


## 壹、設計職群【核心主題-設計基礎】教學活動設計

單元名稱	設計概說	教學時間	2 節/100 分鐘
單元內容	1-1.設計的意義與本質的瞭解 1-2.設計在生活中的應用 1-3.設計的領域與分類介紹		
學生學習條件分析	1.學生應具備欣賞不同領域設計的能力，在不同空間次元表現出的不同設計感作品，發展個人設計表現與興趣。 2.學生應具備積極主動的學習精神。		
教學地點	設計基礎教室（本單元可於普通教室操作）		
單元目標		具體目標	
<b>【認知】</b> 1.學生能瞭解設計領域並能歸納分類各種設計。 2.學生能瞭解設計領域並能歸納分類各種設計類型。 <b>【技能】</b> 3.學生能說明設計的要素。 4.學生能分類出各種設計的目的。 5.學生能繪製具有設計感之平面設計作品與立體設計作品。 <b>【情意】</b> 6.學生能欣賞立體及平面設計。 7.能促進學生設計的運用能力及創造力，提升設計美感。		1-1.學生能瞭解設計的意義與目的。 1-2.學生能瞭解『純藝術』領域與『設計』領域作品的差異。 2-1.學生會說明設計的種類或屬性。 2-2.學生會說明不同空間次元的設計表現。 3-1.學生會分辨『純藝術』領域與『設計』領域。 3-2.能分辨自然設計及人為設計。 4-1.學生會能分類出各種設計的目的。 4-2.學生會分類不同空間次元的設計表現及設計的屬性。 5-1.學生能繪製出具有設計感之平面設計作品。 5-2.能繪製出具有設計感之創意發想設計作品。 6-1.學生能增進欣賞生活中有設計感的設計作品或實例之興趣。 6-2.學生能解釋生活中設計作品或實例之設計感。 7-1.能促進學生設計的欣賞能力，提升學生的設計美感。 7-2.學生能從專心觀察設計中增加對設計的興趣及運用。	

具體目標	教學活動歷程	教學方法	時間分配	備註
6-1 7-2	<p align="center"><b>《第 1-2 節課》</b></p> <p><b>【準備活動】</b></p> <p>一、教師</p> <p>(一) 課前指定學生蒐集生活中具有設計感的立體作品及平面作品資料。</p> <p>(二) 課前準備生活中具有設計感的立體作品及平面作品資料、圖片，製作簡報資料。</p> <p>二、學生</p> <p>(一) 課前依教師指定蒐集生活中具有設計美感的立體作品及平面作品資料。</p> <p>(二) 課前參考設計概論的相關書籍。</p>	<p>教師指定</p> <p>教師製作</p> <p>實際蒐集或網路查閱</p> <p>同上</p>		
	<p><b>【發展活動】</b></p> <p>一、引起動機</p> <p>教師於課前指定作業，並於上課時以生活中具有設計感的作品或實例之資料、圖片簡報資料，運用多媒體播放，引起學生學習動機。</p> <p>二、提示主題</p> <p>(一) 引導學生依自行蒐集設計相關資料，試著進行瞭解其設計感。</p> <p>(二) 引導學生依自行蒐集資料，試著瞭解並分類設計作品不同媒材的運用。</p>	<p>多媒體播放</p> <p>教師講授</p>	<p>10 分鐘</p>	
6-1 6-2 2-1 2-2	 <p align="center">參考範例：創意的黑白水果碗</p>		<p>10 分鐘</p>	

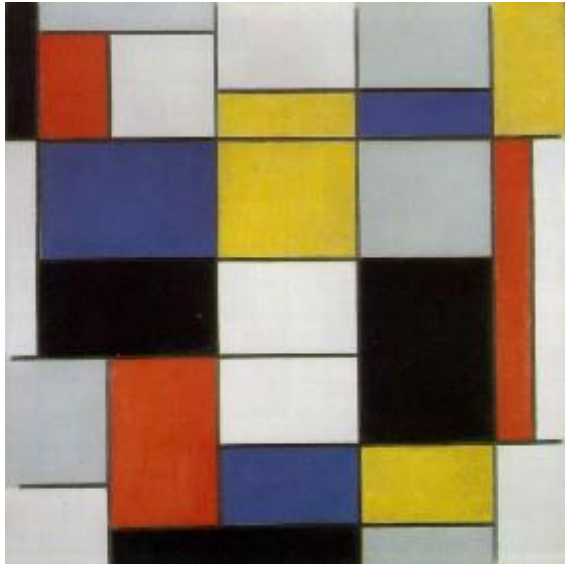
具體目標	教學活動歷程	教學方法	時間分配	備註
	 <p data-bbox="472 698 730 734">參考範例：衣架椅</p>  <p data-bbox="472 1081 730 1117">參考範例：煙斗椅</p>  <p data-bbox="440 1516 762 1552">參考範例：幽靈調味瓶</p>  <p data-bbox="392 1944 807 1980">參考範例：德羅爾的孔雀椅子</p>			

具體目標	教學活動歷程	教學方法	時間分配	備註
3-1 3-2 4-1 4-2 5-1 5-2	<b>三、說明內容</b> (一)教師依知識單說明本單元相關知識內容。 (二)教師依實作單說明本單元相關操作內容。	教師講授 說明知識 單及實作 單內容		
3-1 3-2 4-1 4-2 5-1 5-2	<b>【綜合活動】</b> 一、學生進行實作單操作第一題。 二、學生進行實作單操作第二題。 三、學生進行實作單操作第三題。	學生操作 老師指導	10 分鐘 10 分鐘 60 分鐘	

## 貳、知識單

知識單		編號：設計-3-1/知							
單元名稱	設計概說	教學使用地點	設計基礎教室（本單元可於普通教室操作）						
<p><b>【單元簡介】</b></p> <p>本單元使學生能瞭解設計的意義與本質，從設計在生活中的應用情況，進而瞭解設計的分類及設計的運用屬性。</p> <p><b>【學習目標】</b></p> <p>一、瞭解設計在生活中的運用。</p> <p>二、能探索設計的特性，並學會如何繪製出具有設計感之平面設計作品。</p> <p>三、學生能用設計創作表現出美的設計，欣賞美的設計。</p> <p><b>【相關知識】</b></p> <p style="text-align: center;">《設計的意義與本質的瞭解》</p> <p>設計一詞源自於拉丁文 Designare，其原意為構想計畫，它的範圍包含甚廣，諸如繪畫、建築、視覺傳達設計等都屬於此領域。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle;">設計的意義</td> <td>廣義的設計：是指計畫達成具實用或觀賞價值的人為事物。</td> </tr> <tr> <td></td> <td>狹義的設計：是指對外觀的要求，在實用、經濟的原則下做各種變化，用吸引人的外觀或流行的款式來增加銷售力。</td> </tr> <tr> <td></td> <td>綜合而言：設計是具有清楚的目標計畫，是一種思考過程或步驟，利用輔助物將原始構想轉化表達出來，用以改善及美化生活的創造活動，具有實用及藝術的價值。</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">《設計在生活中的應用》</p> <p>設計的積極功能，在使人獲得「甘其食、美其服、安其居、樂其俗」的幸福生活；設計必須和周遭環境、事物取得和諧，與生活緊密合，才能提升人類生活價值。</p> <p>設計與美術創作具有共通性，風格運動及包浩斯均以藝術與設計為探討的目標，設計的觀念對現代美術影響深遠。二十世紀初期，以荷蘭為中心的風格運動(De Stijl Movement) 以探討開拓現代藝術與設計的新目標，創造屬於知識、非個人的繪畫和設計風格為主。</p> <p>蒙德里安(Piet Mondrian)他以正方形、長方形為繪畫的基本元素，追求水平、垂直及原色(紅、黃、藍色)的幾何構成，樹立獨樹一幟的創作風格。包浩斯(Bauhaus)造形學校的理論思想，結合科學與藝術，確定現代設計方向。其中康丁斯基(Wassily</p>				設計的意義	廣義的設計：是指計畫達成具實用或觀賞價值的人為事物。		狹義的設計：是指對外觀的要求，在實用、經濟的原則下做各種變化，用吸引人的外觀或流行的款式來增加銷售力。		綜合而言：設計是具有清楚的目標計畫，是一種思考過程或步驟，利用輔助物將原始構想轉化表達出來，用以改善及美化生活的創造活動，具有實用及藝術的價值。
設計的意義	廣義的設計：是指計畫達成具實用或觀賞價值的人為事物。								
	狹義的設計：是指對外觀的要求，在實用、經濟的原則下做各種變化，用吸引人的外觀或流行的款式來增加銷售力。								
	綜合而言：設計是具有清楚的目標計畫，是一種思考過程或步驟，利用輔助物將原始構想轉化表達出來，用以改善及美化生活的創造活動，具有實用及藝術的價值。								

Kandinsky) 提出「點、線、面」(Point to Line and Plane) 的基本構成影響二十世紀中葉各種藝術構成。



蒙德里安 (Composition A, 1920)



康丁斯基 (構圖八)

### ◎純藝術的開端

純藝術源自文藝復興以人性為中心，形成了人文主義思潮。十七世紀中葉的法國，為了反制中世紀以來教會聖路加協會的統治，一些受人道主義思想感化的美術家在1648年成立「繪畫雕刻學院」。路易十四為了要壓抑與地方貴族勢力所結合的教會勢力，便特別保護新興學院，並授以「皇家」的頭銜，學院所主辦的展覽會也移往羅浮宮；由於展覽會的普及與影響，使美術家的活動限於僅以鑑賞為本位的範圍裡，鑽入「為藝術而藝術」的牛角尖。

1746年，法國哲學家查里斯·貝圖斯 (Charles Batteux) 的《將純藝術縮小至單一原則》一書，將純藝術正式定義為純觀賞性的藝術，與實用性質的工藝分開。法國百科全書把詩、繪畫、版畫、雕塑、音樂等集合在純藝術類別下；德國哲學家康德認為純粹的審美應脫離現實目的如道德、功利的考量。

### ◎現代設計

現代設計起源於工業革命，而工業革命起源於英國 (1770~1825)，最大的改變是大量生產，大量生產與文明，形成「為生產而生產」的思想。若將「為藝術而藝術」，當作以「質」為生命的文化運動；「為生產而生產」則是以「量」為生命的文明運動。

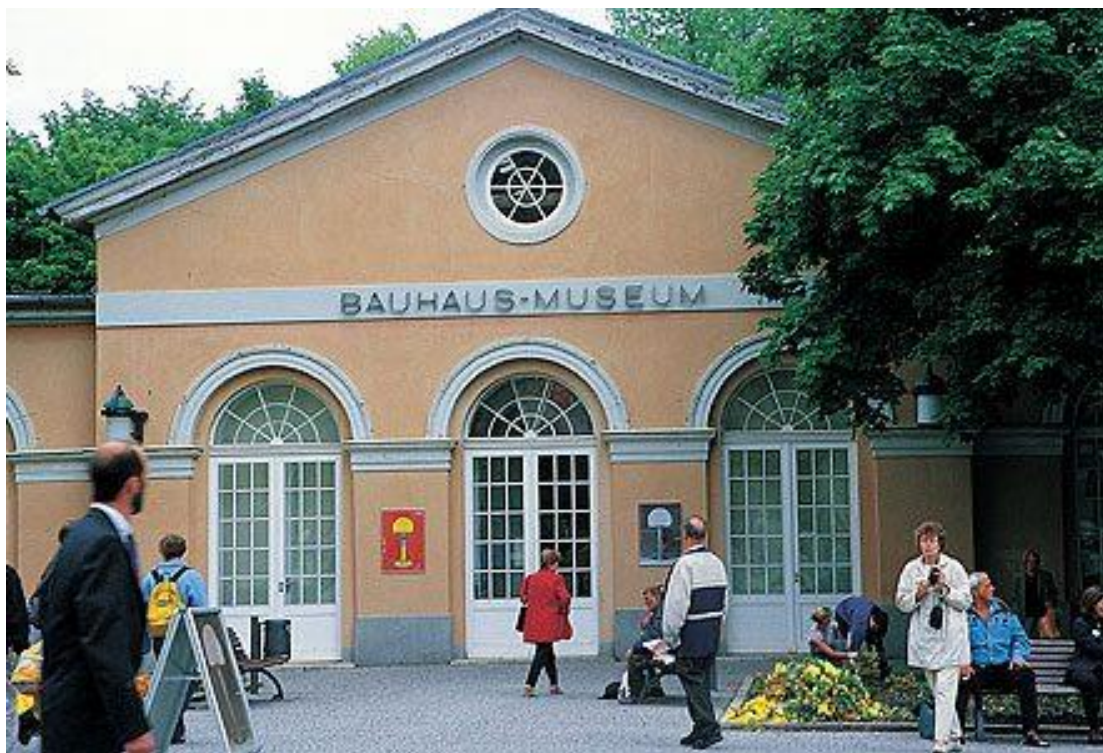
英國威廉·莫里斯所帶領的「藝術工藝運動」(Art and Crafts Movement)，強調手工的價值；20世紀初，德國以格羅佩斯為代表的「包浩斯設計學校」，主張將藝術導入工業產製程序中，打破純藝術與應用藝術的區分。莫里斯與格羅佩斯都強調藝術在工業時代的角色，然而由他們所開展出來的「現代設計」，前者著重創作者的主體性與手工的獨特風格，後者則遵從業主的需求與新技術形式，這兩者即是後來「設計師」角色的雙重面貌。



起源於 1861 年的英國，由威廉·莫里斯(Willan Morris)所主導，崇尚中世紀的哥德藝術，倡導手工藝，排斥機械生產，採自然植物的線條造形風格。

### ◎設計與純藝術的關係

純藝術在強調藝術自主性的核心價值下，藝術家擁有絕對而崇高的創作自由，使得具有生活實用性和取悅效果的工藝美術逐漸遠離「當代藝術」的思考範疇；「應用藝術」與「純藝術」並沒有因「包浩斯」的影響從此合而為一，依然分門別類的建立各科的本質範疇，深化各自的理論拓展與探討目標。藝術家與設計師試圖從跨領域中汲取彼此的養份，但「設計與藝術不同」的觀念，至今仍有強大的影響力。



1919 年格羅佩斯，成立包浩斯學院，強調藝術家與工藝家，應共同為科技發展尋求正確的前進方向

### ◎設計與純藝術的分野

設計師不但需要具備繪畫的基本造形技能與審美意識，更需要具備對形式美法則的特殊理解和創造性的意念。藝術是個性的表露；繪畫的意義在於創新，唯有通過個性化才得以實現；藝術家在創作時可以完全不用考慮其作品的社會性；藝術家要有自己獨特的審美個性，必須把自己個人的主觀意志潛能釋放出來，最大限度地表現自我；藝術家完全不必考慮觀眾能否接受，而只表現自己的創新。

依附商品是設計的本質，設計與純藝術最大的區別在於其對商品的依附性，設計為商品作市場服務，必須具備審美價值與實用價值，通過市場競爭的考驗而達到促銷的目的。設計師會儘量去迎合和滿足客戶的需要，被客戶選中的未必就是「好作品」，而未通過的設計不一定就是「壞作品」。

對混濁美的追求是繪畫藝術的本質體現，藝術的價值存在於它的不確定性，而設計的目的在於精確的描述目標；繪畫對混濁美的追求體現在對材料肌理上，撲朔迷離不確定的筆觸運用，以達到變化多端的隨機效果；國畫所表現的「空靈」、「氣韻」，用有限的筆墨表現無限的意境等美學思想，都屬於這種不確定之美。

秩序美是平面設計的核心體現，現代設計對實體的進一步把握是形式法則，形式是實體的具體化、豐富化、精確化。在設計方面，數對設計的影響很深，例如黃金分割比例 1:1.618；哥德式聖經內頁的九段劃分法、費波納奇數列 1, 2, 3, 5, 8, 13...。設計師把這些以理性數理為基礎的形式法則與原理運用在平面設計中，追求比例感、秩序感、連續感、清晰感。

### ◎設計與藝術的相對性：

設計	←-----→	藝術
理性	←-----→	感性
客觀	←-----→	主觀
機能重於形式	←-----→	形式重於機能
對與錯	←-----→	好與壞
依附性	←-----→	個性化
客戶至上	←-----→	唯我獨尊
先有主題	←-----→	先有靈感
秩序美	←-----→	混濁美
其目的在於精確的描述目標	←-----→	其價值存在於它的不確定性

### 《設計的領域與分類介紹》

從鋼筆尖的研發到摩天大樓的興建、從口紅的製作到火車頭的建造，都需要經過設計的過程，從這裡我們可以瞭解設計的範圍是多麼的廣泛，如何把設計的廣大領域系統化？

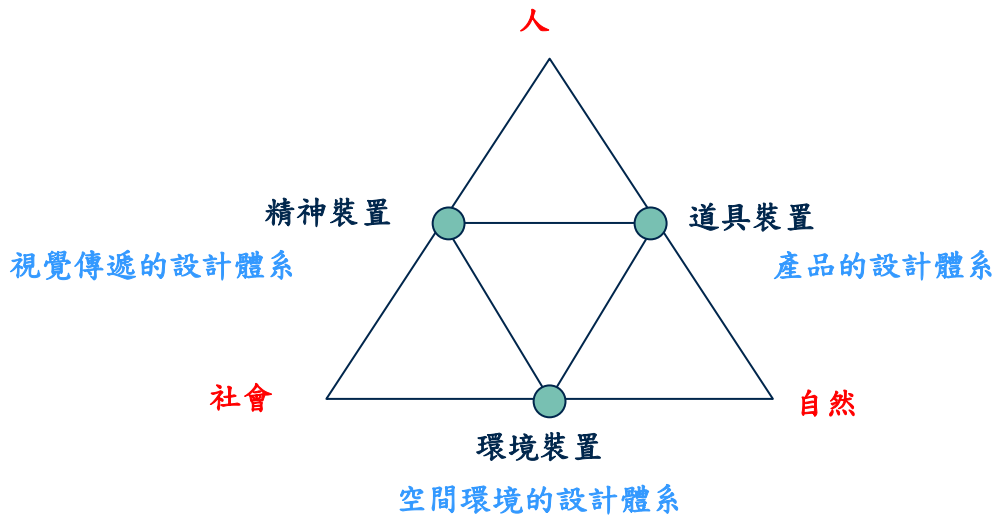


如果以人 (Man)、自然 (Nature) 和社會 (Society) 為構成世界的三要素，那麼設計可分為以下三個領域：

視覺傳達設計：製作良好的訊息，以作為人與所屬社會間的精神媒介。

產品設計：製造適當的產品，以作為人與自然間的媒介。

空間設計：規劃和諧的空間，以作為自然與社會間的物質媒介。而這些設計所在的位置可以上述三要素為座標。



如果以空間次元，可將設計分為：

設計的種類	二次元 (平面)	視覺傳達設計	非商業推廣 設計	教育傳播設計
				行政宣導設計
				公益性傳播設計
	三次元 (立體)	工藝產品設計	商業推廣設計	手工藝產品設計
				工業產品設計
		環境設計	建築設計	
			室內設計	
			景觀設計	
	四次元 (空間、時間)	表演設計	舞台設計	燈光設計
				道具設計
電影、電視美術設計				

設計是人們在環境中為了擴充自己，而將生理及心理機能延伸的系統，例如語言與符號 (文字) 即人與人之間的媒介產物，因此，這類媒介應屬個人與他人間的共有財產，使用這些記號可以溝通人與人之間的意念，也可以達成交換訊息的目的。

在自然環境裡，亦需配合人類生活場所的空間秩序才具有意義，建築物、馬路等

就是其中的要素，譬如旅館、飯店、住宅等居住空間，都是依環境和空間體系的狀況來決定。環繞人類四周的自然界，是人類生活的場所，也是延續人類生命所需的各種物質和能量的供給來源，人類從自然界中擷取物質和能量以維持生命，也在其中發展各種活動，在這樣的自然環境裡，「設計」能更加牢固人與人、人與社會之間的傳遞功用，並給予物質、能量適當的秩序。

以下分別就「視覺傳達設計」、「產品設計」與「空間設計」作進一步說明：

### ◎視覺傳達設計（二次元設計）

以傳達資訊或消息為目標的視覺媒體設計即為視覺傳達設計，一般多採用平面型態，所以俗稱為「平面設計」，主要包括：標誌、字體、卡片、傳單、函件、海報、封面、小冊子等等，但視覺傳達也可以採用立體的形式，如展覽、櫥窗等設計即屬之。由於應用性質之不同，視覺傳達設計又可細分為傳播設計和商業推廣設計等基本型態。

**傳播設計：**指以知識與觀念的傳播、或活動資訊的傳送為目的的視覺媒體設計，如藝文性海報（音樂、舞蹈、戲劇、美術展覽、演講等藝術和文化活動海報）、保健小冊、交通安全教育宣導等，皆屬於教育傳播設計。

**商業設計：**俗稱商業廣告設計；是為了促銷商品或推廣服務所作的視覺媒體設計，例如報紙商業廣告、商品銷售現場廣告、廣告函件、商品包裝、商品型錄等，皆屬於商業推廣設計。



維繫社會大環境中人與人、人與社會的意識之訊息交流設計

### ◎產品設計（三次元設計）

工藝產品設計是以創造完美的生活器物為目標的設計行為或方法，以能滿足人類精神與物質上的需求，例如與各種器物小自杯盤、刀叉，大至家具、汽車、飛機、輪船等，均屬於這個範圍，由於製作條件的不同，產品設計又可區分為手工藝設計與工業工藝設計兩大類型，茲簡介如下：

**手工藝設計：**是指有計畫的以手或簡單手工具來製作實用產品的設計行為；所得產品為手工藝品。手工藝的特色，主要在於手工與材料造形上所表現的特殊美感，以自然材料所設計製作的手工藝品，格外富於美好的感性特質，值得品賞與玩味。在工業機械產品充斥的僵硬環境裡，妥善應用美好的手工藝品，將可增添許多生活的情趣。

**工業設計：**是指規畫以機械量產方式製造實用產品的工業設計行為；所得結果為工業工藝品或機械產品；工業工藝的特色主要在於量產，有統一的品質、規格和最高的效率，產品適於大眾消費。在工商業繁盛，人口不斷增加，物資需求激增的環境下，大眾必須依靠工業產品生活，只要我們有能力判別選擇優良的工業產品，亦可滿足日常生活的需求。



亞德·羅西設計『蔻妮卡 三角茶壺』



多納托·迪畢諾設計『奇異鳥 澆水器·藍』

### ◎空間設計（三次元設計）

空間設計是以營造理想生活空間為主的設計行為或方法，其涵蓋的範圍包括建築設計、室內設計、景觀設計等。

**建築設計：**指依建築物的機能、結構與形式所做的整體設計，主要包括住宅、學校、機關、工廠、商店以及宗教建築、紀念建築等。

**室內設計：**是指建築物內部機能與形式的整體計畫。現代建築多採用工業設計方式，作可變機能的空間規畫，而依個別需要所採取的室內設計顯得格外重要，包括的範圍和建築設計相同（即住宅室內、學校教室、機關辦公室、工廠廠房內部、商店內部等設計）。

**景觀設計：**是指以綠地、花草、樹木、水石等自然要素為主體的戶外遊憩空間規畫，其間常依需要而設置亭閣、牌坊、雕塑、座椅、遊樂設施等。

除了以上所描述的設計領域外，若增加對時間的考量，則形成所謂「四次元設計」，其中包括表演設計（如舞台設計、燈光設計、道具設計、服裝設計等）、電影及電視的美術設計、多媒體設計等專案。



安藤忠雄設計的『亞洲大學藝術館』

**【習題】**

- (B) 1.造形演變的過程，說明了從實用目的之造形，最後成為 (A) 歷史性 (B) 文化性 (C) 民族性 (D) 精神性。
- (C) 2.近代造形藝術家，除了與實用設計有很大的關係外，亦提供了 (A) 物質 (B) 名利 (C) 精神 (D) 生活 層面
- (C) 3.英文中 Design 是指 (A) 美術 (B) 創造 (C) 設計 (D) 商標。
- (D) 4.優良的設計作品有時強調「什麼」，比顧慮設計的種種條件要來得多且重要?  
(A) 環保意識 (B) 合理的價格 (C) 材料的節省 (D) 藝術的感動性。
- (D) 5.設計工作除了達到作品美觀的效果外，亦需求 (A) 技術佳 (B) 材料好 (C) 便宜 (D) 實用。
- (C) 6.就機能與美而言，人類的現代生活用品已與「什麼」產生密不可分的關係?(A) 工業 (B) 藝術 (C) 設計 (D) 科學。
- (A) 7.設計可以說是一種「什麼」的技術?(A) 服務社會 (B) 娛樂人們 (C) 心靈安定 (D) 使社會安定。
- (A) 8.廣義的解釋，人類為了一種理由或為了一種目的，為了達到目的而定下的計畫，可說是 (A) 設計 (B) 藝術 (C) 娛樂 (D) 破壞。
- (A) 9.最高級的設計行為乃是創造出 (A) 有用的物品 (B) 華麗、高尚的物品 (C) 簡單的物品 (D) 銷售量多的物品。
- (A) 10.人類的生活是多方面的，為了使事物更為理想，就必須經過 (A) 設計 (B) 製造 (C) 破壞 (D) 思考。
- (D) 11.設計就是 (A) 模仿 (B) 批判 (C) 分析 (D) 創作。
- (B) 12.整個人類的生活史，事實上就是一部 (A) 美術史 (B) 設計史 (C) 進化史 (D) 材料史。
- (D) 13.«商業設計»的最大目的是 (A) 大量生產 (B) 提高品質 (C) 造形計畫 (D) 增加銷售。
- (A) 14.«工業設計»的最大目的是 (A) 大量生產 (B) 提高品質 (C) 造形計畫 (D) 增加銷售。
- (B) 15.下列何者不屬於「商業設計»的目的?(A) 增加銷售 (B) 大量生產 (C) 凸顯商品 (D) 創造商機。
- (D) 16.下列有關「視覺傳達設計»何者為誤?(A) 只要是需經過視覺接受的表現方式，皆可視為視覺傳達設計 (B) 其經常處理的有企業識別、符號設計等 (C) 其涵蓋範圍比商業設計廣泛 (D) 其最終使用目標必須含有商業行為。
- (D) 17.«包裝設計»的要求不包括 (A) 宣傳效果 (B) 成本 (C) 運輸 (D) 產品品質。
- (C) 18.«視覺傳達設計»乃是製造良好的訊息，以作為人與「什麼»間的精神媒介?  
(A) 人 (B) 自然 (C) 所屬社會間 (D) 自我。
- (C) 19.«空間設計»乃是規劃和諧的空間，以作為自然與「什麼»間的物質媒介?  
(A) 自我 (B) 自然 (C) 社會 (D) 人。

(D) 20.下列何者不屬於商業設計的核心領域? (A) 包裝設計 (B) 廣告設計 (C) 展示設計 (D) 室內設計。

## 參、實作單

實作單		編號：設計-3-1/實 1
單元名稱	設計概說	
<b>【實作內容一】</b>		
一、題目：請同學將下列的作品分別區分『純藝術』領域與『設計』領域，進行連結。		
二、操作時間：10 分鐘。		
『純藝術領域』	· 舞台、燈光設計	
	· 盆栽素描練習	
	· 視覺傳達設計	
	· 梵谷的《向日葵》	
	· 電影、電視美術設計	
	· 手工藝產品設計	
	· 米勒的《拾穗》	
	· 景觀設計	
	· 道具設計	
	· 王羲之的《蘭亭集序》	
	· 建築設計	
『設計領域』	· 公益性傳播設計	
	· 顧愷之的《女史箴圖》	
	· 室內設計	
	· 工業產品設計	

## 單元名稱 設計概說

## 【實作內容二】

一、題目：請將下列設計的屬性，並與設計的種類進行連結。

二、操作時間：10 分鐘。

二次元（平面）

·教育傳播設計

·景觀設計

·視覺傳達設計

·環境設計

·表演設計

·舞台設計

·手工藝產品設計

·室內設計

三次元（立體）

·燈光設計

·公益性傳播設計

·道具設計

·建築設計

·公共藝術設計

·化妝設計

四次元(空間、時間)

·服裝設計

·電影、電視美術設計

·行政宣導設計

·工業產品設計



單元名稱	設計概說
------	------

**【實作內容三】**

一、題目：請用文字描述在日常生活中，你曾見過具有設計感印象的作品實例其設計特色三點，並將作品畫出來（需上色）。

二、操作時間：約 60 分鐘。

作品設計特色	
作品設計特色一：	
作品設計特色二：	
作品設計特色三：	
請畫出作品並上色	

**【機具設備】**

編號	名稱	規格	數量	備註
1	平面桌	A2 以上	1	
2	椅子	可調高度	1	

**【材料】**

編號	名稱	規格	數量	備註
1	空白書寫紙	A4	數張	
2	書寫用具	自訂	自訂	
3	彩色鉛筆	12 色以上	1 盒	彩色表現工具可自訂

**【操作步驟】**

- 一、教師於課前指定作業，並於上課時以生活中具有設計感的作品或實例之資料、圖片簡報資料，運用多媒體播放，引起學生學習動機。
- 二、引導學生依自行蒐集設計相關資料，試著進行瞭解作品的設計感。
- 三、引導學生依自行蒐集資料，試著瞭解並分類設計作品不同空間次元的運用。
- 四、教師依知識單說明本單元相關知識內容。
- 五、教師依實作單說明本單元相關操作內容。

**【注意事項】**

- 一、以 A4 空白圖紙操作，表現格式建議由教師指定；並藉由實作單引導學生學習。
- 二、學生須於規定時間內完成作答，學生可透過生活中曾見過具有設計感印象的作品實例經驗，進行課堂分享討論，再進行作答。

## 肆、評量準則

評量準則		編號：設計-3-1/評
單元名稱	設計概說	
<b>【認知學習評量指標】</b>		<b>優良可差</b>
一、能瞭解設計的意義與目的。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
二、會瞭解『純藝術』領域與『設計』領域的作品差異。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
三、會說明設計的種類或屬性。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
四、會說明不同空間次元的設計表現。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>【技能學習評量指標】</b>		<b>優良可差</b>
一、會分辨『純藝術』領域與『設計』領域。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
二、能分辨自然設計及人為設計。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
三、會能分類出各種設計的目的。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
四、會分類不同空間次元的設計表現及其屬性。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
五、能繪製出具有設計感之平面設計作品。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
六、能繪製出具有設計感之創意發想設計作品。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>【情意學習評量指標】</b>		<b>優良可差</b>
一、能增進欣賞生活中有設計感的設計作品或實例之興趣。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
二、能解釋生活中設計作品或實例之設計感。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
三、能促進對設計的欣賞能力，提升設計美感。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
四、能從專心觀察設計中增加對設計的興趣及運用。.....		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

