

102-2 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	2682 / IDV1023
開課系所	工業設計學系	學制 / 班級	四技部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	(二)56 / G407	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(%) 【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】
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	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	作業: 30% 課堂討論: 30% 課程參與度: 10% 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 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	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	作業: 30% 課堂討論: 30% 課程參與度: 10% 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 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	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	作業: 30% 課堂討論: 30% 課程參與度: 10% 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 具有良好的口頭及書面表達能力	講述法 小組討論 個案討論 學生上台報告	作業: 30% 課堂討論: 30% 課程參與度: 10% 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
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		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	創意思考課程說明與分組 & 智財權宣導(含告知學生應使用 正版教科書)	0	0	0	0	100
2	創意分析與觀察法	0	0	0	0	100
3	創意分析與關鍵字導出	0	0	0	0	100
4	創意分析與轉換實務	0	0	0	0	100
5	創意與主題抽象思考	0	0	0	0	100
6	創意與機能解析思考	0	0	0	0	100
7	創意與生活問題連結	0	0	0	0	100
8	創意與物理原理連結	0	0	0	0	100
9	創意與材料連結	0	0	0	0	100
10	創意與組合類比連結	0	0	0	0	100
11	創意與創意轉換連結	0	0	0	0	100
12	創意思考與創意設計	0	0	0	0	100
13	創意實務	0	0	0	0	100
14	創意實務	0	0	0	0	100
15	創意提案討論	0	0	0	0	100
16	創意提案討論	0	0	0	0	100
17	提案發表與討論	0	0	0	0	100
18	提案發表與討論	0	0	0	0	100