

101-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊			
課程名稱	專題設計	科目序號 / 代號	2851 / IDD4081
開課系所	工業設計學系	學制 / 班級	大學日間部4年1班
任課教師	郭介誠	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 4	畢業班 / 非畢業班	畢業班
上課時段 / 地點	(六)5678 / G409 (六)9ABC / G409	授課語言別	中文

課程簡介
1. 讓學生瞭解產品設計程序. 2. 讓學生學會以二維圖形及模型正確表達空間物件. 3. 訓練學生以創意手法整合各項知識解決問題. 4. 培養學生生活體驗與美學素養.

課程大綱
1. 問題發掘與題旨訂定 2. 創意發想與設計發展 3. 設計表達與草模製作

基本能力或先修課程
大一 造型基礎 設計基礎 大二 產品設計(一) 產品設計(二) 大三 工業設計(一) 工業設計(二)

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	20%	具有美學涵養，瞭解形、色、質等美學原理	小組討論 個案討論	課堂討論: 25% 課程參與度: 25% 成品製作: 25% 口頭報告: 25%	加總: 100	20
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	小組討論 個案討論	課堂討論: 25% 課程參與度: 25% 成品製作: 25% 口頭報告: 25%	加總: 100	20
使用者導向之創新	20%	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	小組討論 個案討論	課堂討論: 25% 課程參與度: 25% 成品製作: 25% 口頭報告: 25%	加總: 100	20
跨領域創新整合	20%	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	小組討論 個案討論	課堂討論: 25% 課程參與度: 25% 成品製作: 25% 口頭報告: 25%	加總: 100	20
創意表達與溝通能力	20%	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	小組討論 個案討論	課堂討論: 25% 課程參與度: 25% 成品製作: 25% 口頭報告: 25%	加總: 100	20

成績稽核

口頭報告: 25%
成品製作: 25%
課堂討論: 25%
課程參與度: 25%

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
Design 設計雙月刊	台灣創意設計中心		台灣創意設計中心	2012

Industrial Design, Competition and Globalization	Rusten, Grete (EDT)/ Bryson, John R. (EDT)	Palgrave Macmillan	2009
Industrial Design A - Z	Taschen America Llc	Taschen America Llc	2006

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	教學內容與課程綱要解說	0	0	100	0	0
2	分組設計研討	0	0	100	0	0
3	分組設計研討	0	0	100	0	0
4	分組設計研討	0	0	100	0	0
5	分組設計研討	0	0	100	0	0
6	分組設計研討	0	0	100	0	0
7	分組設計研討	0	0	100	0	0
8	分組設計研討	0	0	100	0	0
9	分組設計研討	0	0	100	0	0
10	期中發表	0	0	100	0	0
11	分組設計研討	0	0	100	0	0
12	分組設計研討	0	0	100	0	0
13	分組設計研討	0	0	100	0	0
14	分組設計研討	0	0	100	0	0
15	分組設計研討	0	0	100	0	0
16	分組設計研討	0	0	100	0	0
17	分組設計研討	0	0	100	0	0
18	學期發表	0	0	100	0	0