

111-1 大葉大學 完整版課綱

| 基本資料 | | | |
|------------------|--|----------|---------------|
| 課程名稱 | 專題實務設計(二) | 科目序號/代號 | 1100 /IDV4020 |
| 必選修/學分數 | 必修 /2 | 上課時段/地點 | (五)789 /G408 |
| 授課語言別 | 中文 | 成績型態 | 數字 |
| 任課教師 / 專兼任別 | 劉懿元 / 專任 | 畢業班/非畢業班 | 畢業班 |
| 學制/系所/年班 | 四技部 / 工業設計學系 / 4年1班 | | |
| Office Hour / 地點 | (三) 13:20~14:10、(三) 14:20~15:10、(四) 13:20~14:10、(四) 14:20~15:10 / G604 | | |
| 協同授課教師 | 姜文中 | | |

課程簡介與目標

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，並藉由所選定的設計主題以設計方法解析，進一步擬定出合理可行的設計方針或設計準則，透過各設計小組與其指導老師共同研討的學習方式，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

各該組指導綱要擬定：主題選定與資料蒐集分析 主題限制條件與技術規格探討 擬定初步設計方針與規範
設計展開：1.主題選定 2.現有產品、系統、形式、及結構之比較分析（比對傳統） 3.設定所擬之設計方針或設計規範（預設前景） 4.構想發展（顛覆傳統）

基本能力或先修課程

大一 造型基礎 設計基礎 大二 產品設計(一) 產品設計(二) 大三 工業設計(一) 工業設計(二)

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 | 15 | 具有美學涵養，瞭解形、色、質等美學原理 | 小組討論 個案討論 | 分組報告: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 40% 小組合作狀況: 20% | 加總: 100 | 15 |
| 工程科技之應用 | 15 | 具備人因、認知心理學、介面設計等知識 具備材料、成形、加工、組裝、表面處理等生產製造相關知識 具備基本的物理學、力學、機構學等工學知識 對新科技的瞭解與掌握 | 小組討論 個案討論 | 分組報告: 20% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 20% 成品製作: 40% | 加總: 100 | 15 |
| 跨領域創新整合與創意表達 | 15 | 跨領域整合創新的能力 瞭解設計程序與方法 具備認知心理學基本知識 具備邏輯思辨的能力 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 | 小組討論 個案討論 | 分組報告: 20% 成品製作: 40% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 20% | 加總: 100 | 15 |
| 使用者導向之創新 | 15 | 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 | 小組討論 個案討論 | 分組報告: 20% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 20% 成品製作: 40% | 加總: 100 | 15 |
| 團隊合作與計畫管理 | 15 | 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 | 小組討論 個案討論 | 分組報告: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 40% 小組合作狀況: 20% | 加總: 100 | 15 |

| | | | | | | |
|-----------|----|---|--------------|---|---------|----|
| 掌握趨勢與持續學習 | 15 | 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。 | 小組討論 個案討論 | 分組報告: 20% 課程參與度: 20% 小組合作狀況: 20% 成品製作: 40% | 加總: 100 | 15 |
| 專業倫理與社會責任 | 10 | 具備專業倫理素養及社會責任感。 | 小組討論 個案討論 | 分組報告: 20% 課程參與度: 20% 成品製作: 40% 小組合作狀況: 20% | 加總: 100 | 10 |

成績稽核

成品製作: 40%
課程參與度: 20%
分組報告: 20%
小組合作狀況: 20%

書籍類別 (尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

| 書籍類別 | 書名 | 作者 |
|-------------|----------------|-----------------|
| 參考教材及專業期刊導讀 | 設計師一定要懂的材質運用知識 | Nikkei Design |
| 參考教材及專業期刊導讀 | 創新產品設計：從了解色彩 | 金宣我、俞映圭、李允玟、姜信鐵 |

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 教學策略 |
|----|-----------------------------|------------|
| 1 | 課程介紹 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) | 講述法、 個案討論 |
| 2 | 設計專案研討-1 | 小組討論、 個案討論 |
| 3 | 設計專案研討-2 | 小組討論、 個案討論 |
| 4 | 設計專案研討-3 | 小組討論、 個案討論 |
| 5 | 設計專案研討-4 | 小組討論、 個案討論 |
| 6 | 設計專案研討-5 | 小組討論、 個案討論 |
| 7 | 設計專案研討-6 | 小組討論、 個案討論 |
| 8 | 設計進度發表 | 小組討論 |
| 9 | 設計專案研討-1 | 小組討論、 個案討論 |
| 10 | 設計專案研討-2 | 小組討論、 個案討論 |

| | | |
|----|----------|-----------|
| 11 | 設計專案研討-3 | 小組討論、個案討論 |
| 12 | 設計專案研討-4 | 小組討論、個案討論 |
| 13 | 設計專案研討-5 | 小組討論、個案討論 |
| 14 | 設計專案研討-6 | 小組討論、個案討論 |
| 15 | 設計專案研討-7 | 小組討論、個案討論 |
| 16 | 設計專案研討-8 | 小組討論、個案討論 |
| 17 | 設計專案研討-9 | 小組討論、個案討論 |
| 18 | 期末成果發表 | 小組討論 |