

淡江大學 99 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	資傳三A	開課 資料	選修 單學期 2學分
	TAIXB3A		
學系(門)教育目標			
<p>一、強化專業知識：教導資訊傳播與社會人文核心學理，以培養學生紮實的專業知識理解、分析和詮釋的能力。</p> <p>二、訓練實務知能：教導資訊傳播實務技能，以培養學生數位媒體專案企畫執行的能力。</p> <p>三、開發創意潛能：透過美學探索和作品賞析，以激發學生創意的自我開發。</p> <p>四、鼓勵業界互動：透過校外比賽活動、業界人士演講、進駐資傳產業公司實習或參與教師產學合作專案計畫，以與業界接軌並提升學生產業就業實務能力。</p> <p>五、培養團隊精神：教導溝通協調知識技能和分工合作完成專案技術，以培養學生團隊工作的領導力和適應力。</p> <p>六、深化專業倫理：教導學生資訊傳播專業倫理知識，以培養學生尊重專業倫理的態度和善盡社會責任的精神。</p>			
學生基本能力			
<p>A. 能理解資訊傳播基本學理知識。</p> <p>B. 能蒐集、分析資訊，和解讀、詮釋資訊意義。</p> <p>C. 能掌握資訊傳播發展趨勢。</p> <p>D. 能善用美學知識並激發自我創意。</p> <p>E. 能熟悉、運用資訊傳播實務技術與工具。</p> <p>F. 能規劃、撰寫企畫書，並執行資訊傳播專案。</p> <p>G. 能協調溝通並團隊合作共同完成資訊傳播專案。</p> <p>H. 能知曉專業倫理與社會責任。</p>			
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.		

本課程教學目標與目標層級、學生基本能力相關性

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」、「學生基本能力」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該系「學生基本能力」。單項教學目標若對應「學生基本能力」有多項時，則可填列多項「學生基本能力」(例如：「學生基本能力」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	學生基本能力
1	資訊焦慮/解讀業/指示工程學/資訊建築師	Information Anxiety/The Business of Understanding/The Engineering of Instructions/Information Architect	C4	ABCDEH
2	創意尋寶遊戲	the Creative Game Design in Treasure-Hiding and Treasure-Hunting	C6	ABCDEFGH
3	識別設計/資訊設計/互動設計	Identity Design/Information Design/Interactivity Design	C6	ABCDEFH

教學目標之教學策略與評量方法

序號	教學目標	教學策略	評量方法
1	資訊焦慮/解讀業/指示工程學/資訊建築師	課堂講授	出席率、討論、隨堂抽問
2	創意尋寶遊戲	課堂講授、分組討論、創作	出席率、報告、討論、創作
3	識別設計/資訊設計/互動設計	課堂講授、創作	出席率、報告、討論、創作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	100/02/14~100/02/20	課程介紹	
2	100/02/21~100/02/27	非資訊爆炸/資訊焦慮/Bit Literacy	資訊焦慮：ch1
3	100/02/28~100/03/06	解讀業/Understanding	資訊焦慮：ch2

4	100/03/07~ 100/03/13	對話：指示工程學/Guide	資訊焦慮：ch3
5	100/03/14~ 100/03/20	影片欣賞(上課時間:13:10-16:00)	Map/Maze/期中分組/期中作業說明
6	100/03/21~ 100/03/27	資訊建築師/期中作業分組約談	繳交 期中作業企畫
7	100/03/28~ 100/04/03	調課/作業總評鑑與影片欣賞需較多時間	該時段調至03/16與06/09各一小時
8	100/04/04~ 100/04/10	教學行政觀摩週(停課停班)	積極充實自我
9	100/04/11~ 100/04/17	期中評鑑(上課時間:12:10-16:00)	
10	100/04/18~ 100/04/24	期中考試週	
11	100/04/25~ 100/05/01	Identity Design	繳交 期中作業
12	100/05/02~ 100/05/08	作業評鑑	繳交 期末作業1
13	100/05/09~ 100/05/15	Information Design	繳交 期末作業1修定版
14	100/05/16~ 100/05/22	作業評鑑	繳交 期末作業2
15	100/05/23~ 100/05/29	Interactivity Design	繳交 期末作業2修定版
16	100/05/30~ 100/06/05	調課/期中評鑑需較多時間	該時段調至04/14
17	100/06/06~ 100/06/12	作業總評鑑(上課時間:13:10-16:00)	繳交 期末作業3與1修/2修
18	100/06/13~ 100/06/19	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		
教材課本	《資訊焦慮》Richard Saul Wurman著，張美惠譯(1994)，台北：時報文化。		
參考書籍	《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	◆平時考成績：15.0 %   ◆期中考成績：25.0 %   ◆期末考成績：40.0 % ◆作業成績：          % ◆其他〈出席〉：20.0 %		

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。

**※非法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿非法影印他人著作，以免觸法。**