

淡江大學 112 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	黃祈禎 CHI-CHEN HUANG
	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	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG17 夥伴關係		
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			
A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00) B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00) C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：5.00) D. 能善用美學知識與創造力。(比重：50.00) E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00) F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：30.00)			
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：10.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：5.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：30.00) 8. 美學涵養。(比重：30.00)			

課程簡介	本課程以講授訊息設計的發想切入面為起點，從概論開始由廣而深介紹各面向相關知識，並結合設計實務讓學生分組創造訊息設計相關作品。
	This course will cover the introduction, thinking and methods of message design. Students will engage in message design works in groups.

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	本課程計畫讓學生瞭解訊息設計的原理與發展趨勢，並藉由實務視覺設計針對不同對象，進行訊息排版的美感創作。	Students can understand the theory and future development of message design. Students will practice visual message design in assignments for different target users.

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	技能	ABCDEF	12345678	講述、討論、發表、實作	作業、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	113/02/19~ 113/02/25	課程內容介紹與作業評分說明與分組	
2	113/02/26~ 113/03/03	訊息設計概論I	
3	113/03/04~ 113/03/10	訊息設計概論II	
4	113/03/11~ 113/03/17	UI/UX 設計範例、app介面應用介紹	
5	113/03/18~ 113/03/24	人因工程學介紹 (分組報告1)	
6	113/03/25~ 113/03/31	軟硬體介面設計與範例分析 (分組報告2)	
7	113/04/01~ 113/04/07	教學行政觀摩日	

8	113/04/08~ 113/04/14	圖示、按鈕設計與範例分析 (分組報告3)	
9	113/04/15~ 113/04/21	期中考試週 版面設計與範例分析與跨平台介面設計 (分組報告4) (請交作品之目前進度)	
10	113/04/22~ 113/04/28	手繪與設計	
11	113/04/29~ 113/05/05	產品介面模擬與互動 範例分析	
12	113/05/06~ 113/05/12	產品介面模擬與互動 範例分析	
13	113/05/13~ 113/05/19	介面設計之沿革與未來趨勢	
14	113/05/20~ 113/05/26	制定設計規範 (Guideline) (分組報告1)	
15	113/05/27~ 113/06/02	使用者經驗測試研究與改進 (分組報告2)	
16	113/06/03~ 113/06/09	訊息設計相關作品集整理 (分組報告3)	
17	113/06/10~ 113/06/16	期末考試週(本學期期末考試日期 為:113/6/11-113/6/17)	
18	113/06/17~ 113/06/23	教師彈性教學週(應安排學習活動如補救教學、專題學習或者其他教學內容, 不得放假) (分組報告4)	
課程培養 關鍵能力		自主學習、資訊科技、問題解決	
跨領域課程			
特色教學 課程		專案實作課程	
課程 教授內容		邏輯思考	
修課應 注意事項		1.準時出席, 如有特殊狀況, 請依照學校規定請假。依學校規定送扣考。 2.作業要求: 如期繳交作品, 抄襲、他人代做者一律不予計分。為求每個人都盡力參與製作, 需繳交個人課程參與貢獻 (出席發言與製作) 百分比。 3.課堂表現: 請認真確實聽課, 隨時提問、主動發問。並遵守電腦教室規定。如無電腦教室, 請自備電腦或平板等設備。 4.上課態度要求: 請勿從事課程以外的活動, 如上網、玩遊戲...等。 5.為避免網路不穩定, 繳交作業時請攜帶USB隨身(硬)碟, 以便繳交相關資料。 ----- 為響應環保, 本課程作業不印課綱、不收紙本。一律繳交電子檔。請繳交原創作品, 勿拿其他課堂的作業來繳交。 1. 期中設計與分組報告30%: 繳交初步規劃 1.作品、2.報告A4、3.投影片 2. 期末設計與分組報告30%: 繳交全套完整 1.作品、2.報告A4、3.投影片 3. 平時作業20%: 上課筆記與回饋、小組討論筆記、手繪或設計...等 4.出席20%	

教科書與教材	自編教材:簡報、影片 採用他人教材:教科書、簡報、講義、影片
參考文獻	UI進化論：行動裝置使用者介面設計(第三版) (附光碟), 周陟, 上奇資訊ISBN：9789862576991 人本X互動設計：有溫度的思考，讓設計滿足使用需求, Andy Pratt、Jason Nunes, 果禾文化, ISBN：9789572241639 操作介面設計模式 第三版, Jenifer Tidwell, 歐萊禮出版, ISBN：9789865026547
學期成績計算方式	◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：20.0 % ◆期中評量：30.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆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。