

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	3193 /VDB1012
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	進修學士班 / 視覺傳達設計學系 /3年1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

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
- 15.GUI的真諦、誰是使用者

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  社會責任
 -  創新專業知識能力
 -  專案組織企劃製作力
 -  資訊技術運用能力
 -  跨領域團隊合作能力
-

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 】
社會責任	20	設計藝術類語言與視覺 語言知能 具備基本藝術人文素養 了解社會脈絡與關懷的 能力	服務學習	成品製作: 100%	加總: 100	20
創新專業知識能 力	20	媒體實作能力 專案分析與企劃能力 作品創新與行銷能力	影片欣賞 專題演講	成品製作: 100%	加總: 100	20
專案組織企劃製 作力	20	具備視覺藝術思辨能力 與美學判斷力 執行與表現能力 具備構思、發展與完 成創作計畫之能力	個案討論	書面報告: 100%	加總: 100	20
資訊技術運用能 力	30	想像力與創意思考 訊息分析與檢索力 數位創新與發展能力	服務學習 學生上台報 告	課程參與度: 100%	加總: 100	30
跨領域團隊合作 能力	10	解決實際問題之應變能 力 團隊合作與溝通協調能 力	個案討論 服務學習	實驗操作: 100%	加總: 100	10

成績稽核

成品製作: 40%
課程參與度: 30%
書面報告: 20%
實驗操作: 10%

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 「更好看」：抓住眼球經濟 的「資訊圖」格式全書	Jason Lankow, Josh Ritchie, Ross Crooks

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