

101-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	訊息視覺化設計	科目序號 / 代號	2424 / VDD3091
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	陳昌銘	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 2	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(二)AB / G505	授課語言別	中文

課程簡介

Information Design - 是一項寬廣的視野 - 它是一項融合選擇、組織、篩選、呈現資訊的新風貌，給予使用者觀眾的表現。一位資訊解構設計師是轉換資訊的設計，這資訊不論是原始的資料、一項行動或是一個過程，將它以視覺可理解的表視方式呈現，這項設計的基本精神是讓使用者，面對資訊時；一看便能很容易的瞭解、掌握及操作。這程課程將提供資訊解構設計基本概念的介紹及方法，並且通透Flash及相關的軟體、作業及文章檢討，來瞭解如何針對資訊視覺化的文脈、樣式及互動的媒體的表現...

課程大綱

- 01.課程介紹，生活中的媒體進化論概說 - 聽說讀寫
- 02.什麼是information design?
- 03.圖像式表現的四種傳統模式
- 04.圖像式表現的種類七種方式
- 05.使用者導向，GUI互動的4C's
- 06.數字符號化或符號數字化
- 07.資訊設計與藝術
- 08.資訊設計裡的空間架構
- 09.Mr.Beck 的設計
- 10.平面到互動的設計
- 11.期中發表
- 12.GUI的意涵
- 13.GUI的規則及背離
- 14.GUI的Terminology
- 15.GUI的真諦、誰是使用者

基本能力或先修課程

基礎電腦能力世，photoshop, illustrator, indesign and flash.

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 📖 媒體整合能力
- 📖 獨特創造力
- 📖 宏觀視野
- 📖 主動積極態度
- 📖 社會關懷
- 📖 E化時代的知識學習
- 📖 負責任的團隊

教學計畫表

系所核心能力	權重(%) 【A】	檢核能力指標(績效指 標)	教學策略	評量方法及配分 權重	核心能力 學習成績 【B】	期末學習 成績 【C=B*A 】
媒體整合能力	10%	媒體實作能力 專案分析與企劃能力 跨領域整合能力 作品展示與行銷能力 具備視覺藝術思辨能力 與美學判斷力	學生上台報 告	作業: 25% 課堂討論: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	10
獨特創造力	10%	想像力與創意思考 執行與表現能力 具備構思、發展與完成 創作計畫之能力 具備藝術創作之觀念與 思辨能力	學生上台報 告	作業: 25% 課堂討論: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	10
宏觀視野	30%	設計藝術類外語之聽讀 說寫能力 國際設計藝術相關新知 之涉獵 國際設計藝術相關競賽 之參與 具備基本藝術人文素養	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期中考: 80% 課堂討論: 5% 口頭報告: 5% 書面報告: 10%	加總: 100	30
主動積極態度	10%	上課出席率 主動發現問題與解決問 題的能力 抗壓性	專題報告	作業: 25% 課堂討論: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	10

社會關懷	10%	社會議題觀察與思辨能力 對社會公益活動的關注與支持 重視並參與人文關懷之態度 重視並參與本土在地關懷之態度 重視並參與藝術生態關懷之態度 尊重多元文化與族群融合之態度	專題報告	作業: 25% 課堂討論: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	10
E化時代的知識學習	30%	了解社會脈動的能力 數位科技學習與應用的能力 數位創新與發展能力 具備基本資訊處理能力	實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 80% 作業: 10% 課堂討論: 5% 書面報告: 5%	加總: 100	30

成績稽核

期中考: 24%
 期末考: 24%
 書面報告: 14.5%
 作業: 13%
 課堂討論: 13%
 口頭報告: 11.5%

教科書(尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
無參考教科書				

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
設計的邏輯	木村伯之	楊宗訓	旗標	2012

上課進度

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	課程介紹, 生活中的媒體進化論概說 - 聽說讀寫	70	20	10		
2	什麼是information design?	70	20	10		
3	圖像式表現的四種傳統模式	70	20	10		
4	什麼是LATCH?	70	20	10		

5	數字符號化或符號數字化	70	20	10	
6	使用者導向，GUI互動的4C 's	70	20	10	
7	圖像式表現的種類七種方式	70	20	10	
8	資訊設計裡的空間架構	70	20	10	
9	期中發表	20	20	0	60
10	Mr.Beck 的設計	70	20	10	
11	平面到互動的設計	70	20	10	
12	GUI的意涵	70	20	10	
13	.GUI的規則及背離	70	20	10	
14	GUI的Terminology	70	20	10	
15	GUI的真諦、誰是使用者	70	20	10	
16	示意圖、圖表、表格	70	20	10	
17	統計圖、地圖與形象圖	70	20	10	
18	期末發表	20	20	0	60
