朝陽科技大學 095學年度第1學期教學大綱
Design Method & Creative Thinking 設計方法與創意思考

當期課號	1825	Course Number	1825
授課教師	邱順應	Instructor	
中文課名	設計方法與創意思考	Course Name	Design Method & Creative Thinking
開課單位	視覺傳達設計系(四日)二A	Department	
修習別	選修	Required/Elective	Elective
學分數	2	Credits	2
課程目標	1、方法學及設計方法的基本知識 2、產生創意正確觀念與有效方法 3、篩選方案的方法 4、有效執行及評價設計成果的方法	Objectives	1. Developing the basic knowledge of methodology and design methods. 2. Developing the correct concepts and effective methods of producing ideas. 3. Learning skills of selecting ideas. 4. Learning evaluation and execution.
教材	自編講義(設計方法，創意思考方法) 參考資料: 【設計方法】 1.物生物_現代設計理念 Bruno Munari著,曾堉、洪進丁譯,博遠,1989.9 2.設計方法 John Chris Jones著,張建成譯,六合,1994.10 3.創意思境_視覺傳達設計概論與方法 楊裕富著,田園城市,1998.2 4.創意活力_產品設計方法論 楊裕富著,田園城市,2000.12 5.設計的文化基礎_設計符號與溝通 楊裕富著,亞太,1999.11 6.產品設計_設計基礎和方法論 N.F.M. Roozenburg & J.Eekels著, 張建成譯,六合,1995.10 7.工業設計_產品造型的歷史、理論與實務 Berhard E. Burdek著,胡佑宗譯,亞太,1996.8 8.研究與設計_環境行爲的研究工具 John Zeisel著,關華山譯, 田園城市,1996.3 9.劇本導引_資訊時代產品與服務設計 余德彰等著, 田園城市,2001.5 10.創造性工程設計 Harold R. Buhl著, 游萬來、周鴻儒譯, 六合,1992.4 【創意思考】 1.Dacey, John S. (1989). “Fundamentals of Creative Thinking”, Lexington Books. 2.Jewler Jerome A. (1988). “Creative Strategy in Advertising”, Wadsworth Publishing Company. 3.Peterson, Bryan. (1996). “Using Design Basics to Get Creative Results”, North Light Books. 4.邱順應著，創意不正經，星定石文化，台北，民國90年。 5.邱順應譯，設計我的第2母語，滾石文化，台北，民國94年。 6.邱順應譯，不守規則創意，滾石文化，台北，民國89年。 7.黃文博著，關於創意我有意見，天下文化，民國87年。 8.鄭以萍譯，如何激發大創意，滾石文化，台北，民國86年。 9.洪蘭譯，大腦的秘密檔案，遠流出版，台北，民國91年。 10.歐陽應齋著，尋常放蕩，紅色文化，台北，民國88年。	Teaching Materials	

成績評量方式	課堂表現10% 出席情形30% 作業成績60% (視狀況再行調整)	**Grading**	Attendance 30% Participation 10% Homework 60% (May be adjusted depending on real situations)
教師網頁	_		
教學內容	教學目標: 　經課程規劃與運作，使同學在輕鬆、趣味、自我啓發、團隊合作的學習環境中，習得基本的設計方法及創意思考觀念與知識，期能將之自然融入生活及設計活動中，以建立未來成爲良好設計師應有的靈活思維與方法運用的基礎。 主要內容: 1.設計的本質、設計方法研究、設計方法理論及應用 2.創意方法（個與團隊、心與技法）、創意經典案例研討（國內國外） 3.以上課程內容之相關活動（競賽、尋寶活動、心得報告、成果發表）	**Syllabus**	1.The nature of design, design method study, the theory and application of design methods. 2.Creative thinking methods (personal and team, mind and skill), case study. 3.Competition, treasure-seeking, and presentation.

尊重智慧財產權，請勿非法影印。