

# 100-2 大葉大學 完整版課綱

## 基本資訊

|           |              |            |                |
|-----------|--------------|------------|----------------|
| 課程名稱      | 創意思考         | 科目序號 / 代號  | 2454 / IDD1058 |
| 開課系所      | 工業設計學系       | 學制 / 班級    | 大學日間部2年1班      |
| 任課教師      | 謝堅銘          | 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 | (四)34 / G412 | 授課語言別      | 中文             |

## 課程簡介

課程的目標是開發與培養學員創意思考能力，帶領學員從現有創意商品之鑑賞與創意分析、創意方法歸納、創意構想的轉換與應用，並期主動學習和體驗創新生活解答的企劃與提案；從生活議題導入、觀察與問題發現，透過小組團隊的合作與創意策略的激盪，開發學員多元思考及創意能力，擬定企劃並提出創新的生活產品解答，建立解決問題的自信進而提升專題創作的執行能力。

課程將以分組團隊合作方式進行問題發現、創意思考、提案討論、主題選定、企劃實作，在各主題練習中學習創意實作之經驗，提出成果報告與檢討。最終之企劃提案結論將延續參與本校或校外舉辦之創意實作競賽。

## 課程大綱





1. 創意產品賞析、討論、創意原則與簡易方法歸納：了解創意產品現況、創新價值探討、創意原則與策略、創新議題的擬定。
2. 創意產品企劃的基本方法；感性與理性的創意程序與方法
3. 生活議題的關注，問題發現、創新解答假設與實驗、創新價值與可行性討論。
4. 創意落實引導：解決生活問題、提出創新解答。新產品企劃規範、創新產品企劃練習與報告、企劃作業討論與評價。

## 基本能力或先修課程

無

## 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(%)<br>【A】 | 檢核能力指標(績效指<br>標)  | 教學策略   | 評量方法及配分<br>權重                                   | 核心能力<br>學習成績<br>【B】 | 期末學習<br>成績<br>【C=B*A<br>】 |
|-----------|--------------|---|--|---|---------------------|---------------------------|
| 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<br>具備材料、成形、加工、組裝、表面處理等生產製造相關知識<br>具備人因、認知心理學、介面設計等知識<br>對新科技的瞭解與掌握 | 講述法<br>小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>學生上台報告 | 作業: 30%<br>課堂討論: 30%<br>課程參與度: 10%<br>書面報告: 30% | 加總: 100             | 20                        |
| 使用者導向之創新  | 30%          | 對消費者生活型態與文化的瞭解<br>對消費者需求與行為的掌握<br>使用者導向的創新思維與能力   | 講述法<br>小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>學生上台報告 | 作業: 30%<br>課堂討論: 30%<br>課程參與度: 10%<br>書面報告: 30% | 加總: 100             | 30                        |
| 跨領域創新整合   | 20%          | 具備邏輯思辨的能力<br>具備認知心理學基本知識<br>對設計程序與方法的瞭解<br>跨領域整合創新的能力                                   | 講述法<br>小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>學生上台報告 | 作業: 30%<br>課堂討論: 30%<br>課程參與度: 10%<br>書面報告: 30% | 加總: 100             | 20                        |
| 創意表達與溝通能力 | 30%          | 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<br>具有良好的口頭及書面表達能力                                  | 講述法<br>小組討論<br>個案討論<br>實務操作(實驗、上機或實習等)<br>學生上台報告 | 作業: 30%<br>課堂討論: 30%<br>課程參與度: 10%<br>書面報告: 30% | 加總: 100             | 30                        |

## 成績稽核

作業: 30%

書面報告: 30%

課堂討論: 30%

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  |
|------|------------------|-----|-----|------|
| 設計方法 | John chris jones | 張建成 | 六合  | 2009 |

**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 |
|----|----|----|-----|-----|
|----|----|----|-----|-----|

無參考教材及專業期刊導讀

**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  | 創意思考課程說明與分組 |         |    |    |    |    |
| 2  | 創意分析與觀察法    |         |    |    |    |    |
| 3  | 創意分析與關鍵句    |         |    |    |    |    |
| 4  | 創意分析與實務操作   |         |    |    |    |    |
| 5  | 創意與主題抽象思考   |         |    |    |    |    |
| 6  | 創意與機能解析     |         |    |    |    |    |
| 7  | 創意與生活問題連結   |         |    |    |    |    |
| 8  | 創意與物理原理連結   |         |    |    |    |    |
| 9  | 創意與材料連結     |         |    |    |    |    |
| 10 | 創意與組合分解連結   |         |    |    |    |    |
| 11 | 創意與創意轉換連結   |         |    |    |    |    |
| 12 | 創意思考與創意設計   |         |    |    |    |    |
| 13 | 創意設計實務      |         |    |    |    |    |
| 14 | 創意設計實務      |         |    |    |    |    |
| 15 | 創意提案討論      |         |    |    |    |    |
| 16 | 創意提案討論      |         |    |    |    |    |
| 17 | 提案發表與討論     |         |    |    |    |    |
| 18 | 提案發表與討論     |         |    |    |    |    |