

## 103-2 大葉大學 完整版課綱

### 基本資料

|             |                       |          |               |
|-------------|-----------------------|----------|---------------|
| 課程名稱        | 創意思考                  | 科目序號/代號  | 0719 /IDD1058 |
| 必選修/學分數     | 選修 /2                 | 上課時段/地點  | (四)56 /G410   |
| 授課語言別       | 中文                    | 成績型態     | 數字            |
| 任課教師 / 專兼任別 | 謝堅銘 / 專任              | 畢業班/非畢業班 | 非畢業班          |
| 學制/系所/年班    | 大學日間部 / 工業設計學系 / 2年1班 |          |               |

### 課程簡介與目標

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
-  跨領域創新整合與創意表達
-  使用者導向之創新
- 團隊合作與計畫管理
- 掌握趨勢與持續學習
- 專業倫理與社會責任

## 教學計畫表

| 系所核心能力       | 權重(%)<br>【A】 | 檢核能力指標(績效指標)  | 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】 |
|--------------|--------------|---|-------------------------------|---|---------------------|-----------------------|
| 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>個案討論<br>學生上台報告         | 小考: 20%<br>作業: 30%<br>課堂討論: 30%<br>課程參與度: 20% | 加總: 100             | 20                    |
| 跨領域創新整合與創意表達 | 20           | 具備邏輯思辨的能力<br>具備認知心理學基本知識<br>瞭解設計程序與方法<br>跨領域整合創新的能力<br>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>具有良好的口語及書寫表達能力 | 講述法<br>小組討論<br>個案討論<br>學生上台報告 | 小考: 20%<br>作業: 30%<br>課堂討論: 30%<br>課程參與度: 20% | 加總: 100             | 20                    |
| 使用者導向之創新     | 60           | 瞭解消費者生活型態與文化<br>掌握消費者需求與行為<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>學生上台報告 | 小考: 20%<br>作業: 30%<br>課堂討論: 30%<br>課程參與度: 20% | 加總: 100             | 60                    |

## 成績稽核

作業: 30%

課堂討論: 30%

課程參與度: 20%

小考: 20%

| 書籍類別 | 書名          | 作者    |
|------|-------------|-------|
| 自編教材 | 生活產品設計與創意思考 | 謝堅銘   |
| 教科書  | 設計方法        | 張建成 譯 |

上課進度

| 週次 | 教學內容                             | 教學策略                    |
|----|----------------------------------|-------------------------|
| 1  | 創意產品賞析(1) & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) | 講述法                     |
| 2  | 水平思考-主題抽象法(1)                    | 講述法、 個案討論、 學生上台報告       |
| 3  | 水平思考-主題抽象法(2) 延伸與應用練習            | 講述法、 小組討論、 學生上台報告       |
| 4  | 轉換-機能與功能差異法(1)                   | 講述法、 個案討論、 學生上台報告       |
| 5  | 轉換-機能與功能差異法(2) 延伸與應用練習           | 講述法、 小組討論、 學生上台報告       |
| 6  | 圖片觀察法 - 引導語彙紀錄(1)                | 講述法、 個案討論、 學生上台報告       |
| 7  | 圖片觀察法 - 引導語彙紀錄(2) 延伸與應用練習        | 講述法、 小組討論、 學生上台報告       |
| 8  | 創意解析(1) - 期中作業                   | 講述法、 小組討論、 個案討論、 學生上台報告 |
| 9  | 轉換 - 整合與類比 (1)                   | 講述法、 個案討論、 學生上台報告       |
| 10 | 轉換 - 整合與類比 (2)延伸與應用練習            | 講述法、 小組討論、 學生上台報告       |
| 11 | 轉換- “物理現象” 模式、“材料特性” 的應用(1)      | 講述法、 個案討論、 學生上台報告       |
| 12 | 轉換- “物理現象” 模式、“材料特性” 的應用(2) 應用練習 | 小組討論、 個案討論、 學生上台報告      |
| 13 | 垂直思考 - 主題性、趣味性、變化性、雙工性 (1)       | 講述法、 個案討論、 學生上台報告       |
| 14 | 垂直思考 - 主題性、趣味性、變化性、雙工性 (2) 應用練習  | 小組討論、 個案討論、 學生上台報告      |
| 15 | 創意解析(2)                          | 講述法、 小組討論、 個案討論         |
| 16 | 創意企劃 - 生活問題與需求的構想解答練習(1)         | 講述法、 小組討論、 個案討論、 學生上台報告 |
| 17 | 創意企劃 - 生活問題與需求的構想解答練習(2)         | 小組討論、 個案討論、 學生上台報告      |
| 18 | 創意企劃 - 生活問題與需求的構想解答練習(3)         | 個案討論、 學生上台報告            |