

98-2 大葉大學 完整版課綱

基本資訊			
課程名稱	工業設計(二)	科目序號 / 代號	1112 / IDD3055
開課系所	工業設計學系	學制 / 班級	大學日間部3年1班
任課教師	約翰蓋格	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	必修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(三)34 / G402 (五)567 / G409	授課語言別	英文

課程簡介

本課程教學目標在使研習工業設計之同學能具體認知設計問題以及設計所能解決之真正問題，並藉由所學之理論課程以設計方法解析，進一步擬定出合理可行的設計方針或設計準則。

在進入設計發展階段能以純熟之設計媒體發展構想並以2D / 3D方式將之視覺完整化，試圖對所選定之主題進行工業設計或產品開發過程之模擬，最後以公開展示型態驗證學習成效，藉以培育同學具備完整解決設計問題之能力。

課程大綱

指導綱要：

主題選定：

由各組提出，詳細說明設計動機、該問題之源起、可以藉由設計加以改善之機會點、以及預期成果等等，並能提出配合之時程計畫書會同指導老師討論簽認後確定。對於問題點的探討，建議必須包含相關的立論點、以及所運用的學理或方法，避免只經過直覺反射式的思考，請於確認修正後分送各指導老師一份。

主題限制：

所選定之主題或標的物必須具備能以工業方式量產為主的方式，能具體辨別比現行方式更具優勢之想法。所選定之主題或標的物必須具備其社會價值及重要性（例如：改善後能更加符合使用、操作的親人性等），而非流行性商品的畫蛇添足。

所選定之主題或標的物必須能運用相對精簡的物理學原理或機構，而非一味加裝電子控制裝置。換言之，設計內容必須是足以以模型、或設計媒體表現之Working Model或是具備模擬工業量產（小型量產）意涵的構想。

擬定設計目標：

由各組會同指導老師律定該項目標或方針，必須明確而且具體可行。

設計發展：

1.主題選定

對有可能之標的物進行比較與分析，找出該主題的設計價值。

2.現有產品、系統、形式、及結構之比較分析（比對傳統）

收集現行的操作方式，加以同質產品與近似產品所運用的方法比較。

3.設定所擬之設計方針或設計規範（預設前景）

必須於本階段清楚描述設計提案未來能夠、以及必須達到的目標。

4.構想發展（顛覆傳統）

尋求具創意的構想，以比例或1:1示意模型實驗、或證明構想能以工業化組件或加工方法實現。

構想應適時納入[科技的新]、[人性的美]、以及對[環境的好]。

5.設計製作

包含模型、工程圖說、展示表版、以及設計報告等。

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

工程科技之應用

使用者導向之創新

成績稽核

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

週次	教學內容	分配時數(%)				
		講授	示範	習作	實驗	其他
1	Define a typical lifestyle group of your interest.	20	50	10	20	
2	Create a board with useful information (A2 size or 2 A3 sheets).	20	40	30	10	
3	Show a (lifestyle-)story to explain the need of a new design creation.	10	20	50	20	
4	Make a specific questionnaire list and put the result of interviews to a semiotic keyword cloud, where you define the social, emotional and marketing background for your project. Express your ' user ' - background as close as possible by an image board.	15	35	30	20	
5	Present 3 different product ideas based on your further information.	20	30	30	20	
6	Define the specific tasks for one chosen proposal and transform them into practical solutions.	20	30	30	20	
7	Create an unique (Brand-) name and logo for your tool and story.	20	30	30	20	
8	Show feasible concepts to express your story as well as the technical (production-) demands by useful hand sketches.	20	30	30	20	

9	Work out a 2D presentation in hand- and (or) computer based drawings and define the scaled or original dimensions in at least 2 views, including a perspective view. Communicate your story in 2D.	20	30	30	20
10	Work out a 2D presentation in hand- and (or) computer based drawings and define the scaled or original dimensions in at least 2 views, including a perspective view. Communicate your story in 2D.	20	30	30	20
11	Study basic proportions and appearance by pre-made, simplified models.	20	30	30	20
12	Study basic proportions and appearance by pre-made, simplified models.	20	30	30	20
13	Design standard model made by a useful choice of materials.	20	30	30	20
14	Show your final solution in a 1:1 or scaled model to proof the concept, ergonomomy and proportions.	20	30	30	20
15	Show your final solution in a 1:1 or scaled model to proof the concept, ergonomomy and proportions.	20	30	30	20
16	Show your final solution in a 1:1 or scaled model to proof the concept, ergonomomy and proportions.	20	30	30	20
17	Final presentation	20	30	30	20
18	very final presentation	0	0	0	0
					100