

中臺科技大學課程介紹 (中英文)

附件 3

Course Syllabus

開課學期 Academic Year/Semester	109-1	部 別 Day/Night School	<input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input checked="" type="checkbox"/> 進修部
系 科 Department	通識教育中心	學 制 Program	大學部
課程名稱 Course Title	中文：創意發想面面觀 英文：Creative thinking aspects	授 課 教 師 Instructor	鄭釗仁
課程類別 Course type	選修	開 課 班 級 Class	博學涵養 <input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 自然
學 分 數 Credit Hour	2	授 課 時 間 Hour (s)	2
科目代碼		辦 公 地 點	
開課代號		請 益 時 間	
課程描述 Course Description	中文	英文	
	<p>本課程安排分成為「創意概念學習」以及「創意實作練習」兩部分，首先創意概念學習介紹敏覺力等 5 種創意認知思維能力與冒險性等 4 種創意情意特質。</p> <p>其次，創意實作練習講授合併等 6 種創意運用法則與心智圖等 4 種創意發散思維以及 KJ 法等 4 種收斂思維的實作練習為重點。透過團隊互動，讓學生從親身體驗中去創意發想，進而產生自信心和實作能力。</p> <p>最後簡單介紹智慧財產、專利與保護等專利法規。</p>	<p>Creative thinking aspects, the curriculum design included two parts: creative concept learning and creative practice exercises. First, the creative concept learning introduces 5 creative cognitive thinking abilities such as sensitivity and 4 creative emotional traits such as adventure.</p> <p>Secondly, the creative practice exercises focus on the practice of 6 creative application rules such as merging, and 4 creative divergent thinking such as mind maps, and 4 convergent thinking such as KJ method. Through team interaction, let students creative thinking by their own experience, then let students generate self-confidence and practical ability.</p> <p>Finally, the patent laws such as intellectual property, patents and protection are briefly introduced.</p>	
課程目標 Course Objectives	中文	英文	
	<p>認知：啟發學生創意思考發想，培養學生思辨能力</p> <p>情意：想成就創意必須先超越自己，培養學生溝通表達能力與團隊合作能力</p> <p>技能：透過演練思考連環套方法，培養學生邏輯推理與創新整合能力</p>	<p>Cognition : To develop students critical capacities through inspiring their creative thinking.</p> <p>affection : To culture students' communication skills and teamwork skills.</p> <p>skill : To culture students' logical reasoning and innovative capabilities through creative chain methodology.</p>	
評量標準 Assessment standards			
<input checked="" type="checkbox"/> 期中考試 <u>20</u> % <input type="checkbox"/> 期中報告 _____ % <input type="checkbox"/> 平時考 _____ % <input type="checkbox"/> 期末考試 _____ % <input checked="" type="checkbox"/> 期末報告 <u>25</u> % <input checked="" type="checkbox"/> 上課參與度 <u>20</u> %			

<input checked="" type="checkbox"/> 出席 <u>15</u> % <input type="checkbox"/> 口頭報告 <u>10</u> % <input checked="" type="checkbox"/> 其它 <u>10</u> %			
教科書 (書名、作者、出版社、備註) Textbook (Title, Author, Publisher, Remarks)			
書名 Title	作者 Author	出版社 Publisher	備註 Remarks
圖表式創意思考啟發與實作	鄭釗仁	大揚出版社	ISBN978-986-7408-13-6
參考書目 (書名、作者、出版社、期刊、備註) Reference Materials (Title, Author, Publisher/Journal, Remarks)			
書名 Title	作者 Author	出版社/期刊 Publisher/Journal	備註 Remarks
與創意私奔	余佩珊	前程文化	ISBN : 9789867239952
創意原理與設計	沈翠蓮	五南	ISBN : 9571141305
學創意，現在就該懂的事	婷娜.希莉格	遠流	ISBN : 9789573270256
授課進度 Course Schedule			
「科目主題」為整門課程之大單元名稱 (填寫約 4-6 項主題), 「授課進度」為每週上課之小單元名稱			
週次 Week	科目主題 Course Subject	教學方式 Teaching Method	授課進度 Course Schedule
1	創意認知思維能力	案例講授 遊戲化學習	1. 相見歡 ：創意好好玩。 2. 創意發想 ：介紹左腦「知性腦」，右腦「圖像腦」，強調創意與創新在生活與產業中的價值。
2	創意認知思維能力	案例講授 小組討論	敏覺力 ：利用感官敏覺圖，由視覺、聽覺、嗅覺、味覺、觸覺五種感官去感受並發覺差異，分享國外成功的感官行銷案例。
3	創意認知思維能力	遊戲化學習 活動化學習 小組討論	1. 流暢力 ：經由看圖說故事與創意接龍活動，透過個人天馬行空的自由聯想與小組合作的腦力激盪的練習，產生出有趣或故事性的作品。 2. 變通力 ：改變觀點，從感官、從感受、他人/物、結局出發，依不同面向做分類，舉一反三，擴闊思考問題的能力。
4	創意認知思維能力	案例講授 小組討論	1. 獨創力 ：透過麵包世界冠軍吳寶春的「荔枝玫瑰」麵包裡的故事，啟發學生遇到問題的時候，如何去面對、如何解決、如何思考、決策。 2. 精進力 ：藉由小組討論上海世博展各國主題展館，分享各館精益求精、盡善盡美的特色亮點。
5	創意分組競賽活動	活動實作體驗	1. 活動 ：報紙塔。 2. 反思 ：透過 4F 反思練習，獲得直接體驗與即時反饋信息。

6	創意情意特質	活動化學習 小組討論	藉由回答 <u>冒險性 R</u> 、 <u>好奇心 C</u> 、 <u>挑戰性 O</u> 、 <u>想像力 E</u> 相關問題，繪製創意情意特質雷達圖，辨識自己的 CORE 指數。
7	創意問題解決方案	案例講授 遊戲化學習	1. <u>創新引擎</u> ，介紹創新引擎內部及外部三個要素。 2.透過一百伍拾元，2 小時的挑戰活動，啟發因應不同文化，善用資源發想創意。
8	創意分組競賽活動	活動實作體驗	1. <u>活動：筷子承重</u> 。 2. <u>反思</u> ：透過 4F 反思練習，獲得直接體驗與即時反饋信息。
9	期中考	筆試	
10	創意問題解決方案	案例講授 活動化學習	1. <u>發掘問題</u> ，利用 6-3-5 默寫式腦力激盪法、魚骨圖法，寫出困擾點，找出生活問題。 2. <u>案例分享</u> -臺灣國際學生創意設計大賽。
11	創意運用法則	案例講授 活動化學習	1. <u>合併、轉向、減少</u> 創意案例分享。 2. <u>合併、轉向、減少</u> 創意技法練習。
12	創意運用法則	案例講授 活動化學習	1. <u>延伸、反轉、轉移</u> 創意案例分享。 2. <u>延伸、反轉、轉移</u> 創意技法練習。
13	創意發散思維能力	案例講授 活動化學習	1. <u>心智圖法、型態分析法</u> 介紹。 2. <u>心智圖法、型態分析法</u> 練習。
14	創意發散思維能力	案例講授 活動化學習	1. <u>曼陀羅思考法、SCAMPER</u> 介紹。 2. <u>曼陀羅思考法、SCAMPER</u> 練習。
15	創意收斂思維能力	案例講授 活動化學習	1. <u>KJ 法、PPCO</u> 介紹。 2. <u>KJ 法、PPCO</u> 練習。
16	創意收斂思維能力	案例講授 活動化學習	1. <u>配對比較分析法、最突出法-按讚</u> 介紹。 2. <u>配對比較分析法、最突出法-按讚</u> 練習。
17	創意運用法則	遊戲化學習 案例講授	1. <u>體驗設計</u> 練習-杯子活動。 2. <u>專利法</u> 介紹
18	期末報告	口頭報告 期末報告電子檔	<u>創意作品成果發表</u>

「科目主題」為整門課程之大單元名稱（填寫約 4-6 項主題），「授課進度」為每週上課之小單元名稱

一般能力指標

General Learning Outcomes

一般能力

一、人文與思維

- 1、能瞭解人文、社會科學的基本概念與理論。
- 2、能基於人文、社會學的基礎認識，將此知識解釋人文社會的現象，並舉例說明。
- 3、能在生活中運用人文、社會學的知識，思辨、分析、批判探討人類與社會現象。
- 4、能覺知人文涵養教育所引發的心靈感動，欣賞、體悟多元文化與人文內涵之美。

二、內省與關懷

- 1、能進行內觀反省，了解自己的優、缺點，並據此作出適當的行為。
- 2、能藉由內觀反省，了解周遭人的感受，對群己、環境主動表現出關懷。

- 3、能對群己、環境的關懷產生價值感，成為態度。
- 4、能具有持久且一致主動關懷環境、群己，推己及人的品格。

三、創意與表達

- 1、能有效運用口頭語言、書面文書清楚表達自己的想法和他人的意見。
- 2、能運用適當工具與方式表述資料，且表述的內容論述與結構皆完整。
- 3、能有創意性的表述，並清楚傳達自己的想法。
- 4、表述的內容具有獨創見解，並與接收者可以進行有效的溝通與論辯。

四、科學與邏輯

- 1、能認識科學方法與科學精神的基本論述及主要內涵。
- 2、能運用多種思考方法，思索事務變化的因果和形式，探討事物間邏輯性關聯。
- 3、能依據邏輯推理原則，進行批判性思考。
- 4、能運用邏輯推理、批判性思辨能力，運用於生活與工作之中。

科目主題對應一般能力/專業能力之涵蓋率

Coverage Rate of the Course Subject Correspond to the Ordinary Ability and Professional Ability

「科目主題/單元」之能力百分比計算方法依據上方一般能力指標說明，依符合項次累積總百分比，每一科目主題(列)能力上限為 100%。

科目主題	核心能力				人文與思維				內省與關懷				創意與表達				科學與邏輯				合計
	1-1	1-2	1-3	1-4	2-1	2-2	2-3	2-4	3-1	3-2	3-3	3-4	4-1	4-2	4-3	4-4					
中文：創意認知 思維能力 英文：Creative cognitive thinking ability	6%	6%	6%	6%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	15%	15%	4%	4%	4%	4%	100%				
中文：創意情意 特質 英文：Creative affection Trait	6%	6%	8%	8%	10%	10%	10%	10%	5%	5%	5%	5%	3%	3%	3%	3%	100%				
中文：創意運用 法則 英文：Creative application rule	5%	5%	5%	5%	3%	3%	3%	3%	4%	4%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	100%				
中文：創意發散& 收斂思維能力 英文：Creative divergent & convergence thinking ability	5%	5%	4%	4%	3%	3%	4%	4%	10%	10%	15%	15%	4%	4%	5%	5%	100%				
中文：創意分組 競賽	3%	3%	3%	3%	10%	10%	4%	4%	5%	5%	20%	20%	3%	3%	2%	2%	100%				

英文：Creative competition																		
中文：創意問題 解決方案																		
英文：Creative problem solving Program	5%	5%	5%	5%	4%	4%	4%	4%	5%	5%	15%	15%	6%	6%	6%	6%	6%	100%