

淡江大學 1 1 1 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	前瞻教育設計實習：活動企劃型	授課 教師	簡逸姍 CH IEN I-SHAN
	EDUCATION FORESIGHT PRACTICE: EVENT PLANNING		
開課系級	教設二 A	開課 資料	實體課程 必修 上學期 2學分
	TDJXB2A		
課程與SDGs 關聯性	SDG3 良好健康和福祉 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG11 永續城市與社區 SDG15 陸域生命		
系（所）教育目標			
一、培養教育體系之創新及領導人才。 二、培養文教產業之設計及發展人才。 三、培養企業組織之學習及發展人才。 四、培養創新創業之跨域及經營人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 未來思考能力。(比重：20.00) B. 領導管理能力。(比重：20.00) C. 溝通表達能力。(比重：20.00) D. 學習設計能力。(比重：20.00) E. 社會設計能力。(比重：20.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：15.00) 2. 資訊運用。(比重：10.00) 3. 洞悉未來。(比重：15.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：10.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：10.00)			

課程簡介	本課程係配合<前瞻教育設計專題課程>的協同實作課程。學生透過對於圖釋思考與環境觀察的學習，培養體驗環境與發掘其可能性的能力，並能視覺轉化環境資訊、具體化設計思維，使設計過程合理推演，以獲得兼具可行性與創意的企劃方案與設計成果。
	This is a practicing course in collaborating with the thematic course of Education Foresight Practice. In this course students learn about how to apply the skills of graphic thinking and tools of environmental study to visualize the designing process in a real context, thus leads towards a sensible and creative design product.

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	培養對所在客觀環境的覺察力與感受力。	Bring up awareness and sensibility about real environments.
2	培養解讀田野調查資料的邏輯思維與分析/歸納能力，從而提出課題、發想設計概念並進行專案企劃。	Bring up sensible understanding about programming in the design process.
3	培養以圖釋能力表現田野調查資料、設計過程推演與設計成果表達。	Bring up graphic skills in programming and designing process.

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	ABCDE	12345678	講述、討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
2	認知	ABCDE	12345678	講述、討論、發表、實作	作業、討論(含課堂、線上)、實作、報告(含口頭、書面)
3	技能	ABCDE	12345678	講述、討論、發表、實作	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	111/09/05~ 111/09/11	課程介紹	

2	111/09/12~ 111/09/18	圖釋思考入門(一) 克服白紙恐懼 (30個圖)	作業1
3	111/09/19~ 111/09/25	圖釋思考入門(二) 圖釋語彙簡介	作業2
4	111/09/26~ 111/10/02	圖釋思考入門(三) 環境的覺知與記錄	作業3
5	111/10/03~ 111/10/09	環境的分析與體驗架構：你如何觀察城市?	作業4
6	111/10/10~ 111/10/16	環境的分析與體驗架構：調查資料的呈現與解讀	作業4
7	111/10/17~ 111/10/23	環境的分析與體驗架構：調查資料的呈現與解讀	作業4
8	111/10/24~ 111/10/30	環境的分析與體驗架構：資料的套疊與整合	作業4
9	111/10/31~ 111/11/06	期中成果發表與評析	作業4
10	111/11/07~ 111/11/13	期中考試週	
11	111/11/14~ 111/11/20	實作與討論(未來博物館)：研究場域的體驗與印象	作業5
12	111/11/21~ 111/11/27	實作與討論：視覺元素的收集與解析	作業5
13	111/11/28~ 111/12/04	實作與討論：設計提案的表現	作業5
14	111/12/05~ 111/12/11	實作與討論：設計提案的表現	作業5
15	111/12/12~ 111/12/18	實作與討論：製作展出品	作業5
16	111/12/19~ 111/12/25	實作與討論：製作展出品	作業5
17	111/12/26~ 112/01/01	期末成果發表與評析	作業5
18	112/01/02~ 112/01/08	期末考試週(本學期期末考試日期為:112/1/3-112/1/9)	
修課應 注意事項			
教學設備		電腦、投影機	
教科書與 教材		Research Methods in Education by Cohen, Manion and Morrison. 8th edition, 2018, Routledge. Graphic Thinking for Architects and Designers, Paul Laseau. 1980, Van Nostrand Reinhold Company.	

<p>參考文獻</p>	<p>設計思考改變世界(10周年增訂新版), Tim Brown 著, 吳莉君、陳依亭譯, 2021, 聯經出版。 地方創生 X SDGs的實踐指南, 笈 裕介 著, 陳令嫻譯, 2022, 裏路出版。 讓思考變得可見, Ron Ritchhart, Mark Church, Karin Morrison 合著, 伍晴文譯, 2018, 大家出版。 圖解設計思考, Ellen Lupton 著, 林育如譯, 2021二版, 商周出版。 設計思考工具箱, Michael Lewrick, Patrick Link, Larry Leifer 合著, 朱崇旻譯, 2021, 寶頂出版。 圖釋思考, Paul Laseau 著, 顏麗蓉、簡逸姍、林晨暉、郭志如 譯, 1992, 六和出版。</p>
<p>批改作業 篇數</p>	<p>5 篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)</p>
<p>學期成績 計算方式</p>	<p>◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：35.0 % ◆其他〈 〉： %</p>
<p>備 考</p>	<p>「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。</p>