

南台科技大學 103 學年度第 2 學期課程資訊

課程名稱	創意思考與設計
課程編碼	K0D13802
系所代碼	0K
開課班級	四技多樂一乙
開課教師	楊智傑
學分	3.0
時數	3
上課節次地點	一 4 5 6 教室 T0711
必選修	必修
課程概述	從設計的範疇、種類、理論等角度切入，使學生對創意思考與設計有所認識。
課程目標	能理解各種創意思考方法的運用過程與操作步驟。引發學生對創意思考與設計的興致，並進而提昇對創意設計作品的鑑賞力。藉由自由形式的聯想，增進個人視覺創意思考的能力，激發其創造性解決問題。實際經由課堂實作及腦力激盪訓練學生面對設計主題進行創意發想。
課程大綱	<p>一、課程簡介</p> <p>(1)課程目的、進度</p> <p>(2)評量方式</p> <p>二、創意思考模式</p> <p>(1)創意思考的模式與路徑分析</p> <p>(2)創意人的特質</p> <p>(3)運用創意尋找與解決問題</p> <p>三、腦力激盪</p> <p>(1)介紹創意聯想訓練</p> <p>(2)視覺的聯想與衍伸練習</p> <p>(3) 課堂習作分析與討論</p> <p>四、創意設計賞析</p> <p>(1)透過案例設計，了解創意思考與設計之重要性</p> <p>(2)擬定解決問題的策略</p> <p>(3) 作品評論</p>

	<p>五、動畫原理</p> <p>(1)介紹創意動畫繪本原理及其發展</p> <p>(2)創意動畫繪本課堂實際習作</p> <p>(3)課堂習作分析與討論</p> <p>六、創意思考設計的整合運用</p> <p>(1)遊戲的型態</p> <p>(2)小遊戲的發想</p>
英文大綱	
教學方式	
評量方法	
指定用書	
參考書籍	<ol style="list-style-type: none"> 1. Christ Bateman, 2009, Chapter 3: Understand Patterns of Play in Beyond Game Design: Nine Steps Toward Creating Better Videogames, pp. 76-83 Course Technology. 2. Tracy Fullerton, 2008, Chapter 7: Prototyping in Game Design Workshop-A playcentric approach to creating innovative games, Elsevier Inc. 3. Marc LeBlanc, Game Design Workshop in Game Developer Conference 2012. 4. Brenda Brathwaite & Ian Schreiber, 2009, Chapter 5: Elements of Chance in Challenges for Game Designers: Non-digital Exercises for Video Game Designers, pp. 69-82, Course Technology.
先修科目	
教學資源	
注意事項	
全程外語授課	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	