

102-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊			
課程名稱	設計文化專論	科目序號 / 代號	2954 / DAN1045
開課系所	設計暨藝術學院碩士在職專班	學制 / 班級	碩士在職專班1年1班
任課教師	賴瓊琦	專兼任別	兼任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(六)567 / G402	授課語言別	中文

課程簡介

探討設計的意義，什麼是好的設計
探討的意文化的意義
歷史上人類解決問題的努力（設計文化）
工業設計產品，手工藝品的鑑賞 功能、技術、美觀、環保
「審美」觀點的流變 流行和時尚
台灣「文創產品」應有的考量






課程大綱

1. 探討設計的意義，什麼是好的設計
2. 探討文化的意義
3. 歷史上人類解決問題的努力（設計文化）
4. 工業設計產品，手工藝品的鑑賞 功能、技術、美觀、環保
5. 「審美」觀點的流變 流行和時尚
6. 台灣「文創產品」應有的考量

基本能力或先修課程

無
none

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  理論實務化能力
-  設計藝術與人文整合能力
-  設計管理統合能力
-  理論研究與論述能力
-  溝通協調能力

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 】
理論實務化能力	10%	發掘並定義設計議題之 能力 具備建立解決設計議題 程序的能力 具備動手發展與完成創 作計畫之能力	校外參訪 個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) 專題報告	期末考: 20% 作業: 30% 課程參與度: 20% 書面報告: 30%	加總: 100	10
設計藝術與人文 整合能力	40%	兼具美學涵養與人文素 養 具備藝術思辨力與美學 力 建立多元之藝術觀，具 有設計藝術鑑賞力	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	分組報告: 20% 作業: 30% 實驗紀錄: 20% 上課筆記: 30%	加總: 100	40
設計管理統合能 力	10%	具備邏輯思辨的能力 瞭解設計程序與方法， 管理專案設計 跨領域整合專業知識， 創新研發能力	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	作業: 30% 課程參與度: 20% 書面報告: 30% 專業服務過程: 20%	加總: 100	10
理論研究與論述 能力	30%	具備廣度與深度的理論 研究能力 參與實務專案，培養設 計實作力 輔以理論進行藝術創作 ，具備完整論述的能力	實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 課堂討論: 20% 課程參與度: 20% 上課筆記: 30%	加總: 100	30
溝通協調能力	10%	具備以各種表現法工 具(2D,3D)呈現設計構想 的能力 培養以精準文字表達設 計思維的能力 培養語言溝通的態度與 技巧	個案討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等)	期末考: 30% 課程參與度: 20% 口試: 20% 上課筆記: 30%	加總: 100	10

成績稽核

上課筆記: 24%
作業: 18%
期末考: 14%
課程參與度: 12%
分組報告: 8%
實驗紀錄: 8%

書面報告: 6%
 課堂討論: 6%
 口試: 2%
 專業服務過程: 2%

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
無參考教材及專業期刊導讀				

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	1.設計的意義 什麼是好的設計 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	100	0	0	0	0
2	2.文化的意義	100	0	0	0	0
3	3.設計文化的演進1 原始時代	100	0	0	0	0
4	4.設計歷史探討2 工業革命	100	0	0	0	0
5	5.提倡生活用品的文化意義 美術與工藝運動	100	0	0	0	0
6	6.不同風格的時尚 軟的自然曲線、硬的幾何線條	100	0	0	0	0
7	7.形隨機能的理念 機能完好就不要多餘的造形	100	0	0	0	0
8	8.工藝品的鑑賞 材料、技藝、功能結合的美	100	0	0	0	0
9	9.期中考察 作業檢討	100	0	0	0	0
10	10.現代工業設計的起源 包浩斯材料、機能的合理結合	100	0	0	0	0
11	11.工業設計行業的開始 經濟恐慌年代，設計需求開始	100	0	0	0	0
12	12.商業主義設計的興盛及流行 設計引導流行	100	0	0	0	0
13	13.創造時尚最先端的服裝設計 釋放時尚的氣息	100	0	0	0	0
14	14.後現代主義理念設計的產品	100	0	0	0	0
15	15.設計造形視覺要素的心理感覺1 線，面、體，空間，色彩	100	0	0	0	0
16	15.設計造形視覺要素的心理感覺1 線，面、體，空間，色彩	100	0	0	0	0
17	17.台灣文化創意產品設計應有的理念 機能、美，文化的氣息	100	0	0	0	0
18	18.期末檢討及展望	100	0	0	0	0