朝陽科技大學 096學年度第2學期教學大綱
Industrial Design(2) 工業設計(二)

當期課號	3370	**Course Number**	3370
授課教師	李朝金	**Instructor**	LEE,CHAO CHIN
中文課名	工業設計(二)	**Course Name**	Industrial Design(2)
開課單位	工業設計系(四進)二A	**Department**	
修習別	必修	**Required/Elective**	Required
學分數	3	**Credits**	3
課程目標	透過設計實做演習的方式，帶領學生完成整個設計過程。課程重點在於設計創意的啓發與造型能力的培養，同時磨練學生在設計表現及模型製作上的能力。實施課題以較適合二年級學生且較不涉及複雜機構者爲宜，同時穿插設計比賽於課題中。	**Objectives**	Practices of creative thinking, application in creative product design, human factor in design.
教材	由教師自行編製	**Teaching Materials**	Organized by the teacher
成績評量方式	成績評定標準： 上課出席率..... 30% 2D 發表 ..... 30% 最終發表及模型... 40%	**Grading**	Criteria: Daily attendance and performance ..... 30% 2D presentation.....30% Final Presentation including model..... 40%
教師網頁	_		
	[主題]：爲某個特定的生活型態族群設計一項日常生活用具 [課程目標]：使學生了解 工業設計師在現代社會當中所應該發揮的功能，以及其工作上所必須的流程。此流程包含如下之項目： •藉由平面圖說進行設計內容之表達，並配合其他技巧進行設計成果發表之訓練。 •典型設計案推進過程中所必須歷經的流程。 •下列三項基本能力的培養：(1)視覺設計語言之運用，(2)對「符號」所代表意義之了解，(3)視覺語言上的審美能力。 •定義未來設計概念所須之方法。 •下列兩項進階能力的培養：(1)與行銷、廣告，及視覺傳達登相關專業人員之互動能力，(2)進行整合性設計思考之能力，包含品牌、客制化、整體情境概念，以及文化背景之省思等能力。 [課程內容]： 第一階段： •從學生本身有興趣的電影當中挑選一部，以作爲鎖定特定生活型態族群之切入點。 •以A2或A3之裱板表現出該特定生活型態族群之生活情境，以及三個相關的產品構想。 •以A2或A3之裱板，儘可以忠實表現出該特定生活型態族群之生背景。 •由三個構想中挑選一個，具體設定其設計目標並加以轉化爲具有實用價值的設計結果。例如在材質、人因設		Theme: create a tool of daily use for a certain lifestyle group <Curriculum Topics> Aims of the course: Basic knowledge about the functions and procedure of industrial design in modern societies. •Training on personal 2D expression and presentation skill •Procedure of a typical design project •Basics The visual language of objects Background about 'signs'and their meaning Judging objects by visual criteria. •Concepts Methods to define new concepts •Advanced Surrounding fields and interaction with:'marketing','advertising', 'visual communication' 'Design' as a multifunctional profession: 'branding','customizing','whole story concepts', consideration about 'cultural background',... Procedure

教學內容	計，或是操作界面等方面之改善構想等。 •爲同學自己所設計出來的產品創造一個適合其使用情境的商標。 •以徒手之草圖表達出技術上可行而且符合原定設計概念與使用情境之設計構想。 •最後以手繪或電腦輔助繪圖之方式，至少以兩個原寸或標示適當尺寸之正視平面圖加上一個透視圖，以能夠充分說明設計構想內容及其使用情境爲原則。 第二階段： 3D 模型建構 — 針對最終篩選出的構想建構一個原寸大的3D電腦模型以證明其尺寸與設計構想之可行性。 •以發泡材料或其他材料製作立體草模，以具體展現所設計的功能以及尺寸。 •確實指定在設計的各部分上所使用的材料。 •確實指定並具體展現在設計的各部分上所使用的色彩及外觀處理，包含所有之表面印刷及商標等。 •針對最後篩選出來的構想備妥2D及3D之設計成果最終報告，必須能夠充分展現產品的最終感覺以及使用情境。 設計進度:： 第一階段： 最多不得超過9週。 第二階段：到本學期期末爲止。	**Syllabus**	Step 1: •Define a lifestyle group by choosing a movie of your interest. •Create a board with useful information (A2 size or 2 A3 sheets). Show a (lifestyle-)story and 3 different product ideas. •Express your ‘user’- background as close as possible by an Image board. (A2 size or 2 A3 sheets). •Define the specific tasks for one chosen product and transform them into practical solutions. Such as: materials, ergonomy, interface… •Create a unique (Brand-) name and logo for your tool and story. •Show feasible concepts to express your story as well as the technical (production-) demands by useful hand sketches. •Work out a 2D presentation in hand- and (or) computer based drawings and define the scaled or original dimensions in at least 2 views, including a perspective view. Communicate your story in 2D. Step 2: 3D Work Show your final solution in a 1:1scale model to proof your concept and proportions. •Proof proportions and functions of your 2D concept by useful rough models in cardboard or foam. •Define and proof materials to use on your product due to your image of the 2D work and the functions. •Define and proof colors and final appearance with logo and graphic layout. •Prepare an overall 2D and 3D presentation to explain the sense and usage of your project due to the chosen task and briefing. <Time schedule> Step 1: Max. 9 weeks Step 2: end of the winter semester 2007/2008.

尊重智慧財產權，請勿非法影印。