

# 南臺科技大學 107 學年度第 2 學期課程資訊

課程代碼	1CD02Z03
課程中文名稱	創思設計實務(二)(C)
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 2 節(E0505) 週二第 3 節(E0505) 週二第 4 節(E0505)
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)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。</p> <p>(C)主題“善社計”，探討都市農村間的循環經濟相關設計，並藉由觀察社會企業成功典範，設身處地觀察的在地議題，了解對未來生活的衝擊，進行參與式設計；目標是提出能融入實務實作的新式設計，並透過跨界交流的認識互動，舉辦展覽教育民眾對議題的認識，始為善設計之本念。</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。(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。</p> <p>，--，1 專業知識</p>

	<p>2.(B)主題影片編輯與表現練習 (C)建立產品分析與改進的能力 (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>，--，1 專業知識</p> <p>3.(A)3D 模型繪製 (B)外觀設計與中大型模型製作</p> <p>，--，3 資訊能力</p> <p>4.(B)服務設計工作營 (C)養成同理心與觀察力 (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>，--，4 整合創新</p> <p>5.(A)模型製作&amp;色彩計畫 (B)展場協力佈展 (C)培養團隊合作的能力 (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>，--，8 敬業合群</p> <p>6.(A)概念發想&amp;評估 (B)概念情境式設計表現</p> <p>，--，2 實務技能</p> <p>7.(A)設計企畫 (B)展場活動社群行銷 (C)訓練商業計畫與設計整合能力</p> <p>，--，4 整合創新</p> <p>8.(B)創新設計簡報 (C)培養跨界思考整合對談能力</p> <p>，--，7 表達溝通</p> <p>9.(B)社會關懷認識或參與</p> <p>，--，10 服務關懷</p> <p>10.(A)展示設計</p> <p>，--，9 人文素養</p>
中文課程大綱	<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&amp;評估</p> <p>四、模型製作&amp;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.價值創新思考流程</p> <p>2.使用者觀察與訪談</p> <p>3.雲服務與文創跨界商業模式激盪</p> <p>4.問題分析與討論</p> <p>5.概念設計</p> <p>6.測試與評估</p> <p>7.創新商業模式與計畫</p> <p>(C)</p>

	1.社會設計範例分享 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 (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。
英/日文課程大綱	(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. (C) 1. Social design paradigm sharing 2. Trend topic discussion and local observation 3. Service design work camp and survey method 4. Expert interview and prototype test 5. Concept development and design 6. Exhibition planning and layout 7. Film design proposal report
課程進度表	
教學方式與評量方法	※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 (C)建立產品分析與改進的能力 (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。 ，--，-- (A)3D 模型繪製 (B)外觀設計與中大型模型製作

	<p>, --, --</p> <p>(B)服務設計工作營 (C)養成同理心與觀察力 (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>, --, --</p> <p>(A)模型製作 &amp; 色彩計畫 (B)展場協力佈展 (C)培養團隊合作的能力 (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>, --, --</p> <p>(A)概念發想 &amp; 評估 (B)概念情境式設計表現</p> <p>, --, --</p> <p>(A)設計企畫 (B)展場活動社群行銷 (C)訓練商業計畫與設計整合能力</p> <p>, --, --</p> <p>(B)創新設計簡報 (C)培養跨界思考整合對談能力</p> <p>, --, --</p> <p>(B)社會關懷認識或參與</p> <p>, --, --</p> <p>(A)展示設計</p> <p>, --, --</p>
指定用書	
參考書籍	
教學軟體	
課程規範	