

102-2 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	2952 / 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	個案討論 影片欣賞 專題報告	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 20%	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	個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞 專題演講	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 20%	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	個案討論 影片欣賞 專題報告	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 20%	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	實務操作(實 驗、上機或 實習等) 學生上台報 告	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 20%	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	學生上台報 告	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 20%	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	實務操作(實 驗、上機或 實習等) 影片欣賞	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 20%	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	小組討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	作業: 30% 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 20%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

書面報告: 20%

課程參與度: 20%

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
資訊焦慮	查理.伍爾曼	張美惠	時報文化	1994

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 & 智財權 宣導(含告知學生應使用正版教科書)	50	20	30	0	0
2	什麼是information design?	50	20	30	0	0

3	圖像式表現的四種傳統模式	50	20	30	0	0
4	作業練習一	10	20	30	40	0
5	圖像式表現的種類七種方式	50	20	30	0	0
6	使用者導向，GUI互動的4C's	50	20	30	0	0
7	數字符號化或符號數字化	50	20	30	0	0
8	資訊設計與藝術	50	20	30	0	0
9	作業練習二	10	20	30	40	0
10	期中發表	10	0	0	90	0
11	資訊設計裡的空間架構	50	20	30	0	0
12	Mr.Beck 的設計	50	20	30	0	0
13	平面到互動的設計	50	20	30	0	0
14	GUI的意涵	50	20	30	0	0
15	作業練習三	10	20	30	40	0
16	GUI的規則及背離	50	20	30	0	0
17	GUI的真諦、誰是使用者	50	20	30	0	0
18	期末發表	10	0	0	90	0
