

淡江大學 110 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	建築設計（四）	授課 教師	蕭吉甫
	ARCHITECTURAL DESIGN (IV)		
開課系級	建築四 I	開課 資料	實體課程 必修 上學期 4學分
	TEAXB4I		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG11 永續城市與社區		
系（所）教育目標			
一、洞察了解現代社會與發展趨勢（知識的累積）。 二、專業化的訓練（知識的使用）。 1. 專業技能學習與訓練。 2. 培養建築人對環境主動與公益關懷的人格特質。 3. 啟發對於環境與建築的創新思維。 三、跨域整合與團隊合作（自我成長的培養）。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 訓練建築相關之設計、創意、美學及知識的專業能力。(比重：30.00) B. 培養清晰的邏輯與推演之思考能力，以發掘、蒐集、分析及解決建築相關議題，並整合設計概念於建築空間與形式。(比重：30.00) C. 瞭解及運用建築基礎數理及科學技術。(比重：5.00) D. 擁有社會、人文與心理學的知識，將其運用在思考與解決建築問題。(比重：5.00) E. 具備實作、構築、營建與實務之能力。(比重：10.00) F. 瞭解生態系統與都市環境運作的基礎知識，並運用在建築與都市設計。(比重：5.00) G. 運用資訊技術進行創作與溝通之能力。(比重：5.00) H. 具備計畫管理、有效溝通與團隊合作的能力，理解專業倫理及建築人的社會責任，並關懷時事議題與強化國際觀。(比重：10.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：25.00) 3. 洞悉未來。(比重：25.00) 5. 獨立思考。(比重：40.00)			

課程簡介	本課程之內容概分為兩部分：互動數位模型方法，以及建築資訊模型擷取現實環境資訊。本課程使學生瞭解建築資訊系統之架構與應用，讓資訊應用之實作概念能導入設計發展，並據以進行案例實做。				
	This course is divided into two parts: (1) interactive digital modeling methods, (2) real-time information capture into building information model. This course integrates information technology and ubiquitous computing into architectural design process.				
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應					
將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。					
一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。					
二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。					
三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。					
序號	教學目標(中文)		教學目標(英文)		
1	了解資訊科技於建築設計之應用		applying information technology into architectural design		
2	培養學生整合資訊科技與建築設計的能力		the practices of applying information technology into architectural design		
教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式					
序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABCDEFGH	2	講述、討論、發表、實作、體驗、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)、活動參與
2	技能	ABCDEFGH	1235	討論、發表、實作、體驗、模擬	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
授 課 進 度 表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備註
1	110/09/22~110/09/28	課程介紹與分組：設計題目說明			
2	110/09/29~110/10/05	概念討論			
3	110/10/06~110/10/12	草圖			
4	110/10/13~110/10/19	電腦概念模型 (一)			

5	110/10/20~ 110/10/26	電腦概念模型（二）	
6	110/10/27~ 110/11/02	參數化資訊模型整合（一）	
7	110/11/03~ 110/11/09	參數化資訊模型整合（二）	
8	110/11/10~ 110/11/16	期中正評Mid-review	
9	110/11/17~ 110/11/23	期中考試週	
10	110/11/24~ 110/11/30	置入真實空間整合發展實踐	
11	110/12/01~ 110/12/07	設計概念模型（一）	
12	110/12/08~ 110/12/14	設計概念模型（二）	
13	110/12/15~ 110/12/21	設計概念模型（三）	
14	110/12/22~ 110/12/28	正草圖	
15	110/12/29~ 111/01/04	正圖	
16	111/01/05~ 111/01/11	期末評圖	
17	111/01/12~ 111/01/18	期末考試週	
18	111/01/19~ 111/01/25		
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材		自編投影片教材	
參考文獻		The Experience of 2020 Will Initiate Long-Awaited Growth In Enterprise Augmented, Mixed, And Virtual Reality, 2020, Forester report. Benedikt Gross, Hartmut Bohnacker, Julia Laub and Claudius Lazzeroni. Generative Design, 2018, Princeton Architectural 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： 10.0 % ◆平時評量：10.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：50.0 % ◆其他〈 〉： %	

備 考	「教學計畫表管理系統」網址：https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→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。
-----	--