

淡江大學 113 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	社會設計	授課 教師	紀舜傑 SHUN-JIE JI
	SOCIAL DESIGN		
開課系級	教設三 A	開課 資料	實體課程 必修 單學期 2學分
	TDJXB3A		
課程與SDGs 關聯性	SDG3 良好健康和福祉 SDG10 減少不平等 SDG12 負責任的消費與生產 SDG17 夥伴關係		
系（所）教育目標			
一、培養教育體系之創新及領導人才。 二、培養文教產業之設計及發展人才。 三、培養企業組織之學習及發展人才。 四、培養創新創業之跨域及經營人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 未來思考能力。(比重：15.00) B. 領導管理能力。(比重：10.00) C. 溝通表達能力。(比重：15.00) D. 學習設計能力。(比重：10.00) E. 社會設計能力。(比重：50.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：15.00) 2. 資訊運用。(比重：15.00) 3. 洞悉未來。(比重：15.00) 4. 品德倫理。(比重：10.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：10.00) 7. 團隊合作。(比重：10.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	社會設計的核心是運用設計思考，以人為本，解決社會問題。設計思考是一種以人為中心的解決問題方法，它強調從使用者的需求出發，透過同理心、觀察、洞察等步驟，找出問題的根源，並提出創新的解決方案。社會設計將設計思考應用於社會問題的解決，因此可以有效地解決社會問題，提升社會福祉。				
	The core of social design lies in applying design thinking, focusing on human-centric approaches to address societal issues. Design thinking is a problem-solving method centered around people, emphasizing starting from user needs. Through steps such as empathy, observation, insight, and more, it seeks to identify the root causes of problems and propose innovative solutions. Social design applies design thinking to solve social issues, effectively addressing societal problems and enhancing social well-being.				
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應					
將課程教學目標分別對應「認知（Cognitive）」、「情意（Affective）」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。					
一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。					
二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。					
三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。					
序號	教學目標(中文)			教學目標(英文)	
1	發現問題、定義問題、研究問題、解決問題			Discover, Define, Develop, and Deliver the problem/	
教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式					
序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABCDE	12345678	講述、討論	測驗、作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
授 課 進 度 表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備註
1	114/02/17~114/02/23	課程介紹			
2	114/02/24~114/03/02	導論 何謂社會設計			
3	114/03/03~114/03/09	定義問題, CLA運用			
4	114/03/10~114/03/16	定義問題 CLA案例分享			
5	114/03/17~114/03/23	研究問題 浮現議題分析			
6	114/03/24~114/03/30	浮現議題案例研究			

7	114/03/31~ 114/04/06	教學觀摩週	
8	114/04/07~ 114/04/13	社會設計理論與方法	
9	114/04/14~ 114/04/20	期中考/期中評量週(老師得自行調整週次)	
10	114/04/21~ 114/04/27	時間觀	
11	114/04/28~ 114/05/04	大歷史觀	
12	114/05/05~ 114/05/11	預測預期與社會設計	
13	114/05/12~ 114/05/18	AI的三角習題：科技法律倫理	
14	114/05/19~ 114/05/25	社會企業	
15	114/05/26~ 114/06/01	小組分享	
16	114/06/02~ 114/06/08	小組分享	
17	114/06/09~ 114/06/15	期末考/期末評量週(老師得自行調整週次)	
18	114/06/16~ 114/06/22	教師彈性教學週(原則上不上實體課程，教師得安排教學活動或期末評量等)	
課程培養 關鍵能力		自主學習、問題解決、跨領域	
跨領域課程		STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)	
特色教學 課程			
課程 教授內容		環境安全 永續議題	
修課應 注意事項			
教科書與 教材		自編教材：簡報、講義、影片	
參考文獻			

學期成績 計算方式	◆出席率： 20.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：10.0 % ◆期末評量：40.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。