

設計群專題先導課程教案簡案

壹、教學單元設計

領域/科目	設計群/室內設計製圖與實作課程		實施年級	二年級
單元名稱	專題先導課程		總節數	6
教材來源	自編教材		設計者	郭承儀
核 心 素 養	總綱核心素養	總綱各教育階段核心素養具體內涵	領綱/科目核心素養	
	A3規劃執行與創新應變	U-A3 具備規劃、實踐與檢討反省的素養，並以創新的態度與作為因應新的情境或問題。	1. 具備設計相關專業領域的系統思考、科技資訊運用及表徵符號應用的能力，協調溝通以解決職場問題，並能掌握國內外設計產業發展趨勢，養成多元文化與國際理解素養。 2. 具備藝術感知、創作與鑑賞的能力，涵養生活與藝術美學，並能賞析、分享與溝通美善的設計思維。 3. 具備資訊、數位科技與美感跨領域整合的設計思考能力，運用造形、色彩、質感之構成元素與方法，傳達設計製作之創新與創意表現。 4. 具備對專業、智慧財產、勞動法令規章與相關議題的思辨與對話素養，培養公民意識與社會責任。	
	B3藝術涵養與美感素養	U-B3 具備藝術感知、欣賞、創作與鑑賞的能力，體會藝術創作與社會、歷史、文化之間的互動關係，透過生活美學的涵養，對美善的人事物，進行賞析、建構與分享。		
	C3多元文化與國際理解	U-C3 在堅定自我文化價值的同時，又能尊重欣賞多元文化，具備國際化視野，並主動關心全球議題或國際情勢，具備國際移動力。		
學 習 重 點	學習表現		設計-實-基設-1 具備設計的基本知識，展現系統思考、符號表達、科技資訊及尊重多元文化之素養。 設計-實-基設-2 了解基本設計原理，並運用於作品設計與解決問題。	

		設計-實-基設-3 具備造形、色彩、質感與構成的能力，進行圖文視覺構成實作。 設計-實-基設-4 具備圖文整合與溝通協調能力，並尊重智財權。	
	學習內容	設計-實-基設-B-b 基本設計要素點、線、面、體構成原理 設計-實-基設-D-a 視覺錯視原理 設計-實-基設-D-b 幾何學錯視 設計-實-基設-D-c 圖與地 設計-實-基設-D-d 視覺錯視原理之實作	
學習目標	單元目標	具體目標	
	【認知】 1. 了解專題實驗設計的重點 2. 了解專題產品研發的步驟 3. 了解專題實驗的準備工作 4. 認識聯合國永續發展目標17項核心指標的意涵與執行實例 5. 認識如何將 SDGs 概念導入專題實作之中，使實驗成果更具備國際觀及貢獻性	1-1 學生能清楚說出各組實驗設計的重點 1-2 學生能了解各組實驗研發的步驟 1-3 學生能寫出專題實驗的準備工作 1-4 學生能清楚了解 SDGs17項核心概念 1-5 學生能應用 SDGs 概念，導入專題研發當中，使成果更具備國際觀及貢獻性	
議題融入	多元文化教育-我族文化的認同 多 U1 肯認同並樂於宣揚我族的文化。 多 U2 我族文化的批判或創新。		
議題實質內容	1. 引導學生收集認識在地文化資產 2. 學生能夠歸納所習得的在地文化與設計方法，設計出創新 LOGO 3. 學生能夠認同並分享在地文化		
教學資源	1.設備：筆電、簡報筆、單槍投影。 2.教材：自編簡報、飲料商品、搭配器具。		
教學活動內容		時間	教學評量
一、專題製作介紹 1.解說專題製作的意義與目的 2.解說設計群專題製作的種類與參賽規定 3.解說設計群專題製作的撰寫規定 4.解說設計群專題製作歷屆入圍決賽案例		120分鐘	

專題設計的意義

- 基於專題導向學習(Project Base Learning; PBL)的觀念與理論設計的專題製作課程，定義為「讓學生能整合知識，並透過團隊合作方式進行學習，以提升問題解決能力」的一門科目。
- 希望學生能應用所學的专业知識與理論，透過訂定主題、蒐集資料，進行實驗、測試、實地訪查、問卷調查、統計分析與製作等過程，完成預設的工作目標。

專題製作的目的

- 專題製作的目的為提升學生以下的能力：
 - (1) 解決問題能力
 - (2) 蒐集資料的能力
 - (3) 實務應用能力
 - (4) 團隊合作能力
 - (5) 知識整合與表達能力

120分鐘

二、專題製作主題發想

1. 設計群專題製作空間類作品介紹

2. 主題發想導引

- (1) 結合自身興趣或家族事業
- (2) 關注時事議題，融入聯合國指標
- (3) 解決生活周遭問題
- (4) 探索專業領域的應用
- (5) 在地文化特色之發揚

● 以分析案例特點發想題目

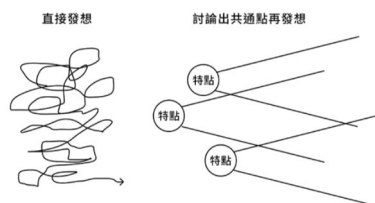
1. 從自身經驗出發
2. 找出與組員共同喜歡的設計作品，歸納喜歡的原因

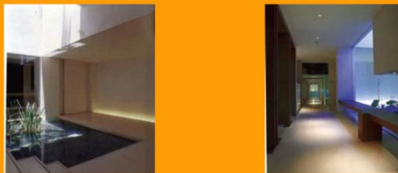
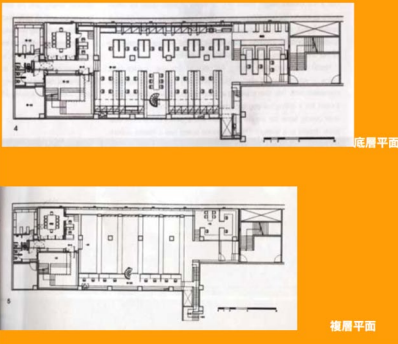
喜愛作品	城市ok牆	海廢圓錐
喜歡原因	台灣的 日常生活的 親近的 有趣的	台灣的 環保的 親近的 有趣的
題目方向	台灣的 親近的 有趣的	

Copyright © 2021 by 瓊樓上口

5. 發想：以特點作為方向再發散思考

經過前面幾個階段，一路走來，討論出共同喜歡的特點後，其實團隊間的共識幾乎已經建立完成，就可以將這些特點再作為發想的方向，這麼一來，與夥伴們一起發散思考、Brainstorming 時就不會跑得太遠、紊亂零散。



三、案例分析解說 1. 案例分析方式解說 (1) 平面圖分析 (2) 動線與泡泡圖拆解 (3) 設計元素與風格運用之分析 (4) 外觀與主題、在地風貌之結合 2. 各類空間建築案例分析 (1) 餐飲類空間(餐飲類、旅宿類、藝文空) (2) 旅宿類空間 (3) 藝文空間 (4) 其他空間 設計構思 入口&玄關 置身於辦公大樓的基地,循著純白的 企業識別與設計師慣用的白牆,引導 往下的迴旋動線來到入口,玄關的接待櫃檯分隔對外空間,動線端點規劃 以人性出發點的洗手間,近乎樓高的 大面玻璃,提供員工舒適的服務空間  5.5 平面圖  底層平面 複層平面	120分鐘	
參考資料		
1. Negative space art https://www.pinterest.com/search/pins/?q=Negative%20space%20art&rs=srs&b_id=BL2nO8ifJhjbAAAAAAT3v7WBTM22slZfEcT8BPAWSDhb7f3i03Vjh-dC8uee_8kOc_LZdplpnr6bfhWkl0&source_id=7Djgb3LE 2. 國家文化資產網 https://nchdb.boch.gov.tw/ 3. 高雄市政府文化局文化遺產分頁 https://heritage.khcc.gov.tw/HeritageList.aspx?Pindex=3&appname=heritage02&Type=HistoricalRelics		

貳、課程教學歷程

第一節 專題製作介紹

專題製作的流程

- 專題製作的實施流程區分為：準備(Preparation)、實施(Implementation)、呈現(Presentation)、評鑑(Evaluation)與進階(Advance)等五階段，簡稱為PIPE-A。
- 準備階段：找組員、確定主題、蒐集資料、撰寫計畫書等等。
- 實施階段：依計畫書的分工與預定時程，透過可行的實施方法完成專題目標。應確實記錄實施過程，並建立完整的學習歷程檔案。

【教學活動】

- (一)介紹專題製作的意義與目的。
- (二)介紹設計群專題製作的撰寫規定。



【教學活動】

- (一)介紹實物繪測的職場現況。
- (二)解說設計群專題製作的種類與參賽規定。

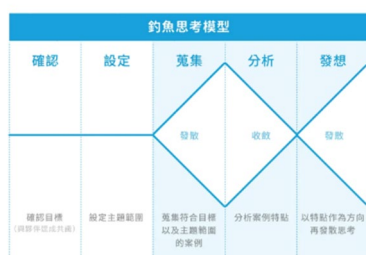


【教學活動】

解說設計群專題製作歷屆入圍決賽案例。

第二節 專題製作主題發想

釣魚思考模型(確認、設定、蒐集、分析、發想)能引導學生發想畢業製作專題的題目。每個階段實際上該如何進行呢？



【教學活動】

設計群專題製作空間類作品介紹。



【教學活動】

主題發想導引

- (1) 結合自身興趣或家族事業
- (2) 關注時事議題，融入聯合國指標
- (3) 解決生活周遭問題
- (4) 探索專業領域的應用
- (5) 在地文化特色之發揚



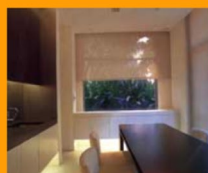
【教學活動】

請學生以2-3人進行分組任務。

第二節 案例分析解說

2. 會議室&工作區

會議室以開放式的門扇面對中庭的自然光影變化，豐富變化的開啟方式也使會議室作為多功能的場域，以開放無礙的視覺性增加設計部門工作區的空間寬闊感。



【教學活動】

- (一) 案例分析方式解說
- (二) 各類空間建築案例分析



【教學活動】

解說與徒手畫方式並讓學生練習。