

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	Creative 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	15%
<input checked="" type="checkbox"/>	藝術與人文涵養 Aesthetic & humanistic literacy	15%
<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：

本課程探討近代設計史的發展脈絡，剖析環境、社會與設計的相互關係。從方法學的角度介紹功能與美學的組成關係，以誘導性的跨領域小組作業，讓學生從當代生活與情境中反思，在地文化與環境中汲取靈感，發展創意設計。

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，課程期末專題會以小組討論形式上課，地點以校本部上課為主，修課同學需能配合上課地點。

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. 張玲玲(譯)（2017）。從直島啟航的瀨戶內國際藝術祭：以藝術活化地方（作者: 福武總一郎、北川富朗）。台北市: 遠流。（原著作出版年: 2016）
6. 洪世民（譯）（2019）推測設計：設計、想像與社會夢想（作者: 安東尼. 鄧恩、菲歐娜. 拉比）台北市: digital medicine。（原著作出版年: 2013）
7. Guichon, F., Miggayrou F., Pacquement A. (2014). 100 Masterpieces of Design. Paris: Centre Pompidou
8. Dixom, T., Belton, C., & Violette, R. (2013). Tom Dixon: Dixonary. London: Violette Editions.
9. Finede, M. (2016). Nomadic Furniture 3.0: New Liberated Living? Niggli Verlag.
10. Roode, D. I., Husdon, J., & Thiemann, R. (2014). Marcel Wanders: The Designer Pinned Up. Netherlands: Frame Publisher.
11. Rendgen, S. (2012). Information Graphics. Cologne: Taschen.
12. Lupton, E. & Lipps, A. (2015). Beauty: Cooper Hewitt Design Triennial. New York: Cooper Hewitt.
13. Andrew Bolton (2016)Manus x Machina: Fashion in an Age of Technology, New York: Metropolitan Museum of Art.
14. Williams, A. H., Hall, P., Sargent, T., & Antonelli, P. (2008). Design and the Elastic Mind. New York: The Museum of Modern Art.

15. McGuirk, J. & Herrero, G. (2017). Fear & Love: Reactions to a Complex World: The Design Museum Opening Exhibition. Phaidon Press
16. The Design Museum. (2017). Designer Maker User. London: Phaidon Press. London: Design Museum
17. The Design Museum. (2016). Beazley Designs of the Year 2016 Catalogue. London: Design Museum
18. The Design Museum. (2017). Beazley Designs of the Year 2017. London: Design Museum
19. Lupi, G. (2016). Dear Data. New Jersey: Princeton Architectural Press.
20. 德國 iF 設計獎 (<https://ifworldddesignguide.com>)
21. 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	參考閱讀
第 1 週	課程介紹	
第 2 週	創意設計：啟發性設計方法	《Beazley Designs of the Year Catalogue》
第 3 週	現代主義：無意識/減法設計	《當代設計演化論：關鍵運動與經典風格的承先啟後》
第 4 週	情感設計：談反思層次的茶壺設計	《情感@設計：為什麼有些設計讓你一眼就愛上》
第 5 週	科技與設計的狂象：未來主義、有機設計、新科技與生活應用	《當代設計演化論：關鍵運動與經典風格的承先啟後》
第 6 週	設計與環境反思：永續設計、社會設計	Designboom 當代設計案例、《Designer Maker User》
第 7 週	設計與環境反思：少數族群、關懷設計	《Designer Maker User》
第 8 週	推測設計、新媒體藝術	《推測設計：設計、想像與社會夢想》《Fear & Love: Reactions to a Complex World: The Design Museum Opening Exhibition》《Design and the Elastic Mind》
第 9 週	設計講座	
第 10 週	期中考試	

第 11 週	文創設計期末專題 小組討論 1: 在地文創資源調查	《從直島啟航的瀨戶內國際藝術祭：以藝術活化地方》
第 12 週	小組討論 2: 設計概念	《Tom Dixon: Dixonary》
第 13 週	小組討論 3: 設計提案	《Marcel Wanders: The Designer Pinned Up》
第 13 週	小組討論 4: 模型製作	《Nomadic Furniture 3.0: New Liberated Living》
第 15 週	展覽規劃與佈置	《Information Graphics》
第 16 週	期末展覽	

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% |

七、16 週內導入額外學習資源

因課程包含理論與實作部分，實作工具與設備（像是：電路板 CNC、雷射切割機器、3D 列印機、木材加工等工具）會針對課程內容整理與更新配置，以利順利且安全地被操作使用，因此，工具的管理、材料與作品的收納，以及製作期間所需的操作空間與材料皆是額外導入之特色課程之人力、材料、設備等資源。

八、生成式人工智慧倫理聲明

完全開放使用，請註明使用生成式 AI 應用的方法與思考流程。創意本是無設限的，只要在符合美感與功能應用的原則中，設計創意更應該藉由當代工具積極探索產生創意的新方法。因此，本課程鼓勵學生利用 AI 進行協作或互學啟發式設計應用，以提升本門課產出創意的各種可能。