

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。

課程的目標為帶領學生認識新竹在地文化資產-蘆草工藝，以此發展文創設計。蘆草，是一具有上千年歷史的文化資產，其纖維可製成獨特紋理的蘆草紙發展工藝創作，在台灣的戰後經濟發展與族群融合脈絡具重要意義。然而，隨著時代變遷，這門工藝、文化與產業正逐漸消失。課程將帶領跨學科的實作教學與討論，以設計實作的流程進行，發展設計創作，結合數位科技與傳統工藝，翻轉蘆草文化與技藝的傳統表現方向，並探索其在當代生活與設計市場的創新發展。

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://ifworlddesignguide.com>)
21. 德國紅點設計獎 (<https://red-dot.org>)

四、教學方式：

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。

該課程強調帶領學生進行在地化的文化創意發想，接觸新竹蘆草工藝，從有形無形的文化資源實地走訪、探勘、文史搜集，並邀請業師當面傳授工藝技巧，並輔以工作坊將工藝與技術應用的整合教學，誘發設計思考與實作引導。最後以成果發表、展覽的方式進行期末成果展現。評量上，將邀請業師針對提案結果進行反饋，以此正視在地的聲音，發展出符合台灣文創所需的文創產品設計方向。其中，課堂實作成果，將於校內舉辦成果展，強調以自行展架設計與製作、展覽策劃的辦展方式，將學習與實作教學成果與校內師生對話，營造校園創意設計與實作的氛圍。教學方法分項如下：

1. 文創與設計基礎能力培養：課程將從歷史脈絡和理論層面介紹創意設計，並通過深入分析近代設計史，幫助學生理解創意與大環境之間的互動。此外，將透過實踐課程和小組工作，引導學生從功能性與美學的角度思考設計，並將這些概念應用於解決當代文化與社會問題。
2. 新科技應用與模型實作：本部分旨在提升學生在數位設計、動態互動技術等方面的實作能力。課程將涵蓋從概念發想到原型製作的全過程，包括功能定義、造型開發、材料選擇和實驗。學生將被引導從居家場域可被應用的產品方向，發展可蘆草新創的動態美感，及其背後的運動機構設計，並在此過程中學習將設計理念轉化為實際的產品設計與實作方法。

3. 蘆草文化資產的深入認識: 這一部分將專注於蘆草工藝的歷史和文化意義。學生將就新竹在地的通草文化實地考察, 以了解蘆草在台灣的發展脈絡和價值, 並透過與當地工藝師的交流, 學習傳統工藝技巧。課堂將塑造為蘆草的文化探索, 從古今到現代、以及在地, 對此工藝深度認識。

4. 混種工藝的創新發展: 結合前面階段的學習, 學生將嘗試將蘆草工藝與現代科技相結合, 以數位設計與實作的方法, 探索創新的表現方式。這部分將通過小組討論和創意工作坊, 激發學生從多元角度思考如何融合傳統工藝與新科技, 並實踐這些理念。

5. 成果發表與校園展覽: 課程最後會舉辦學生成果報告與展覽呈現。透過業師的講評, 來給與學生學習成果, 在實務上具體的執行建議。並透過校園成果展覽, 獲得與校園社群互動和反饋的聲音。學生將從展覽策劃、展架設計和製作中, 體驗自辦展覽的過程, 這將有助於提升他們的組織能力, 以及與社群溝通的技巧和表達的能力。

五、課程進度:

課程暫擬進度如下:

週次	課程主題	內容【說明】	備註
1	創意設計：啟發性設計	藉由國際經典作品賞析，介紹創意設計的方法，設計思考流程。	
2	極簡主義：使用者為中心的設計	以近代史的角度介紹設計風格的轉變。並在現代主義設計中延伸介紹以使用者為中心的設計觀察方法。	
3	情感設計：反思性的設計	從情感設計的角度，介紹反思設計，並延伸介紹推測設計、批判設計等設計論述的表現。	
4	設計與新科技應用	介紹近代新科技發展下，設計的互動性，延伸介紹有機變形設計與動力藝術相關作品。	
5	社會與環境反思	從環境與社會的角度，介紹具有良善影響力與社會驅動力的藝術與設計專案。	
6-7	蘆草文化資產探討與蘆草工藝實作	認識蘆草文化資產及其與台灣關聯的發展脈絡，並邀請蘆草工藝家帶領學生實際操作、認識工藝技法。	邀請張秀美、劉錦薰工藝家授課
8-9	機械動力實作專題	介紹互動設計的架構，並從連動結構、形狀記憶合金驅動等技術的運用，進行可動系統的實作教學。	與共同主持人巫銘紘合授
10-11	階段一：創作概念的發展與文化內涵的表	引導學生小組討論，從設計概念的角度發展，融合蘆草文化相關連的論述，以此提	

	現	出反思性的創作觀點。	
12-13	階段二：動力系統開發與運動表現	具體化創作概念的內涵，運用動力系統發展與蘊草工藝融合的視覺表現與情境。	與共同主持人巫銘紘合授
14-15	階段三：產品內容表現與市場定位	將論述內容、技術實作、產品造型與市場定位整合。規劃作品在文創市場的產品定位與表現特點。	
16	期末成果發表與展覽開幕	進行設計評圖報告，並邀請設計、文創、工藝領域專家參與評圖。並舉辦成果展覽，公開發表與大眾交流。	

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。

九、其他說明

*學生學習成效	1. 認識台灣在地文化並建立認同感
---------	-------------------

	<ol style="list-style-type: none">2. 對新竹通草產業與族群融合歷史深刻了解3. 以跨領域合作的方式，學習結合科技與藝術的創作方法4. 對文創市場與文化創意的發展獲得具體的認知5. 獲得美感教育與創客教育整合的學習經驗
*預期個人教學 成果	<ol style="list-style-type: none">1. 建構傳統工藝與動力系統結合的創新教學方法2. 從混種工藝的教學與實作成果中，永續進行新竹在地蘆草文創推廣3. 帶領一組同學的創作執行商品化，進入國際文創展賽中發表4. 拓展通草工藝在當代科技與藝術的跨域應用表現