

1002學期 課程基本資料/Course Information

系所 / 年級	數媒系 3年級	課號 / 班別	00U00226 / A
學分數	3學分	選 / 必修	選修
科目中文名稱	設計企畫與方法	科目英文名稱	Design Planning Methods
主要授課老師	未確認	開課期間	一學年之下學期
人數上限	60 人	已選人數	0 人

起始週 / 結束週 / 上課地點 / 上課時間

請各位同學遵守智慧財產權觀念；請勿非法影印。

Please observe Intellectual Property Rights (IPR), not to make illegal copies.

教學綱要/syllabus

第一部分/Part I(※依課程委員會審議之內容決議填入)

	基本素養/核心能力 Core Literacy/Core Competencies	相關性 Relevance	
		高度相關	中度相關
一、教學目標所要達成之能力培養項目： 【依據課程委員會審議通過之課程與基本素養/核心能力關聯表填寫】	健康 Health [具有促進身體、心理以及靈性健康的良好習慣]		
	關懷 Care [具有實踐關懷自己(尊重生命、感恩惜福)、關懷他人(孝親尊長、同理尊重、團隊合作)、關懷社會(扶助弱勢、服務社區)、以及關懷世界(愛護地球、多元文化)的行動力]		
	創新 Innovation [具有創造特色的原創力與求新、求變及應變的能力]		
	卓越 Excellence [具有追求自我突破，並能終身學習，以不斷因應社會與時代需求的企圖心]		
	中文能力 Chinese Competencies[具有中文閱讀賞析、文字運用表達及文書處理能力]		
	英文能力 English Competencies[具有英文閱讀、寫作及聽講之溝通能力]		
	資訊能力 Information Competencies[具有常用的電腦軟體操作及利用網際網路中豐富資源的能力]		
二、教學目標 (Objective)	1.認知面：[使學生理解、應用、分析、綜合、比較、推論、評估本課程之理論與概念]： 設計X企劃= 讓創新能執行實現的關鍵 設計、創新，二十一世紀核心關鍵字之一，成為現今企業們的生存手段。		
	2.技能面[使學生能獲得運用與實做本課程理論與概念之技巧]： ●從設計者的觀點，去蕪存菁，直擊企劃的核心！ ●設計師也是專案經理，也要懂管理上的技巧 ●用宏觀、寬廣、高瞻的眼光把「設計」也提升到事業企劃的等級 ●設計企劃前輩們的珍貴筆記 ●要創意也要紀率，右腦式的專案企劃 ●理性的設計企劃		
	3.情意面[能引發學生對本課程之興趣，激發學生學習動機，增加觸類旁通與自主學習]： ●設計師現身說法，分享成功事例與失敗事例 當設計逐漸被商場重視，商業經營和設計成為密不可分的關係之際，設計者不僅僅要俱備美學、藝術與創新的意識，要讓設計轉化成商業上的成功，培養出「設計的創新意識」只是跨出成功的第一步，更進一步地，如何將設計運用在企業組織的商場上，設計者也要俱備專案經理的管理能力、從企劃提案的撰寫、與客戶的溝通、多人合作時的協調、成本與報酬率的概念、行銷簡報...等等，相較於過去，現在的設計師被要求要具備多種能力，舉凡感性設計的能力、因應全球化時代的語言運用能力、帶領團隊的領導力，甚至是說服客戶的能力...相信許多設計者一定會發出這樣的忿忿不平：「設計者只要會畫圖就行了，為何還要會那麼多技能？」，但是擁有這些能力的設計者一定會更高的競爭力。		
三、符合教學目標之課程內容設計			
四、先修科目 (Pre Course)	無		

第二部分/Part II

一、多元教學方法
(Teaching Method)

- | | | |
|--|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> 由學生自訂學習目標與抱負水準 | <input checked="" type="checkbox"/> 案例或故事討論 | <input checked="" type="checkbox"/> 講述 |
| <input type="checkbox"/> 服務學習 | <input checked="" type="checkbox"/> 學生課後書面報告 | <input type="checkbox"/> 參訪 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 學生上台報告 | <input checked="" type="checkbox"/> 腦力激盪 | <input checked="" type="checkbox"/> 角色演練 |
| <input type="checkbox"/> 習題練習 | <input type="checkbox"/> 影片欣賞與討論 | <input checked="" type="checkbox"/> e化教學 |
| <input type="checkbox"/> 審議式民主 | <input checked="" type="checkbox"/> 觀察與資料收集 | <input type="checkbox"/> 其他 |
| | <input checked="" type="checkbox"/> 小組討論 | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> 學生實作 | |
| | <input type="checkbox"/> 採訪 | |
| | <input checked="" type="checkbox"/> 一分鐘回饋 | |

設計要怎麼思考：培養設計創新的意識 作者：Ken Nah
 譯者：博碩文化、郭淑慧
 出版社：博碩
 出版日期：2010年01月18日
 語言：繁體中文 ISBN：9789862012932
 裝訂：平裝

二、參考書目
(Reference)

[符合教學目標之參考書目]

設計要怎麼企劃：培養設計創新的執行力!

作者：Ken Nah, JinKwun Jun, Hyojin Kim, Bokyoung Ka
 譯者：博碩文化·許乃云
 出版社：博碩
 出版日期：2010年03月16日
 語言：繁體中文 ISBN：9789862013083
 裝訂：平裝

三、教學進度
(Syllabi)

[符合教學目標之教學進度]

2012/2/20	設計工作指南	林郁廷
2012/2/27	設計趨勢	林郁廷
2012/3/5	設計研究	林郁廷
2012/3/12	企劃是事業之始	林郁廷
2012/3/19	資訊分享	林郁廷
2012/3/26	專案策略藍圖	林郁廷
2012/4/2	客戶需求	林郁廷
2012/4/9	報價單/提案書/契約書	林郁廷
2012/4/16	期中考	林郁廷
2012/4/23	設計企劃者的秘密筆記	林郁廷
2012/4/30	專案的定義與目的/設計故事板/設計劇本	林郁廷
2012/5/7	設計流程5階段-Intro/閱讀趨勢/研究/視覺發想/設計/簡報	林郁廷
2012/5/14	右腦的點子會議	林郁廷
2012/5/21	設計?設計!設計 \$	林郁廷
2012/5/28	以成功專案作收—打造出品質保證的成品	林郁廷
2012/6/4	成功案例 & 失敗案例	林郁廷
2012/6/11	設計簡報	林郁廷
2012/6/25	設計簡報	林郁廷

評量方式	分數	評量方式	分數
<input type="checkbox"/> 實作測驗	0	<input checked="" type="checkbox"/> 期中筆試	20
<input checked="" type="checkbox"/> 隨堂筆試測驗	10	<input type="checkbox"/> 期末筆試	0
<input checked="" type="checkbox"/> 小組作業	20	<input type="checkbox"/> 期中報告	0
<input type="checkbox"/> 服務日誌	0	<input type="checkbox"/> 期末報告	0
<input type="checkbox"/> 口試	0	<input checked="" type="checkbox"/> 專題報告	30
<input type="checkbox"/> 個人上台報告	0	<input type="checkbox"/> 實作作品與反思	0
<input checked="" type="checkbox"/> 小組上台報告	10	<input type="checkbox"/> 前後測比較進步與成長	0
<input checked="" type="checkbox"/> 出席狀況	10	<input type="checkbox"/> 課堂參與與表現	0
<input type="checkbox"/> 心得與反思報告	0	<input type="checkbox"/> 其他	0

五、講義位址
(http://)

[回上頁](#) [重新查詢](#)