

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	2456 / VDB1012
開課系所	視覺傳達設計學系	學制 / 班級	進修學士班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

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...

基本能力或先修課程

- 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

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  宏觀視野
-  媒體整合能力
-  社會關懷
-  獨特創造力
-  主動積極的態度
-  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】
宏觀視野	20%	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	專題報告	期中考: 80% 作業: 5% 課堂討論: 5% 口頭報告: 5% 書面報告: 5%	加總: 100	20
媒體整合能力	20%	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	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 80% 作業: 5% 課堂討論: 5% 口頭報告: 5% 書面報告: 5%	加總: 100	20
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

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	專題報告	分組報告: 25% 課堂討論: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	10
主動積極的態度	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	分組報告: 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	20%	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	專題報告	分組報告: 5% 作業: 80% 課堂討論: 5% 口頭報告: 5% 書面報告: 5%	加總: 100	20
負責任的團隊	10%	與人溝通表達的能力 課中與教師同儕互動的能力 人際關係相處的能力 團隊合作的能力	專題報告	分組報告: 25% 課堂討論: 25% 口頭報告: 25% 書面報告: 25%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 20.5%
 期中考: 16%
 期末考: 16%
 口頭報告: 13%
 書面報告: 13%
 課堂討論: 13%
 分組報告: 8.5%

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	木村博之	楊宗訓	旗標	2012

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	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	30			
2	什麼是information design?	70	30			
3	圖像式表現的四種傳統模式	70	30			
4	圖像式表現的種類七種方式	70	30			
5	使用者導向，GUI互動的4C's	70	30			
6	數字符號化或符號數字化	70	30			
7	資訊設計與藝術	70	30			
8	資訊設計裡的空間架構	70	30			
9	期中發表	0	0	50	50	
10	Mr.Beck 的倫敦地鐵之設計	70	30			
11	平面到互動的設計	70	30			
12	互動設計與平面設計訊息的差異性	70	30			
13	GUI的意涵	70	30			
14	GUI的規則及背離	70	30			
15	GUI的Terminology	70	30			
16	示意圖、圖表、表格與統計圖範例說明	70	30			
17	統計圖表、地圖、形象圖範例說明	70	30			
18	期末發表	0	0	50	50	