

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料			
課程名稱	訊息視覺化設計	科目序號/代號	3137 /VDD3091
必選修/學分數	選修 /2	上課時段/地點	(四)AB /G506
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	陳昌銘 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 視覺傳達設計學系 /3年2班		

課程簡介與目標

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	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 媒體實作能力 專案分析與企劃能力	講述法	書面報告: 100%	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)	課程參與度: 100%	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) 專題演講	成品製作: 100%	加總: 100	30
主動積極態度	10	上課出席率 主動發現問題 培養解決問題的能力 專業知識能力	專題報告	書面報告: 100%	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	服務學習 影片欣賞	課程參與度: 100%	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	小組討論 專題演講	實驗操作: 100% 加總: 100	30
-----------	----	------------------------------------------------------	--------------	--------------------	----

成績稽核

實驗操作: 30%
成品製作: 30%
書面報告: 20%
課程參與度: 20%

書籍類別 (尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

書籍類別	書名	作者
參考教材及專業期刊導讀	視覺資訊的力量 讓數字故事	Jason Lankow, Josh
	「更好看」: 抓住眼球經濟	Ritchie, Ross Crooks

的「資訊圖」格式合書

上課進度

週次	教學內容	教學策略
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)	講述法
2	什麼是info graphic?	專題演講
3	地圖的作用性?	講述法
4	Mr.Beck 的設計	影片欣賞
5	認識五冒架LATCH	講述法
6	信息類別與圖表的四大種類	實務操作(實驗、上機或實習等)
7	從Icons 到圖表的設計	實務操作(實驗、上機或實習等)、服務學習
8	使用者導向, GUI互動的4C	講述法、專題演講
9	期中地圖設計發表	期中地圖發表
10	數字符號化或符號數字化	講述法
11	資訊設計與藝術-資訊設計裡的空間架構	講述法、影片欣賞
12	平面到互動的設計七種方式	專題報告
13	GUI的意涵	實務操作(實驗、上機或實習等)
14	Power of ten 的訊息	影片欣賞

15	GUI的真諦、誰是使用者	講述法
16	書面專題發表	專題報告
17	整合實作(一)	實務操作(實驗、上機或實習等)
18	整合實作(二)與期末發表	專題報告