

113-1 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	設計思考	科目序號/代號	0278 /MDI3038
必選修/學分數	必修 /2	上課時段/地點	(二)56 /B003-2
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	丁后儀 / 專任	畢業班/非畢業班	非畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 /3年2班		
Office Hour / 地點	(二) 15:20~16:10、(三) 09:10~10:00、(三) 10:10~11:00、(三) 11:10~12:00、(四) 09:10~10:00、(四) 13:20~14:10 / A513		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

本課程旨在介紹設計思考 (Design Thinking) 的觀念與實務，強調以學習者為中心，以培養學習者的思考及實作能力為目標。採實作學習模式讓學習者動手實習，降低教師講述，持續透過「問題」(problem)，引導學習者針對特定議題進行開放性討論與深度的思考，累積進入腦中的知識與經驗，以提高學習者更為寬廣的視野接納多元觀點及不同目標受眾的獨特性，進而定義並解決問題；「任務」(task 及project) 引導學習者創新思考，並引發實作及反思，進而逐步發展出屬於自己的設計哲學。故在課程架構含括多樣性的小組學習與任務實作，其核心精神即是強調將學習的責任回歸到學習者身上，讓每個學習者皆可以充分掌握自己的學習主導權。

預期學習者修讀完本課程將能：

- 1.了解設計思考與培養設計思考的能力
- 2.操作設計思考流程進行專案計畫
- 3.培養跨領域知識分享與學習的能力
- 4.善用數位科技 (AI) 激發團體創意並優化加速創作
- 5.運用360影片探索虛擬實境的敘事手法

課程大綱

- W1: 導論：設計思考是什麼？
- W2: 導論：設計思考初體驗I
- W3: 導論：設計思考初體驗II
- W4: 導論：設計思考初體驗III
- W5: 視覺創新體驗專案：「同理心」階段
- W6: 視覺創新體驗專案：「需求定義」階段
- W7: 視覺創新體驗專案：「創意動腦」階段
- W8: 視覺創新體驗專案：「製作原型」階段I (業師)
- W9: 視覺創新體驗專案：「製作原型」階段II (業師)
- W10: 視覺創新體驗專案：「製作原型」階段III(業師)
- W11: 視覺創新體驗專案：「製作原型」階段IV(業師)
- W12: 視覺創新體驗專案：「測試」階段
- W13: 畢業專題提案修改與創新

W14:畢業專題提案修改與創新:迭代I
W15:畢業專題提案修改與創新:迭代II
W16:期末專題報告I
W17:期末專題報告II
W18:合併至W10-11(配合業師工作坊停課)

基本能力或先修課程

具備多媒體2D及3D基礎繪圖軟體技能

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
 - 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
 - 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
 - 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

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 】
具備多媒體設計 專業知識的能力	10	培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。 培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。 培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等。 培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等。	小組討論 個案討論 專題報告	課堂討論: 30% 分組報告: 50% 課程參與度: 20%	加總: 100	10
具備整合多媒體 設計知識及技術 的能力	20	培養學生整合理論知識與實務技術之能力。 培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力。	實務操作(實驗、上機或實習等) 專題報告	分組報告: 50% 課程參與度: 20% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
具備發掘、分 析及因應複雜跨 領域多媒體設計 問題的能力	20	培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。 培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。	小組討論 個案討論	課堂討論: 30% 分組報告: 50% 課程參與度: 20%	加總: 100	20
具備計畫管理、 有效溝通、尊 重多元觀點與團 隊合作的能力	20	培養學生專案規劃、執行及管理之能力。 培養學生尊重多元觀點之能力。 培養學生溝通協調與團隊合作之能力。	小組討論 專題報告	分組報告: 40% 課堂討論: 30% 小組合作狀況: 30%	加總: 100	20

具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	20	培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備創新設計之能力。	小組討論 專題報告	分組報告: 40% 成品製作: 40% 小組合作狀況: 20%	加總: 100	20
具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢, 及參與多媒體實務設計的能力。	10	培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。 培養學生具備前瞻性與國際觀。 培養學生解決產業實際問題之能力。	個案討論	分組報告: 40% 課堂討論: 60%	加總: 100	10

成績稽核

分組報告: 45%
 課堂討論: 21%
 課程參與度: 10%
 小組合作狀況: 10%
 成品製作: 8%
 實驗操作: 6%

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
自編教材	自編教材	丁后儀

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	09/10 導論：設計思考是什麼？ & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導 & 性別平等教育宣導	小組討論
2	09/17 中秋節放假	國定假日、實務操作(實驗、上機或實習等)

3	09/24 導論：設計思考初體驗I	小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	10/01 導論：設計思考初體驗II	小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	10/8 導論：設計思考初體驗IV	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
6	10/15 視覺創新體驗	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	10/22 視覺創新體驗：「同理心」階段	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	10/29 「需求定義」+「製作原型」階段I (業師10/26 6H 工作坊)	小組討論、個案討論、實務操作(實驗、上機或實習等)、專題報告
9	11/05 「製作原型」階段	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
10	11/12 「製作原型」階段II (配合10/26工作坊A停課)	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	11/19 「製作原型」階段II (11/20合班授課4H工作坊)	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	11/26 畢業專題提案修改與創新	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	12/03 合併至W7(配合業師授課工作坊A停課)	小組討論
14	12/10 畢業專題提案修改與創新：迭代	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	12/17 畢業專題提案修改與創新：週邊商品設計	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	12/24 合併至W11(配合業師授課工作坊B停課)	小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	學生自主學習週，配合系上畢製總整報告進行 & 彈性教學/學習 & 彈性教學/學習	彈性教學-自主行動、彈性教學-社會參與
18	學生自主學習週，配合系上畢製總整報告進行 & 彈性教學/學習	彈性教學-社會參與