

南臺科技大學 106 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	1CD02Z02
課程中文名稱	創思設計實務(二)(B)
課程英文名稱	Innovative Design Practice II
學分數	3.0
必選修	自選必修
開課班級	二技產設三甲 四技產設三甲四技產設三乙
任課教師	劉大琦
上課教室(時間)	週二第 7 節(X303) 週二第 8 節(X303) 週二第 9 節(X303)
課程時數	3
實習時數	0
授課語言 1	華語
授課語言 2	
輔導考照 1	
輔導考照 2	
課程概述	<p>(A)面對未來世界的挑戰，產品設計師應該扮演什麼樣的角色?本課程導入國內外知名設計公司之設計方法，以未來產業為主題，讓學生針對未來社會與環境所面臨的問題進行了解與分析，並提出解決方案。</p> <p>(B)本課程主要與雲服務平台合作，以精實創業的流程結合和價值創新思考，引導學生運用雲服務科技與平台架構，讓文化創意相關產業與產品可以突破原本的框架，讓科技與文創可以激盪出新的火花，整合兩者，找出潛在的機會點與需求，完成價值創新產品商業計劃。</p> <p>(C)雲服務增值文創產業互動整合設計-本課程主要與雲服務平台合作，以精實創業的流程結合和價值創新思考，引導學生運用雲服務科技與平台架構，讓文化創意相關產業與產品可以突破原本的框架，讓科技與文創可以激盪出新的火花，整合兩者，找出潛在的機會點與需求，完成價值創新產品商業計劃。</p> <p>(D)本課程主要以兒童互動產品為主軸，利用互動感應器與互聯網整合進行相關產品設計與探討。</p>
先修科目或預備能力	
課程學習目標與核心能力之對應	<p>※編號，中文課程學習目標，英文課程學習目標，對應系指標</p> <p>-----</p> <p>1.(A)未來產業分析、精模製作 (B)設計能力運用整合 (C)深入了解文創與雲服務產品設計基礎學理。</p>

	<p>(D)藉由現有與經典的兒童產品的多元設計分析，內化成為設計的元素與學習目標。 ,-- ,1 設計知識</p> <p>2.(B)主題影片編輯與表現練習</p> <p>(C)建立產品分析與改進的能力</p> <p>(D)透過與專業資工人員的配合與討論，將互動表現完整實現化。 ,-- ,2 多媒體知識</p> <p>3.(A)3D 模型繪製</p> <p>(B)外觀設計與中大型模型製作 ,-- ,3 數位設計技能</p> <p>4.(B)服務設計工作營</p> <p>(C)養成同理心與觀察力</p> <p>(D)透過使用者觀察方法，讓學生能激發創以也不脫離基本的使用需求。 ,-- ,6 創意思考</p> <p>5.(A)模型製作&色彩計畫</p> <p>(B)展場協力佈展</p> <p>(C)培養團隊合作的能力</p> <p>(D)小組討論的腦力激盪、與跨領域的合作，期待學生能提早體現到社會實際運作的方式。 ,-- ,10 團隊合作</p> <p>6.(A)概念發想&評估</p> <p>(B)概念情境式設計表現 ,-- ,4 手繪設計技能</p> <p>7.(A)設計企畫</p> <p>(B)展場活動社群行銷</p> <p>(C)訓練商業計畫與設計整合能力 ,-- ,5 行銷企劃</p> <p>8.(B)創新設計簡報</p> <p>(C)培養跨界思考整合對談能力 ,-- ,9 溝通表達</p> <p>9.(B)社會關懷認識或參與 ,-- ,11 服務精神</p> <p>10.(A)展示設計 ,-- ,12 藝術美學</p>
<p>中文課程大綱</p>	<p>(A)深入產品使用者分析、概念發想，並結合設計趨勢及設計論之分析研究及相關設計軟體運用，培養修課學生之產品設計進階能力。</p> <p>一、未來產業分析</p> <p>二、設計企畫</p> <p>三、概念發想&評估</p> <p>四、模型製作&色彩計畫</p> <p>五、3D 模型繪製</p> <p>六、精模製作</p> <p>七、展示設計</p> <p>(B)</p> <p>1.社會設計範例分享</p>

	<p>2.趨勢議題探討與在地觀察 3.服務設計工作營與調查方法 4.專家訪談與原型測試 5.概念發展與外觀設計 6.展場規劃與佈置 7.影片設計提案報告</p> <p>(C) 1.價值創新思考流程 2.使用者觀察與訪談 3.雲服務與文創跨界商業模式激盪 4.問題分析與討論 5.概念設計 6.測試與評估 7.創新商業模式與計畫</p> <p>(D) 有鑒於全球少子化的社會現象，幼兒的教育產生了革命性的變化。如何設計出適合新世代兒童所需的教具將會是本課程的重點。我們將透過現有的幼齡互動學習產品的搜集進行分析與歸納，課程中分為概念式的前瞻產品發想與可實際操作模擬的 prototype。期末作業將與資工系同學共同合作開發。</p>
英/日文課程大綱	<p>(A) 1.The analysis of product and marketing relationship for next generation. 2.Design planning & Proposal. 3.Concept development and evaluation. 4.Mockup sample and color planning. 5.3D modeling & Rendering. 6.Appearance mockup sample. 7.Display design.</p>
課程進度表	
教學方式與評量方法	<p>※課程學習目標，教學方式，評量方式 ----- (A)未來產業分析、精模製作 (B)設計能力運用整合 (C)深入了解文創與雲服務產品設計基礎學理。 (D)藉由現有與經典的兒童產品的多元設計分析，內化成為設計的元素與學習目標。 , -- , -- (B)主題影片編輯與表現練習</p>

	<p>(C)建立產品分析與改進的能力</p> <p>(D)透過與專業資工人員的配合與討論，將互動表現完整實現化。 ,-- ,--</p> <p>(A)3D 模型繪製</p> <p>(B)外觀設計與中大型模型製作 , -- , --</p> <p>(B)服務設計工作營</p> <p>(C)養成同理心與觀察力</p> <p>(D)透過使用者觀察方法，讓學生能激發創以也不脫離基本的使用需求。 ,-- , --</p> <p>(A)模型製作 & 色彩計畫</p> <p>(B)展場協力佈展</p> <p>(C)培養團隊合作的能力</p> <p>(D)小組討論的腦力激盪、與跨領域的合作，期待學生能提早體現到社會實際運作的方式。 ,-- , --</p> <p>(A)概念發想 & 評估</p> <p>(B)概念情境式設計表現 , -- , --</p> <p>(A)設計企畫</p> <p>(B)展場活動社群行銷</p> <p>(C)訓練商業計畫與設計整合能力 ,-- , --</p> <p>(B)創新設計簡報</p> <p>(C)培養跨界思考整合對談能力 ,-- , --</p> <p>(B)社會關懷認識或參與 ,-- , --</p> <p>(A)展示設計 ,-- , --</p>
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	