

參考書目

1. 江哲銘，「95年度教育部補助大學校院規劃永續建築與生態景觀相關課程」，教育部，（2007）
2. 江哲銘，「智慧化居住空間示範案評選及補助機制研訂計畫」，內政部建築研究所，（2007）
3. 財團法人中華建築中心，「智慧化居住空間產業創新整合與系統建構計畫」，內政部建築研究所，（2007）
4. 台灣大學，「前瞻優質生活環境科技計畫暨前瞻工程科技之未來性產品概念設計計畫國科會成果發表會」，國科會，（2007）
5. 工業技術研究院，「智慧化居住空間應用發展-籌設規劃智慧化居住空間應用展示館籌設方案計畫」，內政部建築研究所，（2007）
6. 日商野村總合研究所台北分公司，「我國智慧化居住空間八年發展藍圖」，內政部建築研究所，（2007）
7. 財團法人工業技術研究院，「智慧化居住空間推動辦公室暨應用推廣計畫」，內政部建築研究所，（2007）
8. 中華民國建築師公會全國聯合會，「第四屆台灣建築論壇論文集-智慧化建築與生態城市」，（2007）
9. 成功大學數位生活科技中心，「2007數位生活科技研討會論文集-建構安全、安心、安康的生活環境」，（2007）

10. 財團法人中華建築中心，「第 27 屆中日工程技術研討會-打造未來居住環境談日本智慧化居住空間之發展現況與願景」，內政部建築研究所，（2007）
11. 工業技術研究院，「2015 年台灣產業科技群組基礎知識」，經濟部技術處，（2007）
12. Bonanni, L., & Lee, C.H. (2004) . Augmented Reality Kitchen: Task-Specific Projection in a Multi-User Work Environment. UIST 2004.
13. Chung, H. Lee, C.H.,& Selker, T. (2006) . Lover's Cups: Drinking Interfaces as New Communication Channels. alt. CHI Paper in the Extended Abstracts of CHI 2006. 375-380
14. Cook, D.J. and S.k. Das, Smart Environments: Technologies, Protocols, and Applications. Wiley-Interscience, 2005.
15. Crabtree,A.,Hemmings,T.,&Rodden,T. (2002). Sore Legs and Naked Bottoms: Using Cultural Probes in Dependability Research. Electronic Document.
16. Dalsgaard, T., Skov, M. B., Stougaard, M.,& Thomassen, B. (2006) . Mediated Intimacy in Families: Understanding the Relation between Children and Parents. Interaction Design and Children.

17. Dewsbury, G., Clarke, K., Hughes, J., & Rouncefield, M. (2003). Growing older digitally: designing technology for older people, Proceedings of INCLUDE.
18. Gaver, W., Boucher, A., Pennington, S., & Walker, B. (2004). Cultural probes and the value of uncertainty. *Interactions* 11, 53-56.
19. Horst, W., Bunt, T., Wensveen, T., & Cherian, L. (2004). Designing probes for empathy with families. *HCI 2004*.
20. Hutchinson, H. (2003). Technology Probes: Inspiring Design for and with Families, *CHI 2003*.
21. IAAC, "Media House Project-The House is the Computer, the Structure is the Network", IAAC, 2004.
22. Lee, C.H., Chang, C., & Chung, H. (2006). HiTV: Affective Interaction and Feedback Interface for TV. Short paper in Sketches program of SIGGRAPH 2006.
23. Lee, C.H., Wetzell, J., Selker, T. "Enhancing Interface Design Using Attentive Interaction Design Toolkit". Paper in Educators program in SIGGRAPH 2006.
24. Lindstrom, M., Hook, K., Laaksolathi, J., & Combetto, M. (2006). Affective diary: designing for bodily expressiveness and self-reflection. Conference on

推動智慧化居住空間相關課程補助計畫

Human Factors in Computing Systems.

25. Marks, R. (2002) . Video Interfaces for Entertainment.

26.http://murl.microsoft.com/vedios/stanford/cs547d/020927_On-Demand_100_100K_320x240.htm.