

111 至 112 美感與設計課程創新計畫
112 學年度第 1 學期 學校課程實施計畫

高級中等學校基本設計

成果報告書

委託單位： 教育部 師資培育及藝術教育司
執行單位： 新北市立石碇高中
執行教師： 蘇郁涵 教師
輔導單位： 北區 基地大學輔導

目錄

壹、課程計畫概述

一、課程實施對象

二、課程綱要與教學進度

(可貼原有計畫書內容即可，如有修改請紅字另註)

貳、課程執行內容

一、核定課程計畫調整情形

二、課程執行紀錄

三、教學研討與反思

四、學生學習心得與成果 (如有可放)

參、同意書

一、成果報告授權同意書

二、著作權及肖像權使用授權書 (如有請附上)

壹、課程計畫概述

一、課程實施對象

申請學校	新北市立石碇高中
授課教師	蘇郁涵
實施年級	高二
課程執行類別	一、高級中等學校基本設計選修課程 (18 小時 1 學分) <input checked="" type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校
班級數	1 班
班級類型	<input checked="" type="checkbox"/> 普通班
學生人數	20 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱：基本設計					
課程設定	<input type="checkbox"/> 發現為主的初階歷程 <input checked="" type="checkbox"/> 探索為主的中階歷程 <input type="checkbox"/> 應用為主的高階歷程	每週堂數	<input checked="" type="checkbox"/> 單堂 <input type="checkbox"/> 連堂	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 高級中學 二年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 年級 <input type="checkbox"/> 國民中學 年級
學生先修科目或先備能力：					
* 先修科目： <input checked="" type="checkbox"/> 曾修美感教育實驗課程：學生在美術（一）上過色彩的美感課程。					
* 先備能力：學生於高一時上過一學期的美術課必修課程，和一門質感融入的校本課程-茶風創意，學生生活中的美感經驗落差極大，本身的各項能力也有程度明顯落差，進行課程時需要差異化教學以及小組互助以利帶動學習。					

一、課程活動簡介：

課程藉由生活中的觀察、實際參訪和動手實作中，讓學生對設計有產生基本概念，並提升學習動能，學期初用觀察作為第一單元，從生活環境切入，培養學生對細節觀察的敏銳度，並能將自己的思考轉化為視覺呈現，藉由多次反覆的視覺化練習，熟悉軟體操作、做中學嘗試版面構成，在期末編排歷程檔案時能有比較好的呈現。

本學期以單位元反覆為主要的實作練習，將上一年度的實作內容降低複雜度，先從平面練習圖樣設計，並應用到生活用品上，過程中引導學生注意到色彩、構成、比例等構面，立體實作單元以球體為主，應用至燈具上降低立體構成的難度，除了球體結構外，也放進質感以及光線考量。教學活動配合本校學生的特性，以操作課程為主，在動手嘗試的過程中歸納整理出具體概念，同時以異質分組進行合作學習，透過操作、小組討論再操作的過程加深學習印象，並在過程中培養問題分析解決的能力，課程包含實作及論述練習，並以數位輔助學習，期待學生能更容易將所學應用至未來情境中。

二、課程目標

- 美感觀察（從生活、物件或環境中觀察的對象，請列舉一至三點）
 1. 美術教室走廊的半開放空間。
 2. 校外踏查的空間、環境。
- 美感技術（課程中學生學習的美術設計工具或技法，請列舉一至三點）
 1. 運用擴散及聚斂思考練習。
 2. 軟體排版操作。
 3. 資訊視覺化練習。
 4. 結構練習。
 5. 草模製作。
- 美感概念（課程中引導學生認識的藝術、美學或設計概念，請列舉一至三點）
 1. 設計思考。
 2. 版面規劃與配置。
 3. 造型與機能的關係。
- 其他美感目標（融入重大議題或配合校本、跨域、學校活動等，可依需要列舉）
 1. 完成具有美感且簡潔扼要的歷程檔案。
 2. 配合學校數位學習精進計畫，使用平板以及數位平台輔助學習。

一、教學進度表

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟
----	------	-------------------

1	第一周	加退選	單元目標	認識基本設計課程架構，確定選課。
			操作描述	1. 介紹本學期課程以及學期評量標準。 2. 藉由生活中的實際案例理解設計和藝術的異同。 3. 課程前測（用來分組教學）。
2	第二周	資訊圖表製作 1	單元目標	能在生活中觀察設計
			操作描述	1. 藉由美術教室走廊的兩個半開放空間討論校園改造前後的設計差異。 2. 以使用者的觀點在空間中觀察、體驗，指出喜歡的設計和不符合使用的設計。 3. 小組發表後，統整各組的觀察，討論使用者和設計者觀點的異同。
3	第三周		單元目標	認識設計思考
			操作描述	1. 認識設計思考流程。 2. 將上一節的觀察結果進行討論，小組提出不符合使用的設計診斷和可能的改善方案，進行發表。 3. 各組意見交流，互相補充想法，教師回饋。
4	第四周		單元目標	能統整、整理討論所得，並進行適切的視覺編排
			操作描述	1. 小組討論：如果要將校園NG設計改善計劃提案給學校，要怎麼編排訊息。 2. 將訊息整理到白板上，進行初步的編排、發表。 3. 觀察各組的版面，互相觀摩後，提出修正方案，教師回饋。
5	第五周		單元目標	能利用軟體進行版面構成
		操作描述	1. 學會在軟體中設定版面邊界、框架。 2. 練習使用軟體排版。 3. 將上周整理的白板編排調整成數位呈現，並將上周觀摩討論結果在數位檔中進行修正。	
6	第六周	資訊圖表製作 2	單元目標	參觀台灣設計館（將配合段考時程調整） 1. 認識台灣設計館。 2. 能在生活情境中進行觀察練習。
			操作描述	1. 文創園區歷史建築實查，觀察歷史建築作為展場的空間和美術館有哪些異同處。 2. 設計獎作品探查，並紀錄指定項目。（作品速寫、設計師、得獎紀錄、設計特色等）
7	第七周		單元目標	能使用圖文整理記錄

			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用白板快速摘要整理小組校外參訪的觀察記錄，利用平板共編繪製視覺資訊圖表草圖。 2. 各組介紹發表觀察紀錄。 3. 小組互評，寫下吸引自己的作品以及原因，以及提出資訊圖表的修正建議，教師回饋。
8	第八周		單元目標	能利用軟體進行版面構成。
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用平板製作視覺資訊圖表，將上週的討論進行調整，並熟悉軟體。 2. 將完成的檔案傳到 google classroom，同學互相觀賞，教師線上回饋。
9	第九周	運用反覆的平面造型設計	單元目標	認識單位形：練習二方連續以及四方連續。
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 介紹二方連續以及四方連續。 2. 學生設計單位形，並利用平板將圖形反覆排列以及安排色彩。 3. 小組發表實驗結果，並說明排列以及色彩規劃，進行學生互評及回饋。
10	第十周		單元目標	能將單位形圖樣應用在生活用品中。
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將上週的單位形進行微調優化。 2. 利用平板將單位形合成至現成物上，思考比例以及色彩進行版面配置。 3. 將圖檔調整成確定的色彩以及尺寸大小，繪製或轉印輸出至現成物上。
11	第十一周		單元目標	能單位形圖樣應用在生活用品中
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成上週作品後，拍攝成品照片。 2. 將本單元的設計過程排版成說明圖，小組內分享後，討論各自的優點，各組發表成果。
12	第十二周	運用反覆的立體造型設計	單元目標	能利用單位元反覆形成立體造型
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 設計一個形狀，並動手嘗試製作草模。(利用該平面造型不斷反覆形成一個立體球形) 2. 從模型中調整原始單位元，使作品更堅固且具美感。
13	第十三周		單元目標	能將單位元製作成球燈

			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 小組觀察現成的球燈，討論燈光與造型的關係，並調整上周的設計。 2. 決定材質以及適合的顏色。 3. 調整草模。
14	第十四周		單元目標	能將單位元製作成球燈
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 將準備好的材料進行切割，並完成球體組裝。 2. 安裝燈座及燈泡。
15	第十五周		單元目標	單位元球燈製作
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 測試燈光效果，調整球體。 2. 拍攝作品照片。 3. 發表分享，同儕互評教師回饋。
16	第十六周	學習歷程檔案製作	單元目標	作品整理、作品照片編修
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 整理學期作品檔案，蒐集文字和照片。 2. 利用平板或筆電，練習照片編修。 3. 編修後的照片上傳 google classroom，教師於平台上檢視作品，回饋建議調整方向。
17	第十七周		單元目標	作品整理、製作
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 利用平板或筆電，練習版面配置。 1. 將本學期歷程排版製作歷程檔案。
18	第十八周		單元目標	發表及優化學期歷程檔案
			操作描述	<ol style="list-style-type: none"> 1. 完成歷程檔案後發表。 2. 作品互評以及教師講評，填寫優化方案，完成學期自我評量表，完成後上傳平台。 3. 課程回饋及總結。

二、預期成果：

1. 學生能認識並理解設計思考。
2. 學生能對設計領域有基本的概念。
3. 學生能運用構成之美，安排合宜的圖文配置。
4. 學生能運用燈光呈現造形美感，並製作符合要求的作品。
5. 學生能整理學習歷程，去蕪存菁妥善呈現歷程檔案。

五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

1. 美感電子書。教育部。2016。
2. 設計的本質。田中一雄。雙囍出版。2022
3. 圖解設計思考：好設計，原來是這樣「想」出來的！。艾琳·路佩登。商周出版。2012
4. 資訊視覺化設計的潮流：資訊與圖解的近代史。永原康史。雄獅美術。2018
5. 人人都能上手的資訊圖表設計術：台灣第一家 INFOGRAPHIC 設計公司，經典案例、操作心法、製作祕笈全公開！。Re-lab 團隊。時報出版。2017
6. 設計是什麼？：保羅·蘭德給年輕人的第一堂啟蒙課。麥可·克魯格等。原點。2010
7. 藝術、設計的立體結構。朝倉直巳。龍溪出版社。1994。
8. 結構實境：整合實作的結構教學與研究方法論。杜怡萱。五南。2019
9. 設計的心理學：人性化的產品設計如何改變世界。唐納·諾曼。遠流。2014
10. 世界的色彩配色手帖：取材七大洲，111 個實用主題、2787 種文化發想的創意提案。櫻井輝子。悅知文化。2021
11. 東京 OCHABI 學院親授！6 堂課學好設計邏輯：不出門也能到東京學設計！。OCHABI Institute。旗標。2022
12. 20 道資料視覺化難題全解析：提案、簡報、圖表、讓數據說話、35 個案例現學現套用，將訊息植入對方心智，讓大家都聽你的！。劉奕西。新樂園。2021
13. 哈佛教你做出好圖表實作聖經：《哈佛商業評論》首度公開資料視覺化製作技術，精準掌握 24 圖表模組×6 關鍵說服力×3 大優化祕訣。史考特·貝里納托。三采。2021
14. 資料視覺化設計：設計人最想學的視覺化魔法，將枯燥數據變成好看好懂的圖表。永田ゆかり。旗標。2021
15. 基本的基本：版面設計的基礎思維 (增補修訂版)。佐藤直樹。麥浩斯。2019

六、教學資源：

教學簡報、教學影片、學習單、平板電腦、apple pencil、紙卡、色鉛筆、顏料、調色盤、畫筆、小白板、白板筆、板擦、奇異筆、透明片、燈泡、燈座、印表機、切割墊、口紅膠、剪刀、刀片等

貳、課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

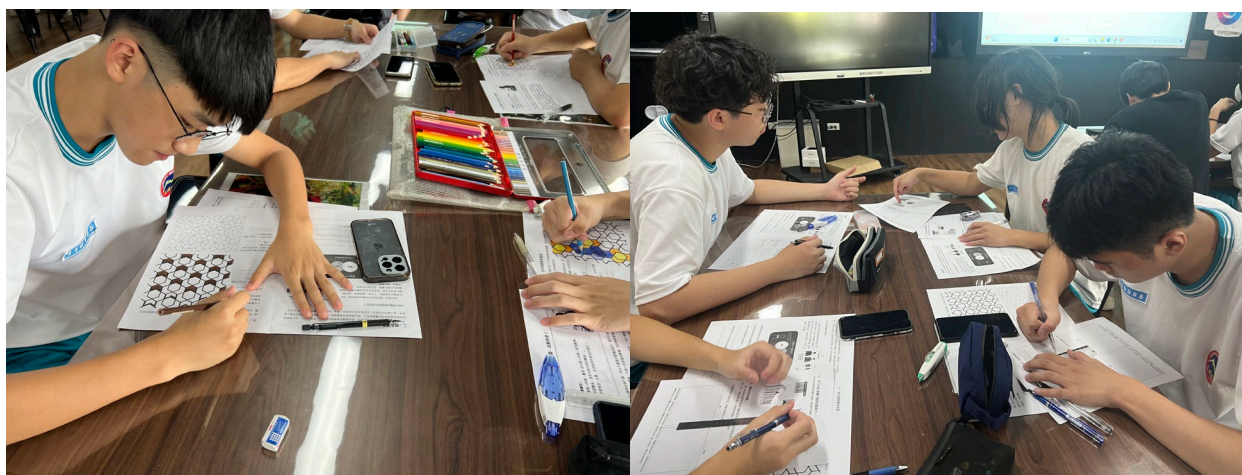
撰寫計畫時預定使用 google classroom 作為主要的課程平台，學期中更換至 canva 的課程平台，發現學生更容易上手，且發表作品和互評界面十分方便，故更換教學平台。

原訂第 18 週的計畫，在最後一個單元還不及在第 18 週完成，剛好本學期的期末考時間比較慢，多了一週上課時間得以緩衝，讓學生順利完成作品集，並於第 19 週有時間進行自評和期末回饋。

二、6-18 小時實驗課程執行紀錄

課堂 1

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

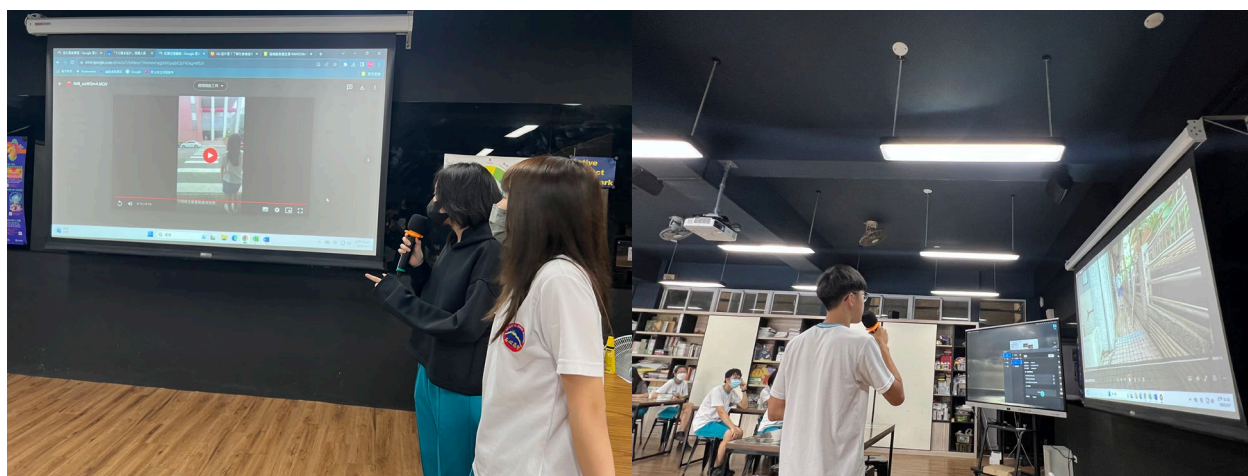
1. 藉由講義認識本學期課程以及學期評量標準。
2. 藉由講義和小組討論，理解設計和藝術的異同。
3. 完成課程前測講義。

C 課程關鍵思考：

1. 什麼是設計。
2. 設計和藝術有什麼不同。

課堂 2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

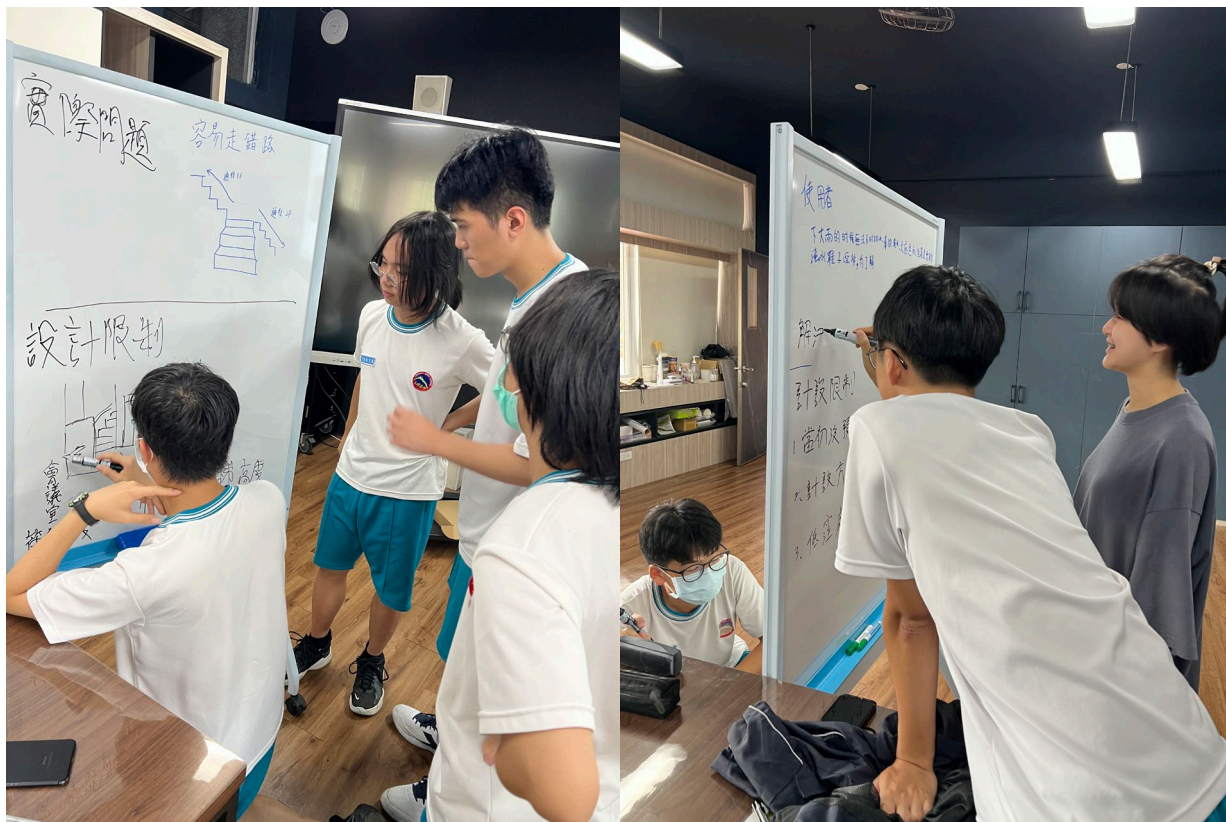
- 1.學生至美術教室走廊和旁邊兩個半開放空間，觀察討論校園改造前後的设计差異。
- 2.學生分組以使用者的觀點在校園中觀察、體驗，指出喜歡的设计和不符合使用的設計，並挑選一個地方拍攝使用者的各種使用流程。
- 3.小組發表後，統整各組的觀察，討論使用者和设计者觀點的異同。

C 課程關鍵思考：

如何兼顧使用者和设计限制。

課堂 3

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

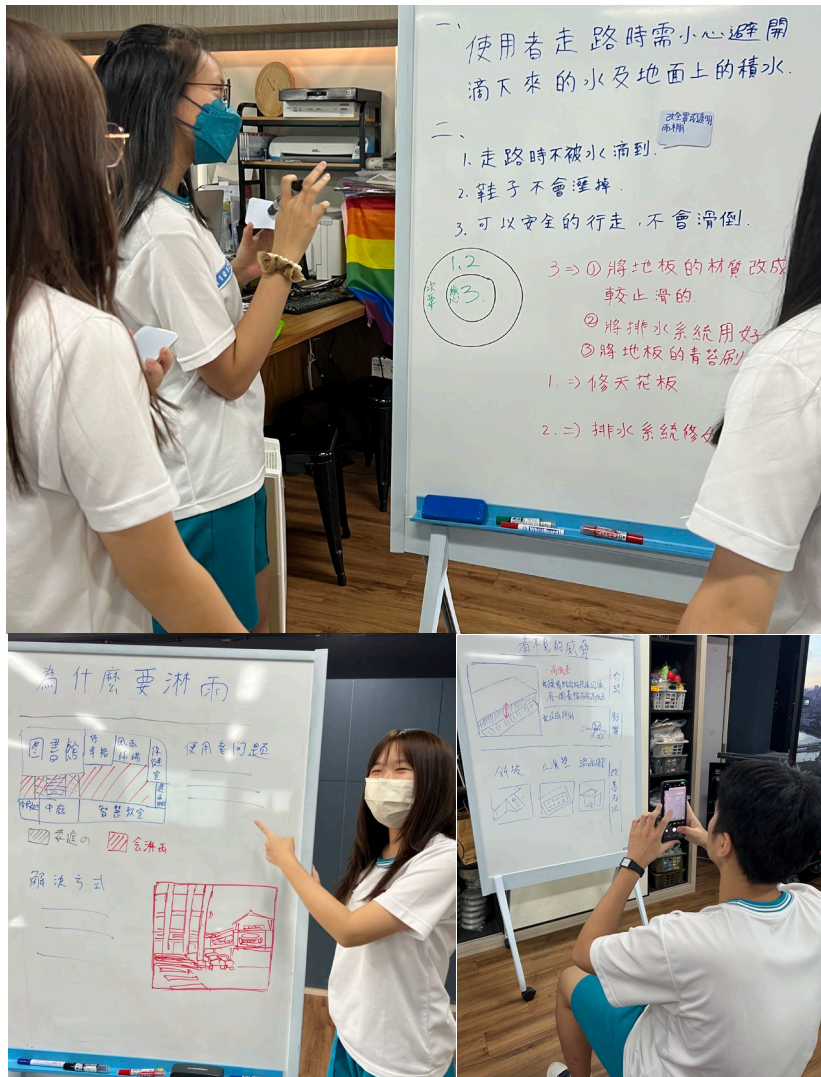
1. 藉由講義及影片認識設計思考流程。
2. 將上一節的觀察結果進行討論，小組提出不符合使用的設計診斷和可能的改善方案，將討論資訊整理至白板上進行發表。
3. 各組意見交流，互相補充想法。

C 課程關鍵思考：

如何應用設計思考流程解決問題

課堂 4

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 小組延續前一次課堂的討論，如果要將校園NG設計改善計劃提案給學校，要怎麼清楚編排訊息。將訊息重新整理到白板上，進行初步的編排、發表。
2. 觀察各組的版面，互相觀摩後，每人寫一張白板磁鐵，提出建議。
3. 各組拍照紀錄，保留同學和老師寫的白板貼建議。

C 課程關鍵思考：

如何統整、整理討論所得，並進行適切的視覺編排。

課堂 5

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 在排版軟體中設定版面邊界、框架，練習使用軟體排版。。
2. 將上周整理的白板編排調整成數位呈現，並將上周觀摩討論後的版面重新調整、優化。
- 3.各組在 canva 課堂中展示成果。

C 課程關鍵思考：

如何統整、整理討論所得，並進行適切的視覺編排。

課堂 6

A 課程實施照片：



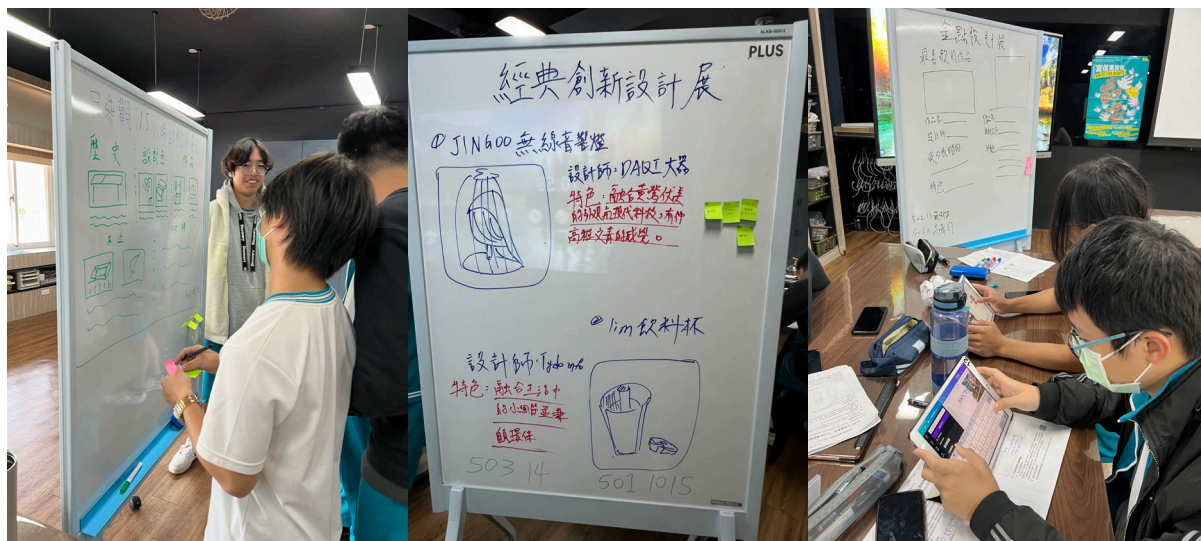
B 學生操作流程：

1. 至松山文創園區校外教學，看展覽和歷史建築踏查，並觀察歷史建築作為展場的空間和美術館有哪些異同處。
2. 參觀得獎作品，並紀錄指定項目。（作品速寫、設計師、得獎紀錄、設計特色等）

C 課程關鍵思考：

觀察替代空間中的展覽規劃。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

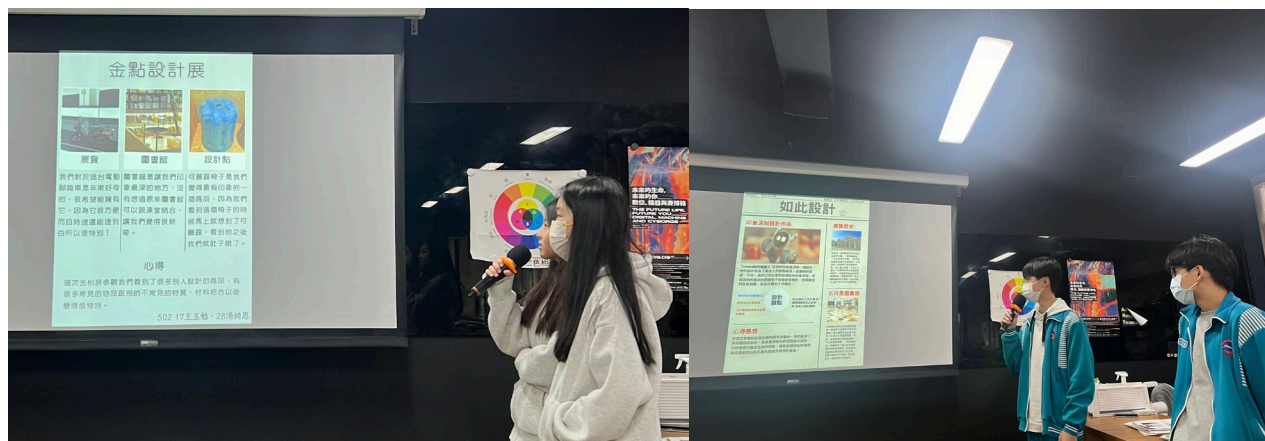
1. 各組利用白板快速摘要整理校外參訪觀察記錄。
2. 閱讀別組的白板，並寫下閱讀者觀點的欣賞點，並提出資訊圖表的修正建議。
3. 小組統整、紀錄其他組的回饋後，利用平板共編，把紀錄轉數位，準備調整繪製視覺資訊圖表。

C 課程關鍵思考：

如何將資訊整理並藉由排版有效傳遞。

課堂 8

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 利用平板製作視覺資訊圖表，將上週的討論進行調整，並熟悉軟體。
2. 各組完成後，發表觀察紀錄圖表，並在 canva 課堂留言互評。

C 課程關鍵思考：

如何將資訊整理並藉由排版有效傳遞。

課堂 9

A 課程實施照片：



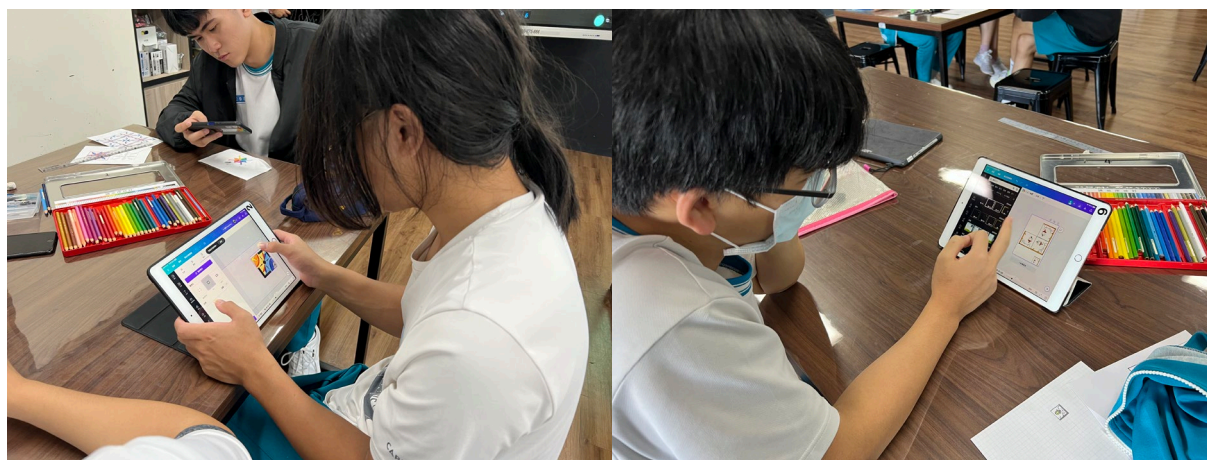
B 學生操作流程：

1. 藉由講義和數位教材認識二方連續以及四方連續。
2. 設計單位形，並利用平板將圖形反覆排列以及安排色彩。
3. 小組內每人發表實驗結果，說明排列以及色彩規劃，組內互相給建議。

C 課程關鍵思考：

如何安排反覆單位形

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

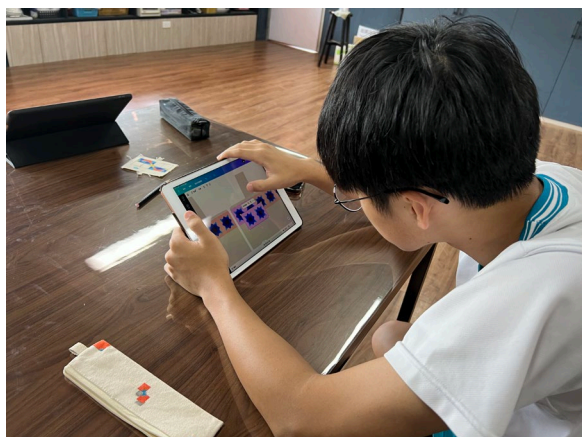
1. 參考小組的建議，將上週的單位形進行微調優化。
2. 利用平板將單位形合成至現成物上，思考比例以及色彩進行版面配置。
3. 將圖檔調整成確定的色彩以及尺寸大小，繪製或轉印輸出至現成物上。

C 課程關鍵思考：

如何利用色彩配置讓反覆的單位更有韻律之美。

連續形的接合方式。

A 課程實施照片：



四方連續

特色的圖形代表植物 外圍咖啡色的
圓形是花瓣 右上方的綠色圓形則代
表太陽 想像成溫暖 可愛的氛圍

四方連續會變成四葉草的形狀
可以做成馬克杯或是髮箍上的
花紋 把幸運帶在身上

設計出一個單位元，並將它做成四方連續，再放在產品上，一個獨一無二的圖案和商品就出現了，我把它先畫在了杯套上，但因為彩色筆顏色有限，呈現出嚴重的色差，用平板把圖案複製反轉後放在馬克杯的圖案上，最後的效果就是左邊圖片這樣，過程中也因為彩色筆色差，懷疑自己的配色，但之後轉到平板上製作後效果可見的變好了

A photograph of a white mug with a colorful pattern of repeating floral and geometric shapes. Next to it is a small, woven basket.

B 學生操作流程：

1. 完成上週作品後，拍攝或合成成品照片。
2. 將設計過程排版成一張說明圖，小組內分享討論後微調。
3. 各組發表成果。

C 課程關鍵思考：

如何安排反覆單位形。

如何整理自己的設計過程。

A 課程實施照片：



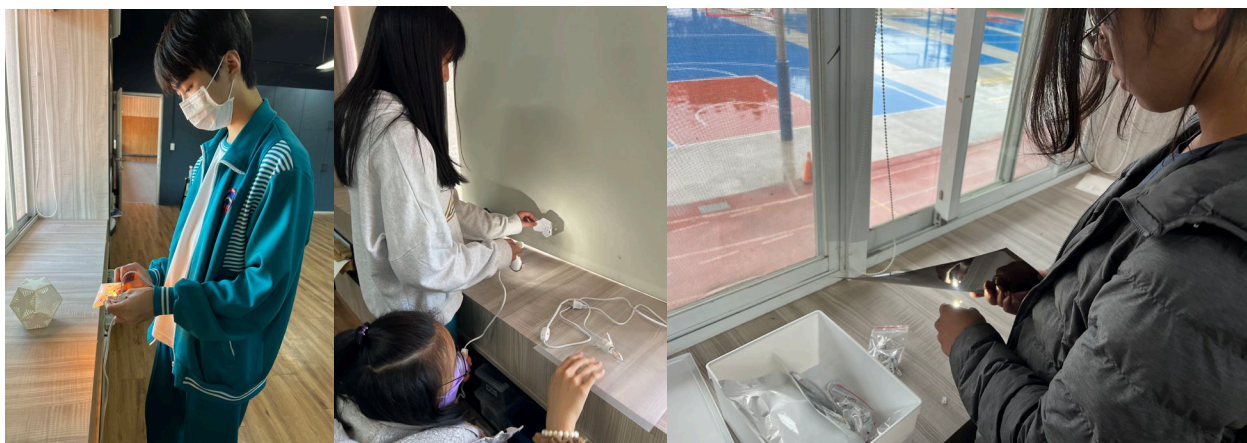
B 學生操作流程：

1. 快速剪出一堆形狀一樣的紙片，動手嘗試將紙片構成球形。
2. 和小組分享各自構成球形的方式，討論可行的構成方式。
3. 從模型中調整原始單位元，使作品更堅固且具美感。

C 課程關鍵思考：

如何安排反覆的立體造型。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

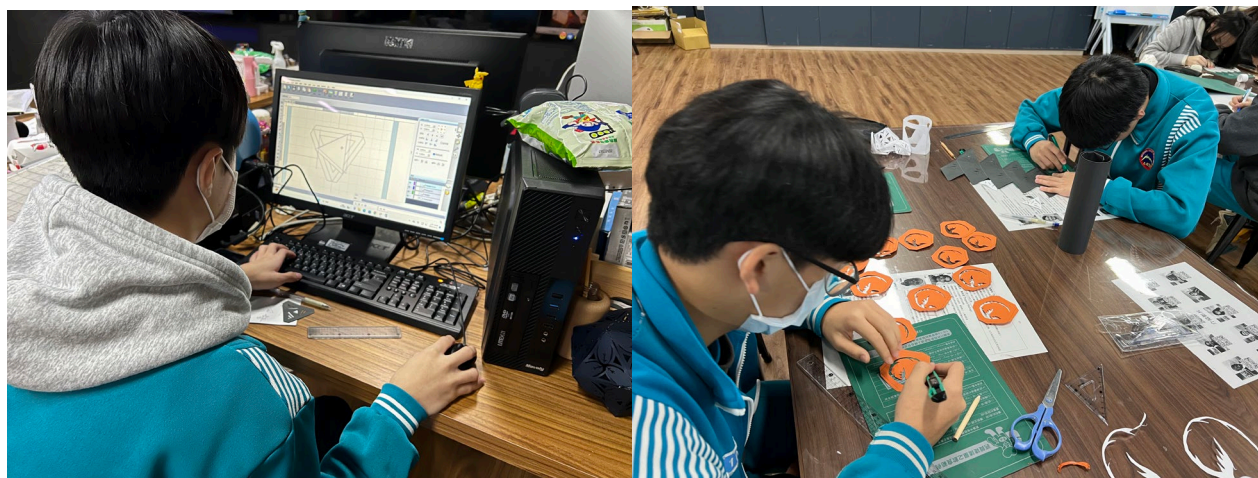
1. 小組觀察現成的球燈，討論燈光與造型的關係，並調整前一次上課的模型。
2. 各自挑選材料，決定要使用的材質以及適合的顏色。
3. 調整並確認球體的單位元設計圖。

C 課程關鍵思考：

燈光和簍空的造型關係。

課堂 14

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 學生將準備好的材料進行切割，可自行選擇手工製作，或利用數位裁切機。
2. 完成球體組裝。

C 課程關鍵思考：

如何組裝構成球體

A 課程實施照片：



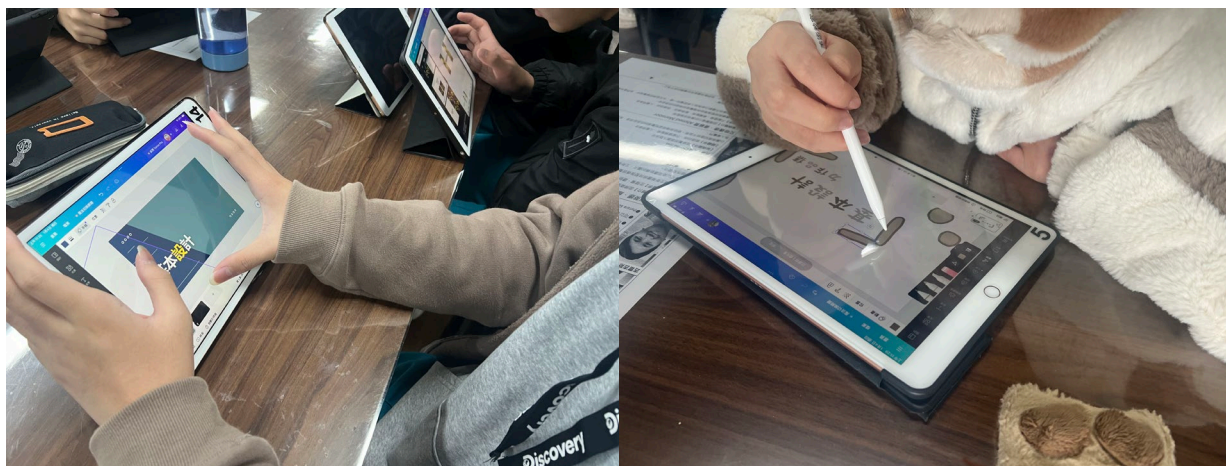
B 學生操作流程：

- 1.將完成的球體安裝燈光試效果，調整球體。
- 2.完成後拍攝作品照片。
- 3.在 canva 課程平台中發表分享，同儕留言互評。

C 課程關鍵思考：

如何安排立體造型的光影

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

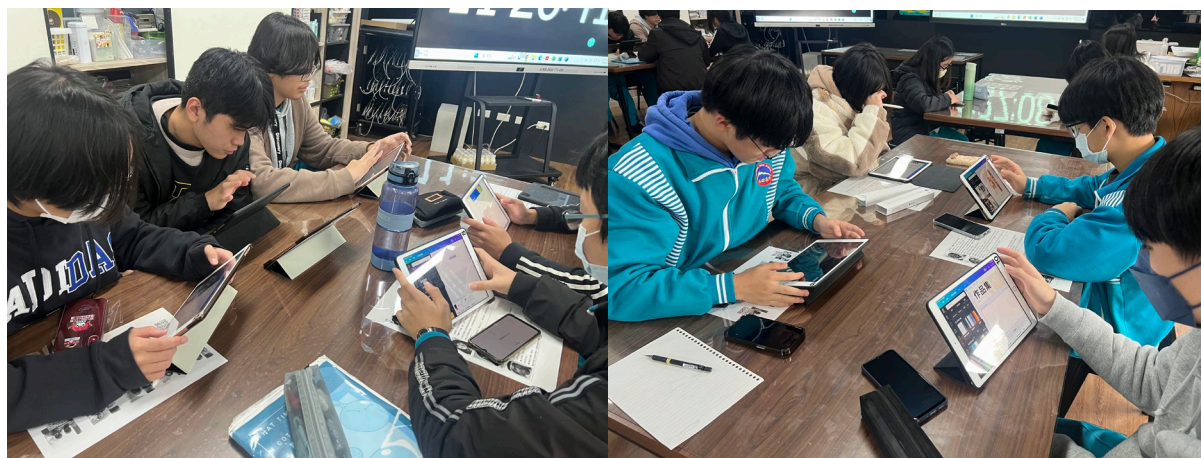
- 1.學生各自整理學期作品檔案，蒐集文字和照片。
- 2.利用平板或筆電，練習照片編修。
- 3.編修後的照片上傳 canva 課堂平台，教師於平台上檢視作品進度，回饋建議調整方向。

C 課程關鍵思考：

如何將資訊整理並藉由排版有效傳遞。

課堂 17

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 利用平板或筆電，練習版面配置，將不同單元串聯成一份作品集。
2. 將本學期作品集排版製作歷程檔案。

C 課程關鍵思考：

如何將資訊整理並藉由排版有效傳遞。

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 學生於平台中完成歷程檔案後發表。
2. 學生在平台中互相留言，填寫優化方案，
3. 完成學期自我評量表，完成後上傳平台。
4. 填寫課程回饋。

C 課程關鍵思考：

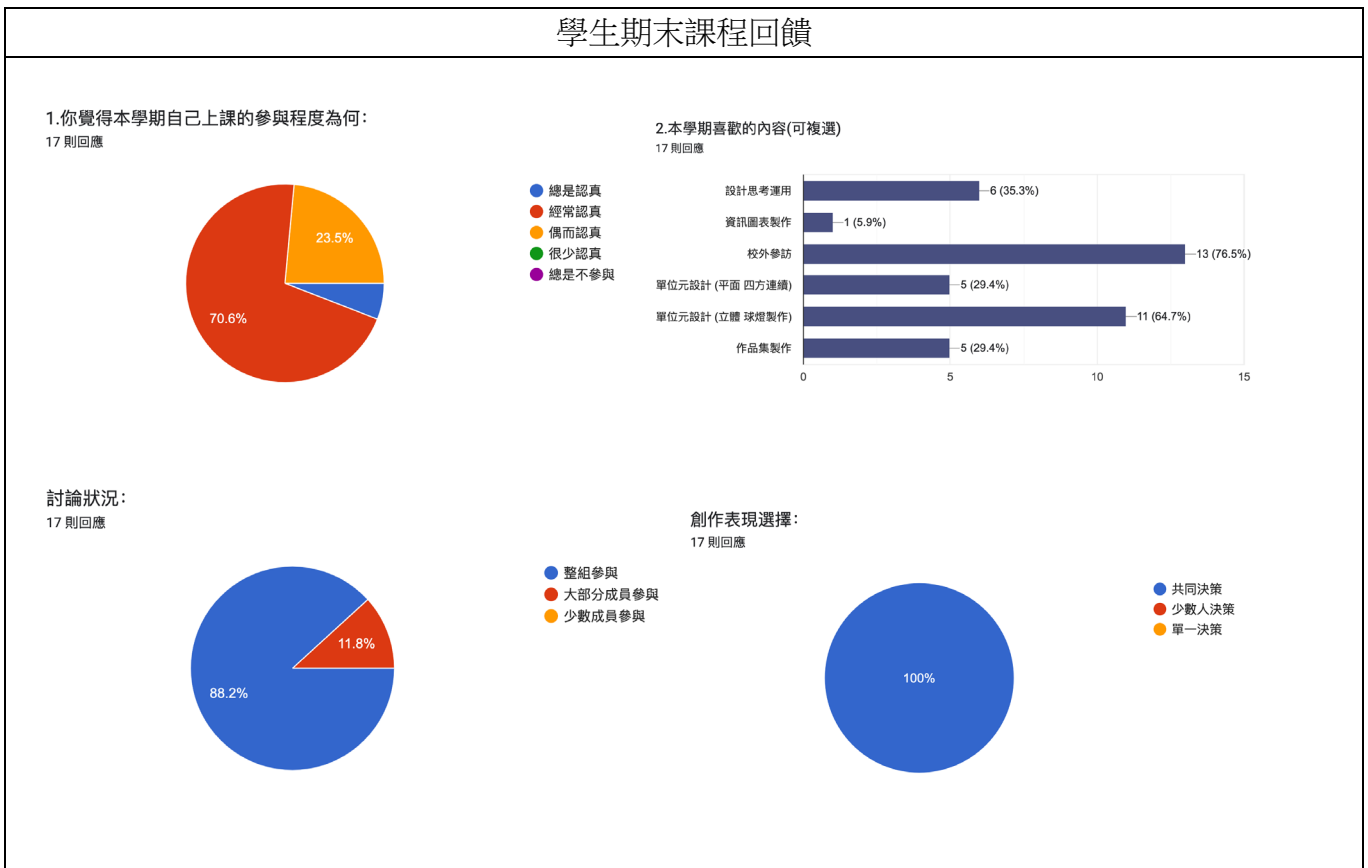
如何將資訊整理並藉由排版有效傳遞。

三、教學觀察與反思

學期中更換教學平台至 Canva，學生共編排版非常方便，教師也可以隨時在各組的共編檔案中協助、觀察，發表後同學間可以互相留言，比原定的 google classroom 更有互動性，同學間互相留言也很熱絡，有助於維持學習動能。

本學期的課程是將去年計畫進行修正與簡化，將原本較為複雜的仿生設計轉變為用單位元構成立體造形。學生進行平面反覆的單位元設計後，進行立體造形，原本預期學生能夠順利轉換，實際操作時，結構構造這項新挑戰，學生需要更多的實作實驗，未來相關單元設計時，可以增加一些實作活動，讓學生實驗和探索立體造型，讓學生的學習銜接更順利，並更有效的掌握操作技巧(包含黏貼、裁切等)。

四、學生學習心得與成果



3.本課程帶給你的收穫及成長：

17 則回應

我收獲了平時接觸不到的設計知識

排版 設計思考運用

了解製作簡報及報告的訣竅

單位元的運用排列很有趣，觀察校園的失敗設計也增加了我對於日常中設計的敏感度

認識特色美術展品的美感與學習思考

不管是小組合作還是製作作品都讓我獲利良多

學到了許多有關基本設計的知識（單位元、版面排版）以及運用的方式

對排版更有想法，球燈製作喚起了我國小對多面體知識的記憶。

增加了手作能力，還有對設計的知識也知道更多了

知道怎麼排版會更好

對於做報考和海報的格式和排版都學到很多東西，對於美感也有提升，在製作球燈是也學到了很多黏貼方式，在校外參觀時也看到了很多具有實用性及美觀的東西，這些都讓我學到很多以及看到更多。

知道一些設計思維，還有製作一些ppt或表單的版面是要怎麼做才會看起來比較好看比較不突兀。

我覺得自己從一開始的緊張，不理解，到現在我認為自己已經較可以知道需要做什麼，雖然還是有很大的漏缺，但是通過這門課我學到了很多，包括如何排版，怎麼設計，以及設計的介紹，在校外參訪的時候也看到了很多設計者的設計思考方向，我覺得也是個值得我去學習的一個方法

我學會觀察生活中的各種設計，發現了許多不合理之處，並且學會如何針對使用者設計出合理的解決方式、設計。我也對排版有了更多的理解，讓版面更有一體性

設計課程,讓我了解很多生活中的設計皆是人們絞盡腦汁創作出來的。碰到問題與困難，讓我學會隨時觀察及換位思考，把情境模擬出來。我也充分了解設計不一定是十分獨特或是時尚,而是符合現在人民需求，讓事物變得比之前好,為他人著想服務！也透過觀看別人設計作品，讓自己視野看的比較廣,不要侷限在自己的小天地。

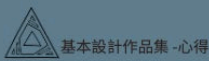
學生心得

學習心得

在這一個學期的基本設計課程中，我才知道原來我們日常生或中所使用的物品原來都是精心設計過的。而且在這個學期裡，我不但學會了許多有關設計的知識，還學會了和同儕一起設計不單只有內容，還有一些版面設計的海報、簡報。

我認為其中比較困難的是做出以個易讀、簡潔、具有美感的排版，但在和組員來回的嘗試之後，總是能夠做出比較滿意的結果。

在基本設計這門課後，我覺得我在設計方面的美感、技術增加了不少。



設計不一定是十分獨特或是時尚,而是符合現在人民需求,讓事物變得比之前好,為他人著想服務!也透過觀看別人設計作品,讓自己視野看的比較廣,不要侷限在自己的小天地。設計源於生活,生活因設計而改變!

學習心得

上了這個課程後學到了很多設計的技巧,像是平常在做簡報、宣傳單要如何排版才可以讓整個版面看起來更順暢,也發現一個簡單的單位元利用了四方連續、重複等方法可以變成不同的形狀,上這堂課也可以讓我了解到設計這個科系在學什麼,也讓設計更有興趣了。

心得

這堂設計課程對我有很大的幫助，也真的有學到東西，像是老師在上課時講報告排版的細節，那些細節都是我平常不會在乎的，但老師一說我也那麼認為的地方，還有其他課程也都是很有意義的，讓我們真正的會學到東西。

5.心得

上了這堂設計課我才發現，原來生活中有很多東西在細節上只要通過設計就可以讓物品的完整度變得更高。在製作簡報時也會注意到細節上多加一些巧思，就可以讓簡報看起來更豐富更完整，這是我以前沒注意到的。設計圖案時常常會想不到要怎麼設計會比較好，想要識別度高一點，但完全沒有想法，這是我在上設計課時遇到比較大的困難點。我覺得手做的部份是我做喜歡的環節，自己動手做出屬於自己的作品，完成的那一刻很有成就感。

1. 我在什麼事情上做得很好？團隊配合上，一起面對課程上的功課，很有自己的想法，把腦中想的做出來的心情
2. 過程中有遇到什麼挑戰或難題嗎？如何解決克服的？困難肯定有的，但我認為有團隊可以溝通，有師長可以詢問，不怕找不出答案怕的是自己連跨出去溝通都不敢！

校外參觀學習單

得獎作品紀錄

下周於課堂中介紹，請完成下表和旁邊 QR CODE 內容

作品名稱: **Loona 陪伴機器人**

作品遠寬 (請利用第一學期的學化技巧)



設計師: **北米可以科技有限公司** 得獎紀錄: **2023 金點設計獎**
吸引你的原因: **外型可愛、可互動遊玩**

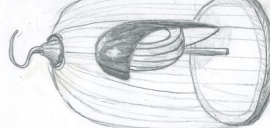
商品的設計特色為何? (例如解決了什麼問題、有趣味的地方等)
它可以百變,變成任何東西,還可以滿足人感到科技時需要陪伴的需求。

得獎作品紀錄

下周於課堂中介紹，請完成下表和旁邊 QR CODE 內容

作品名稱: **JINGOO 無聲音樂機**

作品遠寬 (請利用第一學期的學化技巧)



設計師: **DAQI 大器** 得獎紀錄: **國際設計大展**

吸引你的原因: **外觀造型獨特可愛,當作擺飾(規則)則都不錯**
商品的設計特色為何? (例如解決了什麼問題、有趣味的地方等)
產品在兩個喇叭中間加一個高一點的圓形,但為了這兩喇叭的收聲不受阻,所以透過高點的設計,讓高音喇叭在1800Hz 以下的音訊,呈現高聲好收音管。Jingoo 是中台年代這些業者,帶到這優良產品,在傳統音響文化裡,急速跟國際市場需求,有種高規、文雅的感覺。

得獎作品紀錄

下周於課堂中介紹，請完成下表和旁邊 QR CODE 內容

作品名稱: **八位堂街機搖桿轉 box 版**

作品遠寬 (請利用第一學期的學化技巧)

外觀設計結合經典復古搖桿,喚醒老遊戲機(像磁石般的磁石)黑白風格(那黑強調出來,造成視覺上一看就知道!)



設計師: **GWO VO 團隊** 得獎紀錄: **金點設計獎**

吸引你的原因: **選擇上區區畫工力清晰,版面簡潔明瞭,最优点是使用不同顏色的線手區分按鈕**

商品的設計特色為何? (例如解決了什麼問題、有趣味的地方等)
採用經典工業美學設計,黑白配色與主機完美搭配,打動玩家心,促進親土關係,轉老。

二、 源來如此! 2023 金點設計展「超維增生」展參訪請完成筆記

1. 印象深刻的展件: (名稱+作者) 直老化輪椅,高英凱	2. 最喜歡展件: (名稱+作者) 鰐琦, 優瑪科技集團股份有限公司	3. 三個看展覽的新收穫(A) 第一個展覽展到未來,科技會發達這的感覺
為什麼? 因現在的台灣社會,所以這個輪椅現代化	為什麼? 它很方便,在設計上也很大巧	4. 三個看展覽的新收穫(B) 第二個展很生活化的感覺,很多物件的設計都讓人覺得設計者是怎麼想到的
8. 看完展覽,對什麼事務感到好奇? 對於他們設計者,覺得他們是如何能想到那些東西的	2023 金點設計展 班級: 502 座號: 17 姓名: 王王	5. 三個看展覽的新收穫(C) 圖書館是三個當中,我最喜歡的,因為他的氣氛跟設計都讓人出乎意料
7. 我覺得,設計是...? 把自己心理所想的東西做出來	6. 阿, 圖書館 和我想的不一樣! 為什麼? 一般的圖書館就是普通大眾看書的地,但這個是有聊天的空	4. 三個看展覽的新收穫(B) 了解到原來用回收物的也可以做的這麼精緻

源來如此! 2023 金點設計展「超維增生」展參訪請完成筆記

1. 印象深刻的展件: (名稱+作者) 永鏡園, 聯群維特維特, 西科及紹錄	2. 最喜歡的展件: (名稱+作者) Loona 陪伴機器人	3. 三個看展覽的新收穫(A) 網路進步,不只應用在資訊方面,也同時應用在科技方面,造福人類,提供方便性
為什麼? 透過這個小物件的結構,做出環保的各種材料	為什麼? 透過這個功能,實現人類心中望遠,所願無不隨手可得	4. 三個看展覽的新收穫(B) 最印象深刻的是改變我們對垃圾場的印像,打造像公園,真的垃圾場那樣的惡名及第五層
8. 看完展覽,對什麼事務感到好奇? 不只是圖書館的室內設計,特別是主廳,在這種單一課桌椅,卻完全不適用的特色,而且是一個門到一個門的圖書館,好像不該這樣	2023 金點設計展 班級: 501 座號: 13 姓名: 陳守	5. 三個看展覽的新收穫(C) 想時促進,了解當前最注重的是二次利用,利用廢物做出提案...
7. 我覺得,設計是...? 符合現在的需求,讓事物變得比之前更便利,更人性化,更服務,但藝術設計問題心所,自己想法	6. 阿, 價值 和我想的不一樣! 為什麼? 對價值定義不同,價值觀也不一樣	4. 三個看展覽的新收穫(B) 了解到原來用回收物的也可以做的這麼精緻

二、 源來如此! 2023 金點設計展「超維增生」展參訪請完成筆記

1. 印象深刻的展件: (名稱+作者) Ye-Ing 甜點嘉嘉椅, 點睛設計有限公司	2. 最喜歡的展件: (名稱+作者) 戶外通行桌, 優瑪科技股份有限公司	3. 三個看展覽的新收穫(A) 讓我知道了有這些好用的生活化產品
為什麼? 外型像甜點可麗餅一樣,但吃時,他跟你一樣方便	為什麼? 嘉嘉椅可以帶著小巧方便	4. 三個看展覽的新收穫(B) 了解到原來用回收物的也可以做的這麼精緻
8. 看完展覽,對什麼事務感到好奇? 真的有人把這些物品拿來使用嗎!	2023 金點設計展 班級: 501 座號: 19 姓名: 王映奇	5. 三個看展覽的新收穫(C) 設計真的不需要用昂貴的材料也可以做出來
7. 我覺得,設計是...? 把自己的想法,完美呈現出來,讓作品有自己的個性	6. 阿, 圖書館 和我想的不一樣! 為什麼? 第一次看到下沉式的圖書館,好新奇	4. 三個看展覽的新收穫(B) 了解到原來用回收物的也可以做的這麼精緻

校外參觀 ☆

全部 資料夾 設計 品牌範本 影像 影片 品牌工具組

編輯日期最新

只參觀了1.5小時的
松菸文創參訪

歷史 設計點 作品

不只是圖書館 心得

松菸參訪
設計

金點設計展
最精彩的作品

內容: 國際設計展
設計師: 表揚
特色:
除了許多精彩的設計作品,還有精彩設計師的講解

金點設計展
設計

如此設計
印象深刻的設計作品

展覽歷史

不只是圖書館

金點設計展
最精彩的作品

內容: 國際設計展
設計師: 表揚
特色:
除了許多精彩的設計作品,還有精彩設計師的講解

松菸參訪
設計

金點設計展
最精彩的作品

內容: 國際設計展
設計師: 表揚
特色:
除了許多精彩的設計作品,還有精彩設計師的講解

金點設計展

參訪紀錄

參訪紀錄

經典創新設計展
JINGOO 無聲音樂

設計師: **Yeh-Ing**
特色:
結合生活一些細節,讓音樂機更人性化

LIM 飲料杯
設計師: **Yeh-Ing**
特色:
結合生活一些細節,讓飲料杯更人性化

經典創新設計展

如此設計

印象深刻設計作品



「Loona陪伴機器人」是我們印象最深的一個設計，他的設計是為解決人們面對疫情、孤獨時的焦慮、不安，我們之所以會對這個設計印象深刻，是因為他所解決的問題是不容易被發現的，但卻跟我們息息相關，並且外觀也十分獨特。

設計觀點

符合現在人民的需求，讓事物變得比之前更好，為他人著想服務！

- 使用者是什麼樣的人
- 使用者有什麼需求
- 為什麼使用者會有這樣的需求

心得感想

在這次參觀松菸設計展的校外活動中，我們看見了許多獨特的設計，像是運用原先的空間加以設計，巧妙地使它擁有全新的用途，或是利用回收再裡的元素創造出許多兼具美感及實用的產品。

展覽歷史



前身為「臺灣總督府專賣局松山菸草工場」，建築風格屬「日本初現代主義」，形式簡潔典雅。因都市空間規劃、公賣改制、需求量下降等因素停產，併入臺北菸廠，正式走入歷史。內部的裝潢完全保留當時樣子，這個展覽藉由將日常物品的新、舊樣貌並陳，來記錄器物的演化軌跡，並由此展示人類日常生活的演變歷程。

不只是圖書館

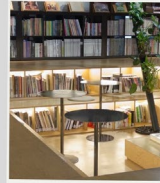


不但將原本的澡堂改建成圖書館，還保留了澡堂許多原先的樣貌，讓人感覺沐浴在書本當中。走進去立即感受書籍、氣味、植物與陽光構成的氛圍！不只是閱讀書籍，一向沉浸閱讀、發散思考！讓人從中獲取創作的契機及靈感，成為容納各種想法與思維存在的空間。沉澱心靈的文化場所，就好像泡上一場洗滌身心的書湯。

金點設計展



展覽



圖書館



設計點

我們對於這台電動腳踏車是非常好奇的，很希望能擁有它，因為它很方便而且時速還能達到百所以很特別！

圖書館是讓我們印象最深的地方，沒有想過原來圖書館可以跟澡堂結合，讓我們覺得很新奇。

可麗露椅子是我們覺得最有印象的一個商品，因為我們看到這個椅子的時候馬上就想到了可麗露，看到他之後我們就肚子餓了。

心得

這次去松菸參觀我們看到了很多別人設計的商品，有很多常見的物品跟別的不常見的材質、材料結合以後變得很特別。

502 17王玉勉、28湯綺思

二方連續、四方連續



原本畫這個圖案是想要畫大自然的感覺，有天空、山、雲等，但後來發現畫的圖案好像滿像三明治的。



這個四方連續的圖形可運用在帆布袋、杯套等地方。

產品圖



合成圖



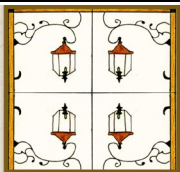
隨便畫幾條線，想說簡約一點，只用了三個顏色



四方連續圖



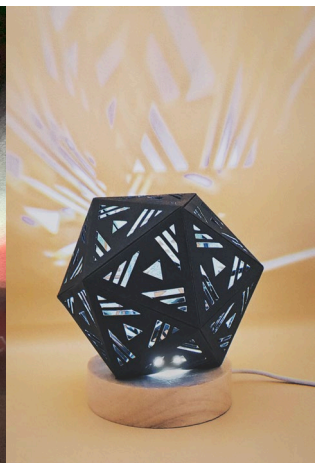
理念：古式的路燈，配上滿地積雪的道路，從咖啡廳看出去，融合在歐式過著悠閒的生活！



體驗著放下手邊工作，從緊繃生活轉換到靜靜的坐在咖啡廳裡，享受那個氣氛，看看歐洲外面的人、車來來往往，或是做著自喜歡的事，沈靜在咖啡廳裡大家安靜的氛圍，慢慢得enjoy!

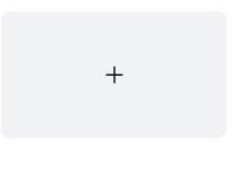
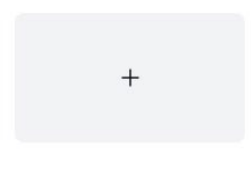
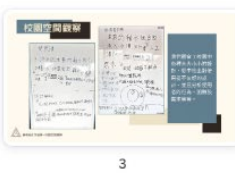
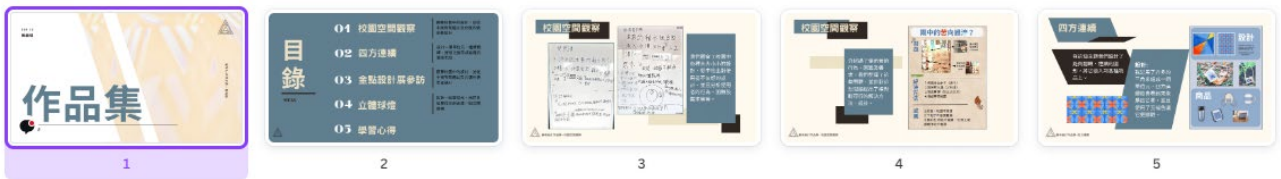


球燈製作





期末作品集



基本設計

作品集

1

目錄

- 1 校園觀察
- 2 四方連續
- 3 經典設計
- 4 心得

2

校園空間觀察

初階觀察
一個校園設計中的現象
觀察與設計：以「校園」為主題

3

校園空間觀察

高階觀察
觀察「校園」的現象，進行「校園」的觀察與設計：以「校園」為主題

4

校園空間觀察

海狗觀察
觀察「校園」的現象，進行「校園」的觀察與設計：以「校園」為主題

5

四方連續

單位元
以正方形為單位元進行四方連續的觀察與設計：以「校園」為主題

6

四方連續

單位元x4
以正方形為單位元進行四方連續的觀察與設計：以「校園」為主題

7

四方連續

圖案運用
以正方形為單位元進行四方連續的觀察與設計：以「校園」為主題

8

球燈

單位元
以正方形為單位元進行四方連續的觀察與設計：以「校園」為主題

9

球燈

成品-實際使用
以正方形為單位元進行四方連續的觀察與設計：以「校園」為主題

10

經典設計

學堂心得
以正方形為單位元進行四方連續的觀察與設計：以「校園」為主題

11

心得

期末總結
以正方形為單位元進行四方連續的觀察與設計：以「校園」為主題

12

+

基本設計

作品集

1

目錄

- 1 校園觀察
- 2 四方連續
- 3 經典設計
- 4 多面體球燈
- 5 期末總結心得

2

校園觀察-草稿

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

3

校園觀察-成品

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

4

四方連續設計

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

5

金點設計

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

6

多面體球燈

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

7

期末總結心得

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

8

+

+

基本設計

1

目錄 (作品集)

- 01 雨中的苦向誰流
- 02 四方連續
- 03 如此設計
- 04 球燈
- 05 過程

心得or反思

2

雨中的苦向誰流?

問題
解決方法
成果

3

四方連續

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

4

如此設計

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

5

球燈

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

6

過程

雨中的苦向誰流

7

過程

四方連續(畫在鉛筆盒)

8

心得

1. 校園觀察
2. 四方連續
3. 經典設計
4. 多面體球燈
5. 期末總結心得

9

+