

五校策略聯盟 108 學年度彈性學習微課程大綱

課程名稱	設計微課程			
授課教師	丑宛茹、李清志、李家瑩、黃鼎億、姚仲涵、黃莉婷、蕭有志、王則眾、朱旭建、覃康寧、許棕宣、漆志剛			
服務單位	實踐大學設計學院 4 系			
修課人數	約 80 人			
上課地點	實踐大學【東閔紀念大樓 (A 棟) 1 樓敏初廳、東閔紀念大樓 (A 棟) 1 樓中庭、A 棟 401 教室】			
課綱 核心素養	A 自主行動	B 溝通互動	C 社會參與	
	<input type="checkbox"/> A1. 身心素質與自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> A2. 系統思考與問題解決 <input type="checkbox"/> A3. 規劃執行與創新應變	<input checked="" type="checkbox"/> B1. 符號運用與溝通表達 <input type="checkbox"/> B2. 科技資訊與媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> B3. 藝術涵養與美感素養	<input type="checkbox"/> C1. 道德實踐與公民意識 <input type="checkbox"/> C2. 人際關係與團隊合作 <input checked="" type="checkbox"/> C3. 多元文化與國際理解	
一、學習目標 設計的內容，涵攝了人文、社會、工程、技術、藝術、心理、商業...等等層面，需要充足的知識和冷靜的判斷，還需要堅強的意志力，而不只是「畫畫」、「塗鴉」而已。本課程主要係對設計基礎觀念之介紹，透過知識講授與場域氛圍，教導學生能由生活風格、環境空間與日常行為的觀察與體驗中，引領其對設計有基礎認識，並學習多面向之設計思維。				
二、課程內容				
週次	日期	姓名	課程主題	內容綱要
一	10/2	丑宛茹	創意思維，美感詮釋	簡介設計定義、設計範疇與設計思考，在日常生活中進行設計體驗與探索。
二	10/9	李清志	村上春樹的東京漫步	無提供
三	10/16	李家瑩	說書人該有的準備與資質	成為動畫師或互動式作品設計師常見的特質與該有的準備。設計並非偶發，故事的陳述方法也不是只有一種。簡介說故事的方法與案例探討。
四	10/23	姚仲涵	「聲與光」- 空間事件	1.材料的關係 - 以模型製作課程為例 2.聲響創作概述 - 以近代創作形式為例 3.光的聲音 - 看不見的事件 4.空間事件 - 裝置,演出,建築尺度
五	10/30	黃鼎億	創意之前 做人開始	強調人格完整 並透過檢單的幾個步驟 讓同學在準備設計創作之前能有更完善的準備
六	11/6	黃莉婷	一場與身體的密室對話	以工作坊 Workshop 方式進行; 透過身體與影像的空間符號，尋找自身潛意識中的一段對話。--上課地點：敏初廳
七	11/13	丑宛茹	創意思維，美感詮釋	簡介設計定義、設計範疇與設計思考，在日常生活中進行設計體驗與探索。
八	11/20	覃康寧	衣者城市	課程以 WORKSHOP 實作方式進行服裝創作，輔以身體語彙，另類想像城中人之日常衣飾。--上課地點：敏初廳
九	11/27	朱旭建	工業設計的本質	從「生存」、「生活」與「生命」三個面向了解工業設計的核心概念
十	12/4	許棕宣	建築物自身:身體在空間中，因時間、環境與事件的發生，開始產生整體性的行為	無提供
十一	12/18	漆志剛	即興:形容(詞)空間?	以「即興:形容(詞)空間?」為題，激發學生設計思考的想像
十二	12/25	李家瑩	互動式劇本與線性劇本	在經驗美好的閱聽過程中，使用者很難察覺自己的狀態，但要成為一個動畫或說故事的人，劇本的書寫是基礎也重要的一環。國內外案例探討。
一	3/11	丑宛茹	創意思維，美感詮釋	簡介設計定義、設計範疇與設計思考，在日常生活中進行設計體驗與探索。
二	3/18	李清志	村上春樹的東京漫步	無提供
三	4/1	李家瑩	認知與互動式多媒體	動畫與互動式多媒體的閱聽過程裡都包含了一個重要的條件，就是心智的體驗狀態，操控與設計這個狀態牽涉到”情

				緒工程”的設計範圍。動畫與遊戲案例探討。
四	4/8	王則眾	3D 列印與設計開發	(1) 3D 列印之種類、及相關原理及應用;(2) 環境/醫療;(3) 3D 列印與環境/醫療間之關聯性
五	4/15	蕭有志	建築的前世與今生	本場次將由人在自然環境中的棲居與營造家屋的歷史，漫談人與群體如何利用材料、工藝技術，創造豐富的建築文化。最終並將視線挪移到當代前衛建築，探討當前社會文化的流變與建築文化發展的交互關係。
六	4/29	覃康寧	衣者城市	課程以 WORKSHOP 實作方式進行服裝創作，輔以身體語彙，另類想像城中人之日常衣飾。--上課地點：敏初廳
七	5/6	丑宛茹	創意思維，美感詮釋	簡介設計定義、設計範疇與設計思考，在日常生活中進行設計體驗與探索。
八	5/13	許棕宣	建築物自身:身體在空間中，因時間、環境與事件的發生，開始產生整體性的行為	無提供
九	5/27	黃鼎億	創意之前 做人開始	強調人格完整 並透過檢單的幾個步驟 讓同學在準備設計創作之前能有更完善的準備
十	6/3	漆志剛	玩：不完美的烏托邦	以「玩：不完美的烏托邦」為題，帶領學生探討烏托邦的真實與想像
十一	6/10	黃莉婷	一場與身體的密室對話	以工作坊 Workshop 方式進行; 透過身體與影像的空間符號，尋找自身潛意識中的一段對話。--上課地點：敏初廳
十二	6/17	李家瑩	設計者與環境：接地氣。	身處的環境是所有設計師的養分，對多媒體類創作者而言要如何將抽象的概念與感受轉化成可被閱聽的作品，同時對社會環境產生互動與影響是本課的重點。國內外案例探討與分享。

三、上課方式及成果要求

(一) 上課方式：

1. 本課程以講座方式於實踐大學進行，第一週先針對「設計」做基礎概念的介紹，之後安排服裝、產品、空間、視覺等設計領域之教師，針對分項設計領域，進行較深入之專題演講。
2. 課程內容將輔以大量視覺圖像，並視時間、空間配合，搭配小部分設計練習。
3. 實地參觀大學生的設計實品與設計現場，以理解設計流程與設計專業學習之實況。

(二) 成果要求：

1. 現場即時提問與互動。
2. 書面心得及設計練習。