

114-1 大葉大學 選課版課綱

基本資料			
課程名稱	設計思考	科目序號/代號	0338 / 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	
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	(一) 09:10~10:00、(一) 17:10~18:00、(二) 09:10~10:00、(二) 15:20~16:10、(三) 11:10~12:00、(四) 09:10~10:00 / A513		

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。