

淡江大學 100 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	訊息設計	授課 教師	盧憲孚 LU, HSIAN-FU
	MESSAGE DESIGN		
開課系級	資傳三A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB3A		
系（ 所 ） 教 育 目 標			
一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。 二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。 三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。 四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。 五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。 六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。			
系（ 所 ） 核 心 能 力			
A. 能理解資訊傳播基本學理知識。 B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。 C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。 D. 能善用美學知識並激發自我創意。 E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。 F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。			
課程簡介	藉由經「創意尋寶遊戲」的創作，與指示工程學與資訊圖像的探討，建立資訊建築師與訊息設計的基本概念，並提昇圖解力。		
	This course intends to equip students with the basic concept of information architect and information design through the engineering of instructions, information graphics and the creative game design in treasure-hiding and treasure-hunting.		

本課程教學目標與目標層級、系(所)核心能力相關性

一、目標層級(選填)：

- (一)「認知」(Cognitive 簡稱C)領域：C1 記憶、C2 瞭解、C3 應用、C4 分析、C5 評鑑、C6 創造
- (二)「技能」(Psychomotor 簡稱P)領域：P1 模仿、P2 機械反應、P3 獨立操作、P4 聯結操作、P5 自動化、P6 創作
- (三)「情意」(Affective 簡稱A)領域：A1 接受、A2 反應、A3 重視、A4 組織、A5 內化、A6 實踐

二、教學目標與「目標層級」、「系(所)核心能力」之相關性：

- (一)請先將課程教學目標分別對應前述之「認知」、「技能」與「情意」的各目標層級，惟單項教學目標僅能對應C、P、A其中一項。
- (二)若對應「目標層級」有1~6之多項時，僅填列最高層級即可(例如：認知「目標層級」對應為C3、C5、C6項時，只需填列C6即可，技能與情意目標層級亦同)。
- (三)再依據所訂各項教學目標分別對應其「系(所)核心能力」。單項教學目標若對應「系(所)核心能力」有多項時，則可填列多項「系(所)核心能力」。(例如：「系(所)核心能力」可對應A、AD、BEF時，則均填列。)

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)	相關性	
			目標層級	系(所)核心能力
1	資訊焦慮/解讀業/指示工程學/資訊建築師	Information Anxiety/The Business of Understanding/The Engineering of Instructions/Information Architect	C4	ABC
2	創意尋寶遊戲	the Creative Game Design in Treasure-Hiding and Treasure-Hunting	C6	BCDEF
3	識別設計/資訊設計/互動設計	Identity Design/Information Design/Interactivity Design	C6	BCDE

教學目標之教學方法與評量方法

序號	教學目標	教學方法	評量方法
1	資訊焦慮/解讀業/指示工程學/資訊建築師	講述、討論	報告、上課表現
2	創意尋寶遊戲	模擬、實作	實作、報告
3	識別設計/資訊設計/互動設計	討論、實作	實作、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養與核心能力

淡江大學校級基本素養與核心能力	內涵說明
◇ 表達能力與人際溝通	有效運用中、外文進行表達，能發揮合作精神，與他人共同和諧生活、工作及相處。
◆ 科技應用與資訊處理	正確、安全、有效運用資訊科技，並能蒐集、分析、統整與運用資訊。
◆ 洞察未來與永續發展	能前瞻社會、科技、經濟、環境、政治等發展的未來，發展與實踐永續經營環境的規劃或行動。
◇ 學習文化與理解國際	具備因應多元化生活的文化素養，面對國際問題和機會，能有效適應和回應的全球意識與素養。
◆ 自我了解與主動學習	充分了解自我，管理自我的學習，積極發展自我多元的興趣和能力，培養終身學習的價值觀。
◆ 主動探索與問題解決	主動觀察和發掘、分析問題、蒐集資料，能運用所學不畏挫折，以有效解決問題。
◇ 團隊合作與公民實踐	具備同情心、正義感，積極關懷社會，參與民主運作，能規劃與組織活動，履行公民責任。
◇ 專業發展與職涯規劃	掌握職場變遷所需之專業基礎知能，管理個人職涯的職業倫理、心智、體能和性向。

授 課 進 度 表

週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)	備 註
1	101/02/13~ 101/02/19	課程介紹	
2	101/02/20~ 101/02/26	非資訊爆炸/資訊焦慮/Bit Literacy	資訊焦慮：ch1
3	101/02/27~ 101/03/04	解讀業/Understanding	資訊焦慮：ch2
4	101/03/05~ 101/03/11	對話：指示工程學/Guide	資訊焦慮：ch3
5	101/03/12~ 101/03/18	影片欣賞(上課時間:16:10-19:00)	Map/Maze/期中分組/期中作業說明
6	101/03/19~ 101/03/25	資訊建築師/期中作業分組約談	繳交 期中作業企畫
7	101/03/26~ 101/04/01	調課/作業總評鑑與影片欣賞需較多時間	該時段調至03/14與06/06各一小時
8	101/04/02~ 101/04/08	教學行政觀摩週(停課停班)	積極充實自我
9	101/04/09~ 101/04/15	期中評鑑(上課時間:16:10-20:00))	
10	101/04/16~ 101/04/22	期中考試週	
11	101/04/23~ 101/04/29	Identity Design	繳交 期中作業
12	101/04/30~ 101/05/06	作業評鑑	繳交 期末作業1

13	101/05/07~ 101/05/13	Information Design	繳交 期末作業1修定版
14	101/05/14~ 101/05/20	調課/期中評鑑需較多時間	該時段調至04/11
15	101/05/21~ 101/05/27	Interactivity Design	繳交 期末作業2
16	101/05/28~ 101/06/03	作業評鑑	繳交 期末作業2修定版
17	101/06/04~ 101/06/10	作業總評鑑(上課時間:16:10-19:00)	繳交 期末作 業3與1修/2修
18	101/06/11~ 101/06/17	期末考試週	
修課應 注意事項		作業或口頭報告時，應於約定時日，準時繳交或出席，遲交或遲到將不予計分。成績配分將視出席與課程參與情況做彈性調整。任何作業缺交或不及格，總成績以「不及格」計。	
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		《資訊焦慮》Richard Saul Wurman著，張美惠譯(1994)，台北：時報文化。	
參考書籍		《Information Architects》Richard Saul Wurman編著(1998)，New York：Graphics Inc.。	
批改作業 篇數		篇（本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫）	
學期成績 計算方式		◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %	
備 考		「教學計畫表管理系統」網址： http://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁〈網址： http://www.acad.tku.edu.tw/index.asp/ 〉教務資訊「教學計畫 表管理系統」進入。 ※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。	