

# 100-1 大葉大學 完整版課綱

## 基本資訊

課程名稱	產品賞析	科目序號 / 代號	0562 / IDD1049
開課系所	工業設計學系	學制 / 班級	大學日間部1年1班
任課教師	吳婉宜	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	(四)56 / G407	授課語言別	中文

## 課程簡介

### A.教育目標

- 1.培養學生結合感性美學、經營管理及科技工程的工業設計創新思維
- 2.解決人類（使用者）需求產品（Tangible Product）與服務（Intangible product）的設計專業問題。

### B.教育核心能力

- 1.生活文化、感性的造形能力
- 2.掌握科技工程的能力
- 3.使用者導向的創新思維應用
- 4.跨領域溝通與整合的能力

### C.大葉大學工業設計學系課程特色：

- 1.培養正確的工業設計思維
- 2.培養分析、歸納與創新設計能力
- 3.提倡人為本的設計理念
- 4.培養完整設計視覺化表達與溝通能力
- 5.造形語意、造形創意與審美觀的養成
- 6.培養學生融合理論與實際、手腦並用
- 7.產學合作、學以致用

以視覺學習為主要目標.搜尋現有商品的特質,其中含有機能性,趣味性,民族性及地方性和幽默性.藉以引導,發掘的商品加以分析,輔助自己於未來運用於產品設計時的設計手法學習.






## 課程大綱

以視覺學習為主要目標.搜尋現有商品的特質,機能性,趣味性,民族性及地方性和幽默性.透過小組各題材的資料搜集,整理再以發表的方式表達分析的結果.

## 基本能力或先修課程

對產品有強烈的好奇心者. 迴避高年級同學.

## 課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  美學知識與涵養
-  工程科技之應用
-  使用者導向之創新
-  跨領域創新整合
-  創意表達與溝通能力

## 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 】
美學知識與涵養	50%	具有美學涵養，瞭解形、色、質等美學原理	校外參訪 影片欣賞 學生上台報告 訪談人物	期中考: 25% 期末考: 25% 課程參與度: 10% 口頭報告: 20% 書面報告: 20%	加總: 100	50
工程科技之應用	20%	具備基本的物理學、力學、機構學等工學知識 具備材料、成形、加工、組裝、表面處理等生產製造相關知識 具備人因、認知心理學、介面設計等知識 對新科技的瞭解與掌握	校外參訪 影片欣賞 學生上台報告 訪談人物	期中考: 25% 期末考: 25% 課程參與度: 10% 口頭報告: 20% 書面報告: 20%	加總: 100	20
使用者導向之創新	10%	對消費者生活型態與文化的瞭解 對消費者需求與行為的掌握 使用者導向的創新思維與能力	校外參訪 影片欣賞 學生上台報告 訪談人物	期中考: 25% 期末考: 25% 課程參與度: 10% 口頭報告: 20% 書面報告: 20%	加總: 100	10
跨領域創新整合	10%	具備邏輯思辨的能力 具備認知心理學基本知識 對設計程序與方法的瞭解 跨領域整合創新的能力	校外參訪 影片欣賞 學生上台報告 訪談人物	期中考: 25% 期末考: 25% 課程參與度: 10% 口頭報告: 20% 書面報告: 20%	加總: 100	10

創意表達與溝通能力	10%	能以徒手畫圖、電腦繪圖、電腦動畫、模型製作、攝影、裱板製作等表達設計構想 具有良好的口頭及書面表達能力	校外參訪 影片欣賞 學生上台報告 訪談人物	期中考: 25% 期末考: 25% 課程參與度: 10% 口頭報告: 20% 書面報告: 20%	加總: 100	10
-----------	-----	--	--------------------------------	--	---------	----

### 成績稽核

期中考: 25%  
 期末考: 25%  
 口頭報告: 20%  
 書面報告: 20%  
 課程參與度: 10%

### 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
Masayuki Kurokawa Product Design	黑川 雅之		株式會社 六耀社	1993
二十一世紀日常用品 在設計	原 研哉 日本設計中心 策劃			2000
明和電機 搞怪=機器	山口 勝弘等	蔡欣穎	宇琉采伊娛樂經濟有限公司	2007

### 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	課程內容簡介	100				
2	概論產品的呈現意義	100				
3	造形與機能的屬性介紹	100				
4	造形與機能的關聯	50	50			
5	正向表現與反向引申	50	50			
6	課外教學(人數過多時改以數位教學)			100		
7	新材料的開發與運用; 紙材-探討	50		50		
8	視訊補充及階段資料發表1.			100		
9	陶瓷-探討	50	50			
10	期中發表(1).			100		
11	期中發表(2).			100		

12	階段資料發表2.			100
13	課外教學(人數過多時改以數位教學)			100
14	金屬-探討	50	50	
15	階段資料發表3.			100
16	木材-探討	50	50	
17	階段資料發表4.			100
18	繳交期末報告書			100

---