

國立清華大學課程大綱

科 號		組別		學分	3	人數限制	50
科目中文名稱	文化與創意：文創產品設計與設計思考			教室			
科目英文名稱	Innovative Design and its Design Thinking						
任 課 教 師	黃致傑						
上 課 時 間							

請勾選	此科目對應之系所課程規畫所欲培養之核心能力 Core capability to be cultivated by this course	權重 (百分比) Percentage
<input type="checkbox"/>	自我瞭解與溝通表達 Self-awareness, expressions & communication	0%
<input checked="" type="checkbox"/>	邏輯推理與批判思考能力 Logical reasoning & critical thinking	40%
<input checked="" type="checkbox"/>	科學思維與反思 Scientific thinking & reflection	30%
<input type="checkbox"/>	藝術與人文涵養 Aesthetic & humanistic literacy	0%
<input type="checkbox"/>	資訊科技與媒體素養 Information technology & media literacy	0%
<input checked="" type="checkbox"/>	多元觀點與社會實踐 Diverse views & social practices	30%

一、 課程說明：

本課程以培養學生文化創意思維，具備設計問題分析以及方案構想與提議能力。課程中由設計史的脈絡探討設計產業的脈絡，以及新興文創產業中兼備解決 功能需求，以及傳遞美感與文化內涵的設計趨勢。藉由經典文創商品或活動案例 的導讀，呈現設計背後所牽連的環境反思與社會關懷議題。透過資料圖像化的表現，探討視覺化圖表呈現問題與執行策略的設計語彙。課程期末執行文創商品開發的專題，從設計問題分析、圖像化資訊呈現、方案描繪與設計、版面製作以及 口語表達等演練，讓學生獲得完整文創設計提案的學習經驗。

另外，因本課程後期的期末專題會以小組討論形式個別討論上課，修課同學需能彈性配合當日討論時間。

歷年課程網頁參考：

108-1: <https://sites.google.com/view/iddt201909/>首頁

107-1: https://sites.google.com/gapp.nthu.edu.tw/iddt201902

107-2: <https://sites.google.com/gapp.nthu.edu.tw/ccd2018/>

二、 指定用書：

本課程並無特並教科書，但從該領域最新之作品發表與論文探討中整合教材，發展合適之授課簡報及課堂議題討論題材。

三、 參考書籍：

1. 王鴻祥、翁鵲嵐、鄭玉屏、張志傑（譯）（民 100）。情感@設計：為什麼有些設計讓你一眼就愛上（原作者:Donald A. Norman）。臺北市:遠流。（原著出版年: 2004）
2. 卓耀宗（譯）（民 97）。設計未來生活-善體人意的機器，還是不受控制的麻煩（原作者: Donald A. Norman）。臺北市: 遠流。（原著出版年: 2008）
3. 卓耀宗（譯）（民 100）。好設計不簡單（原作者:Donald A. Norman）。臺北市: 遠流。（原著出版年: 2017）
4. 羅雅萱（譯）（民 97）。當代設計演化論：關鍵運動與經典風格的承先啟後（原作者: Lakshmi Bhaskaran）。臺北市: 原點。（原著出版年: 2008）
5. Guichon, F., Miggayrou F., Pacquement A. (2014). 100 Masterpieces of Design. Paris: Centre Pompidou
6. Dixom, T., Belton, C., & Violette, R. (2013). Tom Dixon: Dixonary. London: Violette Editions.
7. Roode, D. I., Husdon, J., & Thiemann, R. (2014). Marcel Wanders: The Designer Pinned Up. Netherlands: Frame Publisher.
8. Rendgen, S. (2012). Information Graphics. Cologne: Taschen.
9. Lupton, E. & Lipps, A. (2015). Beauty: Cooper Hewitt Design Triennial. New York: Cooper Hewitt.
10. Andrew Bolton (2016)Manus x Machina: Fashion in an Age of Technology, New York: Metropolitan Museum of Art.
11. Williams, A. H., Hall, P., Sargent, T., & Antonelli, P. (2008). Design and the Elastic Mind. New York: The Museum of Modern Art.
12. McGuirk, J. & Herrero, G. (2017). Fear & Love: Reactions to a Complex World: The Design Museum Opening Exhibition. Phaidon Press
13. The Design Museum. (2017). Designer Maker User. London: Phaidon Press. London: Design Museum
14. The Design Museum. (2016). Beazley Designs of the Year 2016 Catalogue. London: Design Museum

15. The Design Museum. (2017). Beazley Designs of the Year 2017. London: Design Museum
16. Lupi, G. (2016). Dear Data. New Jersey: Princeton Architectural Press.
17. 德國 iF 設計獎 (<https://ifworlddesignguide.com>)
18. 德國紅點設計獎 (<https://red-dot.org>)

四、教學方式：

1. 每週課程分為兩個部分，前兩個小時以教師講授課程新知為主，後一個小時為學生的分組討論時間，課程強調交流中學習的重要，讓學生以分組報告的方式，回答課堂中提出的議題。
2. 期末專題將鼓勵學生由自身所處的（台灣）周遭環境視為關懷的題材，透過課堂所學之設計技能與設計思考進行探索，提出對環境與社會帶來有善改變的設計提案，亦鼓勵後續社會實踐之落實。

五、課程進度：

課程暫擬進度如下：

週次	課程內容	指定閱讀
第 1 週	課程介紹	
第 2 週	近代設計史（一） 概述工業設計與建築的近代發展，從不同時代中的趨勢變化，反應當時產業環境、工程技術、與文化背景狀況。	《當代設計演化論：關鍵運動與經典風格的承先啟後》
第 3 週	近代設計史（二） 探討歷史上重要設計運動與派流，探討及影響的流行材質、顏色、及風格，以及建築、工業設計、陶瓷設計、服裝設計和平面設計的風格表現。	《當代設計演化論：關鍵運動與經典風格的承先啟後》
第 4 週	文創發展趨勢 從近幾年全球指標性「米蘭家具展」、「瑞典燈飾家具展」文創展會活動中，探討全球經典品牌的經營與行銷策略，以及與區域性、全球化議題的市場對話機制。	《100 Masterpieces of Design》
第 5 週	情感設計 從設計心理學觀點，從不同情感層次的探討，分析設計與產品如何在日常生活中解決功能問題、並互動性引導行為模式的機制。	《情感@設計：為什麼有些設計讓你一眼就愛上》 《好設計不簡單》
第 6 週	未來設計 由美國認知心理學家 Donald Norman 的觀點，探討近代科技發展下，未來生活必須面對的生活情境與設計哲學。	《好設計不簡單》 《設計未來生活-善體人意的機器，還是不受控制的麻煩》
第 7 週	設計產業的翻轉（一） 由近代創客文化發展下，探討設計師、製造者/	《Designer Maker User》

	創客、使用者三者角色關係的重置現象。	
第 8 週	設計產業的翻轉（一） 探討在高度工業發展環境下，大眾（使用者）是如何透過消費行為創造我們現在所處的生活世界，而設計產業又是如何因此對我們生活帶來的影響。從中探討對環境生態、人本關懷的帶來正面影響的「社會設計」趨勢。	《Beazley Designs of the Year 2016 Catalogue》《Beazley Designs of the Year 2017》
第 9 週	期中考試：設計文創產業的近代發展趨勢	
第 10 週	設計思考 針對設計師所需具備之圖像化表達能力進行介紹與教學，讓學生了解基本設計圖說表達方法，以及設計領域解決問題的思考架構。	《Tom Dixon: Dixonary》
第 11 週	資訊圖像化（一） 介紹 infographics 資訊圖像化表現法，從設計核心問題的分析，發展視覺傳達與資訊分析整合的視覺圖像述事呈現。	《Information Graphics》 《Dear Data》
第 12 週	資訊圖像化（二） 由從不同類型設計專案例，探索設計策略、資訊分析及整合問題的策略下，發展的設計圖說與資訊表現的創意。	《Information Graphics》 《Dear Data》
第 13 週	期末專題提案	
第 13 週	文創設計案例研討：設計表現法 由國際指標性設計與藝術類展賽的獲獎，探討設計專案企劃之圖文呈現技巧，學習兼具理性與美感的資訊表達與圖文訊息傳達的表現法。	德國 iF 設計獎、紅點設計獎歷年得獎案例
第 15 週	文創設計案例研討：在地與全球化設計 探討近年來以形塑在地文化特色，並與遭環境議題或全球性變遷趨勢相關之文創設計。	《Marcel Wanders: The Designer Pinned Up》
第 16 週	文創設計案例研討：跨界設計 探討運用異業合作、跨領域合作及其跨界行銷之文化創意設計走向。	《Manus x Machina: Fashion in an Age of Technology》 《Fear & Love: Reactions to a Complex World: The Design Museum Opening Exhibition》 《Beauty: Cooper Hewitt Design Triennial》
第 17 週	文創設計案例研討：社會設計 探討從環境關懷、人本關懷為核心之文創計畫，從市場與產業模式的介入，帶來的整體社會現象改變的思維。	《Design and the Elastic Mind》
第 18 週	期末專題成果展示與報告	

--	--	--

六、成績考核

- | | |
|----------------|-----|
| 1. 出席率 | 10% |
| 2. 課程中的報告與上課討論 | 40% |
| 3. 期中考試 | 10% |
| 4. 期末專題提案 | 10% |
| 5. 期末專題成果 | 30% |

大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱(格式)

1. 依據專科以上學校遠距教學實施辦法第6條：學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則及專科學校法規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。
2. 教學計畫大綱如下，請填入教育部「大專校院課程網」或「技職校院課程網」之「課程大綱」欄位，且能有效連結閱覽。
3. 本件提報大綱為基本填寫項目，實際撰寫內容格式，學校可依需求進行調整設計。

學校名稱：清華大學

開課期間：109學年度1學期 (本學期是否為新開設課程：*是 否)

壹、課程基本資料 (有包含者請於打)

1.	課程名稱	文化與創意：文創產品設計與設計思考
2.	課程英文名稱	Innovative Design and its Design Thinking
3.	教學型態	*非同步遠距教學 *同步遠距教學直播學校 請填列本門課程之收播學校與系所： (1)學校:國立清華大學 系所:全校各科系學生
4.	授課教師姓名及職稱	黃致傑 助理教授
5.	師資來源	<input type="checkbox"/> 專業系所聘任 *通識中心聘任 <input type="checkbox"/> 以上合聘 <input type="checkbox"/> 其他
6.	開課單位名稱(或所屬學院及科系所名稱)	通識教育中心
7.	課程學制	<input type="checkbox"/> 學士班 <input type="checkbox"/> 進修學士班 <input type="checkbox"/> 學士班在職專班 <input type="checkbox"/> 碩士班 <input type="checkbox"/> 碩士班在職專班 <input type="checkbox"/> 博士班 *學院 (<input type="checkbox"/> 二年制 *四年制) <input type="checkbox"/> 專科 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制) <input type="checkbox"/> 進修專校 <input type="checkbox"/> 進修學院 (<input type="checkbox"/> 二技 <input type="checkbox"/> 四技 <input type="checkbox"/> 碩士在職專班) <input type="checkbox"/> 學位學程 (<input type="checkbox"/> 二年制 <input type="checkbox"/> 四年制 <input type="checkbox"/> 碩士班) <input type="checkbox"/> 學分學程
8.	部別	*日間部 <input type="checkbox"/> 進修部(夜間部) <input type="checkbox"/> 其他
9.	科目類別	<input type="checkbox"/> 共同科目 *通識科目 <input type="checkbox"/> 校定科目 <input type="checkbox"/> 專業科目 <input type="checkbox"/> 教育科目 <input type="checkbox"/> 其他
10.	部校定 (本課程由那個單位所定)	<input type="checkbox"/> 教育部定 <input type="checkbox"/> 校定 <input type="checkbox"/> 院定 <input type="checkbox"/> 所定 <input type="checkbox"/> 系定 <input type="checkbox"/> 其他
11.	開課期限(授課學期數)	*一學期(半年) <input type="checkbox"/> 二學期(全年) <input type="checkbox"/> 其他
12.	選課別	*必修 <input type="checkbox"/> 選修 <input type="checkbox"/> 其他
13.	學分數	3
14.	每週上課時數	0.83
15.	開課班級數	2
16.	預計總修課人數	100
17.	全英語教學	<input type="checkbox"/> 是 *否
18.	國外學校合作遠距課程 (有合作學校請填寫)	國外合作學校與系所名稱: _____ <input type="checkbox"/> 國內直播 <input type="checkbox"/> 國內收播 <input type="checkbox"/> 境外專班 <input type="checkbox"/> 雙聯學制 <input type="checkbox"/> 其他
19.	課程平臺網址 (非同步教學必填)	https://sites.google.com/gapp.nthu.edu.tw/iddt2019-02
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	https://drive.google.com/file/d/1TsDJcCrW7M8LtC59qRo4ZIDT10nYXFVU/view?usp=sharing

貳、課程教學計畫

一	教學目標	本課程以培養學生文化創意思維，具備設計問題分析以及方案構想與提議能力。課程中由設計史的脈絡探討設計產業的脈絡，以及新興文創產業中兼備解決 功能需求，以及傳遞美感與文化內涵的設計趨勢。藉由經典文創商品或活動案例 的導讀，呈現設計背後所牽連的環境反思與社會關懷議題。透過資料圖像化的表現，探討視覺化圖表呈現問題與執行策略的設計語彙。課程期末執行文創商品開 發的專題，從設計問題分析、圖像化資訊呈現、方案描繪與設計、版面製作以及 口語表達等演練，讓學生獲得完整文創設計提案的學習經驗。																																											
二	適合修習對象	對設計與文創產業有興趣的學生																																											
三	課程內容大綱	<p>(請填寫每週次的授課內容及授課方式)</p> <table border="1" data-bbox="518 638 1445 2004"> <thead> <tr> <th rowspan="3">週次</th> <th rowspan="3">授課內容</th> <th colspan="3">授課方式及時數 (請填時數，無則免填)</th> </tr> <tr> <th rowspan="2">面授</th> <th colspan="2">遠距教學</th> </tr> <tr> <th>非同步</th> <th>同步</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>課程介紹</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>近代設計史(一) 概述工業設計與建築的近代發展，從不同時代中的趨勢變化，反應當時產業環境、工程技術、與文化背景狀況。</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>近代設計史(二) 探討歷史上重要設計運動與派流，探討及影響的流行材質、顏色、及風格，以及建築、工業設計、陶瓷設計、服裝設計和平面設計的風格表現。</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>文創發展趨勢 從近幾年全球指標性「米蘭傢具展」、「瑞典燈飾家具展」文創展會活動中，探討全球經典品牌的經營與行銷策略，以及與區域性、全球化議題的市場對話機制。</td> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>情感設計 從設計心理學觀點，從不同情感層次的探討，分析設計與產品如何在日常生活中解決功能問題、並互動性引導行為模式的機制。</td> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>未來設計 由美國認知心理學家 Donald Norman 的觀點，探討近代科技發展下，未來生活必須面對的生活情境與設計哲學。</td> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)			面授	遠距教學		非同步	同步	1	課程介紹	<input type="checkbox"/>			2	近代設計史(一) 概述工業設計與建築的近代發展，從不同時代中的趨勢變化，反應當時產業環境、工程技術、與文化背景狀況。	<input type="checkbox"/>			3	近代設計史(二) 探討歷史上重要設計運動與派流，探討及影響的流行材質、顏色、及風格，以及建築、工業設計、陶瓷設計、服裝設計和平面設計的風格表現。	<input type="checkbox"/>			4	文創發展趨勢 從近幾年全球指標性「米蘭傢具展」、「瑞典燈飾家具展」文創展會活動中，探討全球經典品牌的經營與行銷策略，以及與區域性、全球化議題的市場對話機制。		<input type="checkbox"/>		5	情感設計 從設計心理學觀點，從不同情感層次的探討，分析設計與產品如何在日常生活中解決功能問題、並互動性引導行為模式的機制。		<input type="checkbox"/>		6	未來設計 由美國認知心理學家 Donald Norman 的觀點，探討近代科技發展下，未來生活必須面對的生活情境與設計哲學。		<input type="checkbox"/>	
週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填)																																											
		面授	遠距教學																																										
			非同步	同步																																									
1	課程介紹	<input type="checkbox"/>																																											
2	近代設計史(一) 概述工業設計與建築的近代發展，從不同時代中的趨勢變化，反應當時產業環境、工程技術、與文化背景狀況。	<input type="checkbox"/>																																											
3	近代設計史(二) 探討歷史上重要設計運動與派流，探討及影響的流行材質、顏色、及風格，以及建築、工業設計、陶瓷設計、服裝設計和平面設計的風格表現。	<input type="checkbox"/>																																											
4	文創發展趨勢 從近幾年全球指標性「米蘭傢具展」、「瑞典燈飾家具展」文創展會活動中，探討全球經典品牌的經營與行銷策略，以及與區域性、全球化議題的市場對話機制。		<input type="checkbox"/>																																										
5	情感設計 從設計心理學觀點，從不同情感層次的探討，分析設計與產品如何在日常生活中解決功能問題、並互動性引導行為模式的機制。		<input type="checkbox"/>																																										
6	未來設計 由美國認知心理學家 Donald Norman 的觀點，探討近代科技發展下，未來生活必須面對的生活情境與設計哲學。		<input type="checkbox"/>																																										

		7	設計產業的翻轉（一） 由近代創客文化發展下，探討設計師、製造者/創客、使用者三者角色關係的重置現象。		<input type="checkbox"/>	
		8	設計產業的翻轉（一） 探討在高度工業發展環境下，大眾（使用者）是如何透過消費行為創造我們現在所處的生活世界，而設計產業又是如何因此對我們生活帶來的影響。從中探討對環境生態、人本關懷的帶來正面影響的「社會設計」趨勢。		<input type="checkbox"/>	
		9	期中考試：設計文創產業的近代發展趨勢	<input type="checkbox"/>		
		10	設計思考 針對設計師所需具備之圖像化表達能力進行介紹與教學，讓學生了解基本設計圖說表達方法，以及設計領域解決問題的思考架構。		<input type="checkbox"/>	
		11	資訊圖像化（一） 介紹 infographics 資訊圖像化表現法，從設計核心問題的分析，發展視覺傳達與資訊分析整合的視覺圖像述事呈現。		<input type="checkbox"/>	
		12	資訊圖像化（二） 由從不同類型設計專案例，探索設計策略、資訊分析及整合問題的策略下，發展的設計圖說與資訊表現的創意。		<input type="checkbox"/>	
		13	期末專題提案			<input type="checkbox"/>
		14	文創設計案例研討：設計表現法 由國際指標性設計與藝術類展賽的獲獎，探討設計專案企劃之圖文呈現技巧，學習兼具理性與美感的資訊表達與圖文訊息傳達的表現法。			<input type="checkbox"/>
		15	文創設計案例研討：在地與全球化設計 探討近年來以形塑在地文化特色，並與遭環境議題或全球性變遷趨勢相關之文創設計。			<input type="checkbox"/>
		16	文創設計案例研討：跨界設計 探討運用異業合作、跨領域合作及其跨界行銷之文化創意設計走向。			<input type="checkbox"/>
		17	文創設計案例研討：社會設計 探討從環境關懷、人本關懷為核心			<input type="checkbox"/>

			之文創計畫，從市場與產業模式的介入，帶來的整體社會現象改變的思維。				
		18	期末專題成果展示與報告	<input type="checkbox"/>			
四	教學方式	(有包含者請打 <input type="checkbox"/> ，可複選) <input checked="" type="checkbox"/> 1.提供線上課程主要及補充教材 <input checked="" type="checkbox"/> 2.提供線上非同步教學 <input type="checkbox"/> 3.有線上教師或線上助教 <input checked="" type="checkbox"/> 4.提供面授教學，次數：5次，總時數：15小時 <input checked="" type="checkbox"/> 5.提供線上同步教學，次數：5次，總時數：15小時 <input type="checkbox"/> 6.其它：(請說明)					
五	學習管理系統	呈現內容是否包含以下角色及功能 (有包含者請打 <input type="checkbox"/> ，可複選) 1.提供給系統管理者進行學習管理系統資料庫管理 <input type="checkbox"/> 個人資料 <input checked="" type="checkbox"/> 課程資訊 <input type="checkbox"/> 其他相關資料管理功能 2.提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能 <input checked="" type="checkbox"/> 最新消息發佈、瀏覽 <input checked="" type="checkbox"/> 教材內容設計、觀看、下載 <input type="checkbox"/> 成績系統管理及查詢 <input type="checkbox"/> 進行線上測驗、發佈 <input type="checkbox"/> 學習資訊 <input type="checkbox"/> 互動式學習設計(聊天室或討論區) <input checked="" type="checkbox"/> 各種教學活動之功能呈現 <input type="checkbox"/> 其他相關功能(請說明)					
六	師生互動討論方式	(包括教師時間、E-mail 信箱、對應窗口等) 教師時間、E-mail 信箱					
七	作業繳交方式	(有包含者請打 <input type="checkbox"/> ，可複選) <input checked="" type="checkbox"/> 1.提供線上說明作業內容 <input type="checkbox"/> 2.線上即時作業填答 <input checked="" type="checkbox"/> 3.作業檔案上傳及下載 <input type="checkbox"/> 4.線上測驗 <input type="checkbox"/> 5.成績查詢 <input type="checkbox"/> 6.其他做法(請說明)					
八	成績評量方式	(包括考試方式、考評項目其所佔總分比率) 1. 小組討論作業與互評 50% 2. 期中考試 10% 3. 期末專題提案 10% 4. 期末專題成果 30%					
九	上課注意事項	課堂的小組討論與互評，為小組討論的成果報告，報告的繳交需註明組員的貢獻度與參與內容，以此作給分的依據。期中與期末設計專題					

		會以實體或線上展的形式呈現。
--	--	----------------