

淡江大學 101 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	設計媒材與運算	授課 教師	賴怡成 LAI, YI-CHENG
	DESIGN MEDIA AND COMPUTATION		
開課系級	土木一博士班 A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TECXD1A		
系 (所) 教育目標			
<p>一、培養學生土木工程專業知識，使其滿足就業與深造需求。</p> <p>二、使學生具備資訊技術與工程專業整合應用能力，厚植其競爭力。</p> <p>三、使學生瞭解國際現勢，並建立終身學習觀念。</p>			
系 (所) 核心能力			
<p>A. 具備土木工程計算與分析理論之專業進階知識。</p> <p>B. 具備跨領域知識整合與資訊應用之能力。</p> <p>C. 具備獨立思考與執行專題研究並撰寫專業論文之能力。</p> <p>D. 具備有效溝通、團隊整合與領導之能力。</p> <p>E. 具備終身學習觀念與國際觀之永續發展理念。</p>			
課程簡介	<p>本課程主要目的是了解設計之於媒體，認知和運算的相關理論及關係，予以探索數位時代新的設計發展趨勢與研究議題，其藉由回顧設計從20世紀以來的重要研究和發展予以探索及檢視。因此，課程內容分為兩部份：1) 重要理論的探索與回顧；2)個人理論的實踐和寫作。</p>		
	<p>By examining and reviewing a set of related theories (media, cognition and computation) and their relation to design, we envision a new wave of design for the digital era. The objective of this seminar is to introduce different types of important design studies conducted from the 70s to date and to examine the methodology necessary to address these design studies. To do so, the seminar is divided into two modules. They are 1) the primary theoretical approaches; 2)the theoretical practice and proposal writing.</p>		

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	了解媒材之於設計的關係	Familiar with media in design	P6	BC
2	了解設計認知和設計過程	Familiar with design cognition and design process	C6	BCD
3	建立設計, 媒材與運算之間的關係	Buildind the relationship among desian, media and computation	P5	ABCE

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	了解媒材之於設計的關係	講述、討論	報告、上課表現
2	了解設計認知和設計過程	講述、討論、問題解決	報告、上課表現
3	建立設計, 媒材與運算之間的關係	講述、討論、問題解決	報告、上課表現

本課程之設計與教學已融入本校校級基本素養

淡江大學校級基本素養	內涵說明
◆ 全球視野	
◆ 洞悉未來	
◆ 資訊運用	
◇ 品德倫理	
◆ 獨立思考	
◇ 樂活健康	
◆ 團隊合作	
◆ 美學涵養	

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	101/09/10~ 101/09/16	Course introduction	
2	101/09/17~ 101/09/23	What designers think: emerging a new way of observing design	
3	101/09/24~ 101/09/30	Design interpretation and appreciation and design creativity	
4	101/10/01~ 101/10/07	Design process and design methods	
5	101/10/08~ 101/10/14	A history of design thinking via media	
6	101/10/15~ 101/10/21	The language and principle of new media	
7	101/10/22~ 101/10/28	The new language of media	
8	101/10/29~ 101/11/04	Roles of media in design thinking: research and practice	
9	101/11/05~ 101/11/11	Mid-term report	
10	101/11/12~ 101/11/18	Human knowledge and Design knowledge 1	
11	101/11/19~ 101/11/25	Human knowledge and Design knowledge 2	
12	101/11/26~ 101/12/02	Human problem-solving	

13	101/12/03~ 101/12/09	Design problem-solving and computational design	
14	101/12/10~ 101/12/16	Computability of design	
15	101/12/17~ 101/12/23	Model of design I: representing design electronically	
16	101/12/24~ 101/12/30	Model of design II: design with optimization and generation	
17	101/12/31~ 102/01/06	Model of design III: design interaction and intelligence	
18	102/01/07~ 102/01/13	Final report	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教材課本		D. A. Norman, 2000, 設計心理學, 卓耀宗譯, 遠流出版公司 W. J. Mitchell, 1995, 建築的設計思考, 劉育東譯, 胡氏圖書 Lev Manovich, 2001, The Language of New Media, The MIT Press	
參考書籍		Rowe, P, 1986. Design Thinking, Cambridge, MA: MIT Press. Daniel Hillis, 1999, 電腦如何思考, 林遠志及陳振男譯, 天下文化 Y.E. Kalay (1987), Computability of design, Wiley Simon, H. A. 1981. The sciences of the artificial. 2d ed. Cambridge, MA: MIT Press	
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: 20.0 % ◆期中評量: 20.0 % ◆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。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。	