

# 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，因本課程期末專題會以小組討論形式上課，修課同學需能彈性配合星期二 3:30-9:00 安排的討論時間。

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、翁鵠嵐、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。	《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/創客、使用者三者角色關係的重置現象。	《Designer Maker User》
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%