

103-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	設計基礎(二)	科目序號/代號	2835 /IDD1010
必選修/學分數	必修 /3	上課時段/地點	(一)5678 /G412
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	施惠吟 / 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 / 1年1班		

課程簡介與目標

1.認識美的形式原理之特性與表現。2.建立「形」的分析能力。3.熟悉材料之應用。4.訓練美感構圖能力。5.訓練手繪製圖基礎技巧。6.立體造型構成之理念轉為成創造與設計能力。

課程大綱

本課程為設計入門課程，旨在引導獨立思考、激發創意潛能與培養團隊精神。藉由造形練習、材質運用、色彩規劃、空間建構與設計情境等各項練習，使同學具備未來進行產品設計之基礎能力。

基本能力或先修課程

需有造形基礎能力者

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(%) 【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	30	具有美學涵養，瞭解形、色、質等美學原理	講述法 個案討論	分組報告: 10% 作業: 25% 課堂討論: 25% 課程參與度: 20% 成品製作: 20%	加總: 100	30
跨領域創新整合與創意表達	20	具備邏輯思辨的能力 具備認知心理學基本知識 瞭解設計程序與方法 跨領域整合創新的能力 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 具有良好的口語及書寫表達能力	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 小組合作	分組報告: 10% 作業: 25% 課堂討論: 25% 課程參與度: 20% 成品製作: 20%	加總: 100	20
使用者導向之創新	20	瞭解消費者生活型態與文化 掌握消費者需求與行為 使用者導向的創新思維與能力	講述法 個案討論	分組報告: 10% 作業: 25% 課堂討論: 25% 課程參與度: 20% 成品製作: 20%	加總: 100	20
團隊合作與計畫管理	20	具備良好溝通能力 瞭解計畫運作情形與個人角色 良好團隊合作精神	小組合作 專題報告	分組報告: 10% 作業: 25% 課堂討論: 25% 課程參與度: 20% 成品製作: 20%	加總: 100	20
掌握趨勢與持續學習	10	關注時事議題、時尚潮流，瞭解設計實務對人類社會的影響 具備持續學習的習慣與能力。	專題演講	分組報告: 10% 作業: 25% 課堂討論: 25% 課程參與度: 20% 成品製作: 20%	加總: 100	10

成績稽核

作業: 25%

課堂討論: 25%

成品製作: 20%

課程參與度: 20%

分組報告: 10%

書籍類別

書名

作者

自編教材

設計基礎 2

hui-yin Shih

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	正式上課 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書)	講述法
2	第一單元~凳子的仿生設計	小組合作、 專題報告
3	第一單元~凳子的仿生設計	個案討論
4	第一單元~凳子的仿生設計	個案討論
5	第一單元~凳子的仿生設計	個案討論
6	第一單元~凳子的仿生設計	第一單元作業發表
7	第二單元~玩具設計	講述法
8	第二單元~玩具設計	個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)、 小組合作
9	第二單元~玩具設計	個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
10	第二單元~玩具設計	個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
11	第二單元~玩具設計	個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
12	第二單元~玩具設計	第二單元~作業發表
13	第三單元~IQ light 燈具設計	講述法
14	第三單元~IQ light 燈具設計	個案討論、 小組合作
15	第三單元~IQ light 燈具設計	個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
16	第三單元~IQ light 燈具設計	個案討論、 實務操作(實驗、 上機或實習等)
17	第三單元~IQ light 燈具設計	第三單元作業發表
18	期末專題演講	專題演講