要的活動。無論課業學習或生活經驗學習均有賴頻繁的互動分享。在學校中大多數的互動學習多屬課堂中正式的學習活動(師生互動或同學分組討論)，然而正式的學習活動則往往因為師生權力不對等、學生對自我呈現的矜持或是課程進度及時間的限制，而侷限了互動分享的可能。課餘、私底下之非正式分享活動，卻多侷限在小團體成員之中，而無法大範圍的傳播。

本專題基於上述考量，認為提供經驗

分享平台做為同學課業學習，及生活經驗學習傳承或延伸學習活動的媒介，將可補充課堂上正式及私底下小團體非正式學習分享的不足。同時，透過經驗分享及學習，將可幫助同學發展自我的認同感。

二、目的

本專題製作之目的在建構學生經驗分享平台及經營經驗分享社群，使社群成員經由互動而發展出互信互賴的情誼，進而達到經驗傳承之目的。

首先，專題小組針對資管系大學部各年級學生對建置本系學生經驗分享平台，以幫助個人學習及生涯規劃的功能需求調查，調查結果整理顯示：

本系學生對平台的功能需求主要為「未來出路」及「課程討論」。各年級對上述兩個核心功能的需求乃源於：大一新生因對新環境及課業學習的陌生而產生不安；大二學生開始關心學業學習及產業趨勢；大三學生則為準備繼續升學抑是選擇就業而產生惶恐；大四生則直接面臨就業和升學的壓力。因而各年級學生對學生經驗分享平台的功能需求著重在提供「未來出路」及「課程討論」等功能，透過學長姐及老師的經驗分享，以減少學習及生涯規劃上的焦慮不安

依據上述整理，本系統建置相關功能，提供學長姐提供經驗回饋，促進同儕間互動交流，使個性較含蓄害羞的同學，在課堂或是私底下小圈圈之外，有自行發問及吐露自我心聲的機會。同時，藉由學長姐的經驗分享，學習未來自我定位、瞭解並認同資訊管理學系的優勢為何，以便在投入職場前先做好準備。

貳、相關文獻探討

一、知識的定義(Husserl, 2001, p.23)

知識是生活經驗的累積它是寄寓在有意義的活動之中。

二、知識管理系統(KMS)的定義(Alavi and Leider, 2001 ; Earl, 2001)

是資訊系統。用以促進知識(生活經驗)的獲取、組織及擴散，並增進員工工作效益及產量。

三、知識分享的障礙(吳有順，2000)

Hendriks(1999)指出：知識分享是一種溝通的過程，知識不像商品可以自由的傳遞，像他人學習知識時(亦及分享他人的知識時)，必須有重建(reconstruction)的行為，必須要具備知識去學得知識、分享知識。其中的障礙有下列三點：

(一) 權力不對等

身分地位差距大會降低分享的意願。指出社群成員間身分地位較接近會促成知識分享的意願，也就是說，身分地位差距大會降低分享的意願，而降低的程度取決於地位較高者的態度，而其中身分地位的差異對知識分享意願的負面影響，被網路社群這樣的分享媒介減低了。

(二) 個人分享意願低

面子的矜持。

(三) 知識分享行為因素

個人限制(專業能力、電腦能力、時間壓力)、管理制度。其中研究指出個人因素中，有人回應或肯定的預期心理與行為會促進知識分享的意願。而電腦能力等相關專業技術到達一定程度後就沒影響了。正面的個人動機中，以獲得學習與成長的機會較能促進知識分享的意願；負面的個人動機中，花費時間與精力，會明顯降低知識分享的意願。管理制度，包含激勵制度、權限控管、落實維護、專案或實務社群的建立...等，對於知識分享的文為與意願有相當性的直接影響。

四、虛擬社群

(一) 面對面特質的消失、容易增進彼此間關係的建立(簡恆信，2000)

研究發現，使用者匿名的動機大致如下：

1. “匿形”的效果

當使用者認知到他的身分由真實世界過渡到虛擬世界之時，使用者將會經歷面對面特質的消失，與虛擬世界中重玩性質的建立，也就是一種因此，使用者在匿形與重玩機制的狀態下，他獲得了重建自己身分的可能性，這也是網路被稱為匿名性充斥的由來。

2. 溝通方式的身分

在虛擬世界當中，更因為網路上個人化的查詢方式和草根性的，使得使用者可以部份地強化、隱藏或是重建一個新的人格，這樣一種人格的局部性與斷裂性使得使用者有能力重新建構自己在網路世界中所呈現的身分與面貌。

如同以上這樣一種雙元的動機---使用者進入虛擬社區時的自我認知與社會連帶的改變；以及在虛擬社區中互動符號與社

會連帶的侷限性，造成了使用者有能力改變、重建自己的身分。

3. 匿名性會造成互動的品質和深度很難提升。

因此大部份的虛擬社群成員只能維持一個較淺的關係。網路和真實世界比起來，它容易建立關係，也就是說，它的互動的門檻降低，提供了一個方便互相談話，開始互動的場所，然而，它卻不容易深化彼此之間的關係。然而，一旦雙方能夠建立起穩定的互動關係，在網路上也有可能進行如同真實世界一樣的互動。事實上，在虛擬社區中，由於去地域性和去時間性的特質，在互動的深度和強度上反而可能比真實社區更容易建立起完整的社會網絡關係。

(二) 匿名可以降低心理層面的壓力，提升學習的效益(李長群，2002)

研究的結果發現，匿名的環境顯著的比不匿名的環境能夠達到互動學習的效果；如一些的研究指出，匿名的環境能夠降低心理層面的壓力，使參與者能夠主動的參與互動，而本研究的輔助學習系統中的匿名環境，能使整個學習的過程更加的熱絡與活潑，進而激勵大家的學習互動及興趣。

再者，認知型態為場地依賴型的學習者在學習後的成效顯著的優於認知型態為場地獨立型的學習者；在一般的認知型態對語言學習的成效研究中發現，認知型態為場地獨立性的學習者在語言學習整體上的表現，通常會優於場地依賴者。

由以上文獻得知，資訊科技與人的因素之間對知識分享而言是互補而非替代的關係，所以應將兩者作其一恰當的平衡，總而言之，為有搭配適當的資訊科技、制度與人性管理，才能創造最有效的知識分

享。虛擬社群的價值在於創造出一定數量的虛擬社群成員，並藉由其忠誠度來累積經驗及資產，以獲取更大的利益。我們也得知，虛擬社群匿名的項目，將可降低權利不對等中身分地位差距大不願知識分享者；也因面對面的特質消失，降低心理層面的壓力，而提高個人分享的意願。本專題小組基於上述文獻中的研究結果建置一個符合需求的虛擬社群。

參、系統功能簡介

(一) 管理後端

提供後台管理員對資料庫、會員資料及各區塊的資料進行維護管理。

1. 管理用戶

提供管理者對已註冊的會員資料依照年級和角色區分會員的權限，有系統的分類和整理及維護。並給予管理者有監督各區塊使用者的權限。

2. 管理區塊

提供管理者對討論區各區塊做資料管理及維護。並給予已註冊的使用者新增、查詢文章的權限；一般使用者觀覽的權限功能；最高管理者可對區塊文章做資料及權限管理。

(二) 管理會員

提供已註冊的會員，可對自己的資料和發表過的文章做新增、刪除、修改、查詢的維護功能。

1. 註冊會員

需輸入自己的姓名、電話、地址等相關資訊以註冊成為會員。會員將可使用各討論區區塊的資料並發表文章。

2. 維護會員資料

提供會員對自己的資料或發表過的文章做新增、修改、維護、查詢的功能。

(三) 管理討論區

提供一般用戶透過管理者系統化的分類整理，做意見交流、文章發表、文章回覆、文章查詢的功能。管理者也可在此發表公告提供使用者觀覽。

1. 公告

專門給管理者發表一些校務公告或系統維修及相關訊息的發佈。讓會員或訪客能獲得即時的資訊，並可對公告區的內容文章做新增、刪除、修改、查詢的權限功

能。

2. 課程討論

給予已註冊的使用者(學生、訪客、老師)針對學業有發表文章、回覆文章、查詢文章的功能。除此，亦提供未註冊的使用者觀看文章的功能。管理者可篩選合宜的文章發表，避免垃圾文章的出現。

3. 未來出路

給予已註冊的使用者(學生、訪客、老師)針對未來出路發表、回覆、查詢文章等功能。除此，亦提供未註冊的使用者觀看文章的功能，而管理者可篩選合宜的文章發表，避免垃圾文章的出現。

4. 心聲

提供匿名的環境使已註冊的使用者(學生、訪客、老師)針對情感、需求、情緒、時事發表文章、回覆文章、查詢文章的功能。除此，亦提供未註冊的使用者觀看文章的功能。管理者可篩選合宜的文章發表，避免有攻擊性言語文章的出現。

5. 科技資訊

提供已註冊的使用者(學生、訪客、老師)針對科技資訊，發表科技資訊相關文章及查詢符合使用者需求的科技資訊文章的功能。除此，亦提供未註冊的使用者觀看文章的功能。管理者可篩選合宜的文章發表，避免垃圾文章的出現。

肆、系統特色

經驗分享平台著重經驗「交流」功能與「資訊整合」。因此在功能及介面設計上，以簡單、友善、操作容易、資訊分門別類標示等方式，讓使用者可以快速上手及得到完整的分享經驗。

伍、研究方法（系統開發工具與技術）

本專題開發工具包括：

1. ASP.NET 2.0：前端網頁設計建構。
2. Photoshop & Photoimpact10：網頁內照片編修或隨時更新修改使用。
3. SQL server 2005：後端資料庫儲存，儲存系統所需用到的所有資料，並可依值做更新和變動。

陸、系統使用對象

南華大學資訊管理學系學生及老師，

或是外校訪客。系統內部則為管理員來是用作維護動作。

柒、系統使用環境

外部個體：管理員、會員、非會員

捌、研究結論及未來發展

本專題除完成上述功能外，未來仍可在下列幾個重要議題上繼續延伸：

1. 社群經營

第一步

宣導使用，帶動氣氛同時扮演管理者的角色，確實維護平台討論品質，讓使用者感受到此平台是有人在管理的，進而對本平台有基本的認同感。

第二步

一開始分享生活經驗的可能多侷限於正面以及表層，我們會更進一步的分享更深層的生活經驗，例如自己失敗的經驗或學習上的挫折，帶動出更深層的互動，進而加深對平台的認同感，因此建立出一個互助、互信的環境進而擁有忠實的使用者，達到本平台的目的。

2. 製作學生關心議題統計報表

可提供導師或系上任課老師在課程教授或課程設計作為參考

3. TAG 功能

日後的文章將日漸趨多，做出 TAG 功能可以更容易整理出有效的資訊，也能加強我們各討區文章的連結性。

參考文獻

- 【1】[簡恆信](#) (2000)，虛擬社群匿名行為模式研究---以網際網路電子布告欄為例，東吳大學社會學系研究所碩士論文。
- 【2】吳有順 (2000)，網路社群知識分享過程之研究—以企業管理教學網站為例，國立政治大學企業管理學系研究所碩士論文。
- 【3】李長群(2000)，以全球資訊網建構輔助學習環境之研究 — 探討匿名、認知型態對學習之影響，雲林科技大學

資訊管理研究所碩士論文。

- 【4】 Alavi, M. and Leidner, D.E., “Review: Knowledge management and knowledge management systems: Conceptual foundations and research issues,” *MIS Quarterly* (25:1), 2001, pp.107-36
- 【5】 Earl, M., “Knowledge management strategies: Toward a taxonomy,” *Journal of Management Information Systems* (18), 2001, pp. 215-33.
- 【6】 Husserl, E., trans. by Steinbock, A.J., *Analyses concerning passive and active synthesis: Lectures on transcendental logic*, Kluwer Academic, MA, 2001 (p.23)