

淡江大學 110 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	資傳二P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TAIXB2P		
課程與SDGs 關聯性	SDG3 良好健康和福祉 SDG4 優質教育 SDG8 尊嚴就業與經濟發展 SDG16 和平正義與有力的制度		
系（所）教育目標			
一、強化專業知識與倫理。 二、訓練實務知能與技能。 三、開發創意思維與潛能。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
D. 能善用美學知識與創造力。(比重：60.00) F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：40.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
7. 團隊合作。(比重：40.00) 8. 美學涵養。(比重：60.00)			
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	資訊焦慮/解讀業/指示工程學/資訊建築師/創意尋寶遊戲/	Information Anxiety/The Business of Understanding/The Engineering of Instructions/Information Architect/the Creative Game Design in Treasure-Hiding and Treasure-Hunting
2	創意尋寶遊戲/資訊圖像/資訊設計/介面設計	the Creative Game Design in Treasure-Hiding and Treasure-Hunting/Information Graphics/Information Design/Interface 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	D	8	講述、討論、發表、實作、體驗	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	F	7	講述、討論、發表、實作、體驗	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	111/02/21~111/02/25	課程介紹	
2	111/02/28~111/03/04	非資訊爆炸	資訊焦慮：ch1
3	111/03/07~111/03/11	解讀業/Understanding	資訊焦慮：ch2
4	111/03/14~111/03/18	影片賞析 / 15:10-19:00	Map/Maze/尋寶分組/尋寶作業說明
5	111/03/21~111/03/25	對話：指示工程學/Guide/資訊建築師	資訊焦慮：ch3尋寶作業企畫大綱
6	111/03/28~111/04/01	調課影片欣賞/尋寶約談、尋寶評鑑需較多時	調至03/15,04/12,05/10各一節
7	111/04/04~111/04/08	教學行政觀摩週(停課停班)	永保童心/積極充實自我
8	111/04/11~111/04/15	資訊圖像/尋寶分組約談 / 15:10-19:00	繳交尋寶作業企畫書

9	111/04/18~ 111/04/22	資訊設計/圖解力	
10	111/04/25~ 111/04/29	期中考試週	
11	111/05/02~ 111/05/06	調課/作業1與2評鑑/總評鑑需較多時間	調 至05/24,05/31,06/14各 一節
12	111/05/09~ 111/05/13	尋寶評鑑 / 15:10-19:00	創意尋寶遊戲
13	111/05/16~ 111/05/20	identity Design	繳交尋寶作業
14	111/05/23~ 111/05/27	Information Design / 15:10-19:00	作業1評鑑/繳交期末作 業1
15	111/05/30~ 111/06/03	Interface Design / 15:10-19:00	作業2評鑑/繳交期末作 業2
16	111/06/06~ 111/06/10	作業討論	作業3評鑑
17	111/06/13~ 111/06/17	作業總評鑑/ 15:10-19:00	繳交期末作 業1修/2修/3修
18	111/06/20~ 111/06/24	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		
教科書與 教材	《資訊焦慮》Richard Saul Wurman著，張美惠譯(1994)，台北：時報文化。		
參考文獻	《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： % ◆期中評量： % ◆期末評量：50.0 % ◆其他〈尋寶作業〉：30.0 %		
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。		