

108至110美感與設計課程創新計畫
110學年度第二學期 學校實驗課程實施計畫
種子教師

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： 台北市立松山高級中學
執行教師： 張景嵐 教師
輔導單位： 北 基地大學輔導
區

目錄

實驗計畫概述

- 一、 實驗課程實施對象
- 二、 課程綱要與教學進度

實驗課程執行內容

- 一、 核定實驗課程計畫調整情形
- 二、 實驗課程執行紀錄
- 三、 教學研討與反思
- 四、 學生學習心得與成果 (如有可放)

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)

實驗計畫概述

一、實驗課程實施對象

申請學校	臺北市立松山高級中學
授課教師	張景嵐
實施年級	三
課程執行類別	二、高級中等學校及國民中學美感創意課程（6-18小時） ■普通型/技術型/綜合型高級中等學校 <u>16</u> 小時
班級數	1班
班級類型	■普通班 ☐ 美術班 ☐ 其他
學生人數	22名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱：設計與生活					
課程設定	☒ 發現為主的初階歷程 ☐ 探索為主的中階歷程 ☒ 應用為主的高階歷程	每週堂數	☐ 單堂 ☒ 連堂	教學對象	☐ 國民中學 年級 ☒ 高級中學三年級 ☐ 職業學校 年級
學生先修科目或先備能力： * 先修科目： ☒ 曾修美感教育實驗課程： 多數學生在高一進行美感構面的色彩與構成，高二進行結構與質感。以下為各個構面在課堂上操作的概念與創作： 色彩：PCCS 色調、配色方法、環境配色練習 構成：美的形式原理、排版 結構：自然結構、街道傢俱設計 質感：紙的質感創作 ☐ 並未修習美感教育課程 * 先備能力： 1. 對藝術設計有高度興趣，以及以此作為未來生涯方向與升學規劃的高三學生。 2. 學生由教師從高一帶上來，師生彼此已有課堂上合作的默契。 3. 松山高中學生對藝能科的態度：在指引清楚的條件下，樂於操作具挑戰性的手作課程。					

一、課程活動簡介：

在高一、高二美術課及選修課基本設計的基礎上，繼續生活環境中的美感探討，並發展成一主題性的系列創作。從基本的色彩、構成練習，進入到信義商圈的踏查，藉由攝影記錄信義商圈建築之美，也能再次熟悉平面構成於攝影創作的運用。以攝影作品中建築立面為基礎，再逐步發展成圖紋、印花、質感元素，分別完成網版印花創作、質感立體創作及文宣品設計。一連串的創作將發展成系列商品，最終以陳列設計的概念完成作品展示與成果發表。藉由此次課程設計，帶領學生重新檢視臺北的城市風情，是否已準備迎接全球旅遊市場解封後的國際觀光客。

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）
- 環境色觀察：臺北信義商圈的環境色與配色方式
- 建築立面觀察：臺北信義商圈的建築立面紋理之美
- 都市空間與人類活動觀察：建築與人行道對人類行為的影響

- 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）
- 觀察速寫：觀察信義商圈建築立面並速寫紀錄，發現紋理之美
- 網版印刷：以建築立面的紋理設計成圖紋並發展成印花作品
- illustrator 圖文編排：結合建築立面攝影與紋理完成圖文編排作品

- 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. 美的形式原理：運用於平面構成練習與城市行銷文宣設計
- 2. 配色原理與色相比例：運用於印花設計與城市行銷文宣設計
- 3. 攝影構圖原理：運用於城市街景觀察與攝影創作

- 其他美感目標（配合校本、跨域、學校活動等特殊目標，可依需要列舉）
- 跨領域教學：學校地理區位特色：臺北市信義區信義商圈有眾多百貨、旅館、商辦大樓，在疫情前為國際觀光客來台旅遊的重要觀光熱點，也是臺灣都市計畫、城市更新的經典區域，另還有松山文創園區、國家鐵道博物館（臺北機廠）、大巨蛋、國父紀念館，以此作為本課程的發展基礎，松山高中鄰近此區域實為難得的區位特色。
- 文化創意與觀光：「文創是門好生意」已是世界各國發展觀光的重要理念，觀光景點的經營幾乎與文化創意的開發同步進行，信義商圈作為台北的觀光熱點也應具備豐沛多元的文創元素，帶領學生藉由硬體建設去發掘可運用在各種層面的美感元素，也是經營文創品牌的核心作法。

三、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	2/17	單元目標	課程初探
		操作簡述	欣賞 youtube 頻道「鐵道事務所」的信義區介紹節目，自學加上教師總結來了解信義區歷史。
2	2/24	單元目標	城市紋理觀察

		操作簡述	透過信義區建築的實景觀察與攝影紀錄，以循序漸進的方式，先客觀進行建築物的描繪，再以點、線、面的構成加入個人主觀調整，由繁入簡的完成繪製建築物立面紋理。
3	3/3~3/10	單元目標	城市紋理立體創作
		操作簡述	經由建築物攝影觀察，以及建築物立面紋理的繪製，將平面手繪圖紋轉化為多層次的結構，分層完成建築立面紋理的模型作品，並結合燈光，完成建築造型燈飾。
4	3/17~4/7	單元目標	版印創作 - 凸版
		操作簡述	以版畫複數性的特色，進行系列作品的創作。認識凸版原理，以橡皮版進行凸版製作。運用美的形式原理，進行建築立面紋理的平面構成，以單色或多色印刷，完成布巾、卡紙、提袋等一系列的作品印製。
5	4/14	單元目標	設計職人講座 - 認識設計職涯
		操作簡述	邀請設計師，分享所學以及在業界的案例與見聞。下學期以動態視覺設計為主題，邀請 JL Design 藝術總監洪湘茹小姐。講座中進行「我是誰？」的身份認同比重發想，透過思考自己的身份連結到對未來的期待。從設計業師不同人生經驗與工作經歷的介紹，對設計工作有更深的認識。
6	4/21	單元目標	作品成果展示
		操作簡述	實際運用講座「陳列設計」的概念與手法，如三角構圖、45度角的視角重點，將作品搭配合宜的道具，完成成果展示的佈置，並邀請同學、朋友、老師前往欣賞，為整學期的創作畫下句點。

四、預期成果：

1. 學生更完整回顧高中對美感教育的學習。

2. 有別於個別單元的單一創作，整個學期的創作連貫成一系列的創作，更具主題性。

3. 高中畢業前，進行有關學校環境區位的觀察與學習，為松高生活圈作一象徵性的巡禮。

4. 以設計講座為結尾，可為學生創作提出建議，也能為即將面對升學職涯選擇的高三生，提供真實業界的見解。

五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

《版面研究所：45個設計訣竅，讓提案一次通過！》，ingectar-e 著，三采，2020。

《所有人都用得上的暢銷配色學》，SendPoints 著，原點，2020。

《印花樂的手作時光》，印花樂 著，悅知，2019。

《台北區域廣告物設計守則》，水越設計著，台北市政府文化局，2016。

《台灣色彩》，黃仁達著，聯經，2014。

六、教學資源：

google classroom-設計與生活課程

美感電子書

歷年學生作品、教學檔案

臺灣生活印花品牌「印花樂」

德國設計工作室「Opposite of Berlin」

實驗課程執行內容

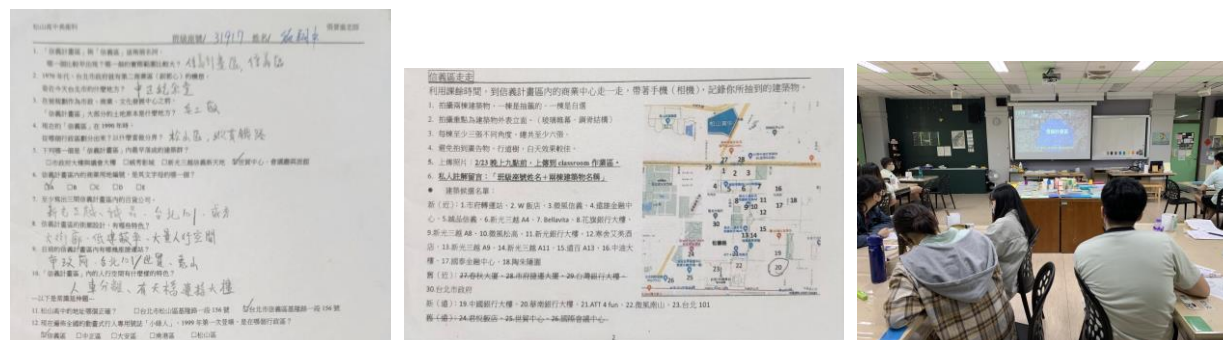
一、核定實驗課程計畫調整情形

1. 受疫情影響，所有形式的校外教學均暫緩，原有的信義區踏查、松山文創園區攝影練習取消，改為由學生利用課餘時間自行拍照紀錄。有關信義區的介紹則在第一週課堂進行，以自主學習的方式認識信義區始末及發展現況，教師總結。
2. 高三課程因模擬考、段考等考程的影響，時數較少，且需要因為學生面對課業壓力而調整進度，如城市紋理立體創作的完成標準降低、配色練習改以 pantone studio 操作。
3. 原訂上學期設計講座的講師為印花樂藝術總監沈奕妤小姐，因時程無法配合，故改邀請肯夢 AVEDA 設計總監張世宗先生，以陳列設計為主題，並結合最後的作品成果展示。原訂下學期設計講座的講師，改由邀請 JL Design 藝術總監洪湘茹小姐，配合升學期程，分享設計職涯與人生規劃。

二、6小時實驗課程執行紀錄

課堂1：課程初探

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 欣賞 youtube 頻道「鐵道事務所」2021年7月17日的節目「信義區」介紹節目。
2. 「信義計畫區的建築與人行空間規劃的特色為何？」、「你能說出哪些信義計畫區內的百貨商場建築？」、「信義計畫區內最早落成的建築群為何？」透過影片回答講義問題，了解信義區發展始末及現況。
3. 抽籤決定自己需要觀察的建築對象，經由網路資源對建築物有初步認識。課餘時間進行建築物立面觀察、攝影。以觀察建築物外表的磁磚、玻璃帷幕、窗戶鋼骨結構為原則，避免拍到廣告看板、行道樹。

C 課程關鍵思考：

1. 背景知識：考量課程時間與教學節奏，使用經 youtuber 整理過的知識作為課程開端，也象徵回顧這三年的生活場域。若時間充分可與社會科跨領域共備，充實背景知識。
2. 建築對象的挑選以信義計畫區內的百貨商辦為主，除抽籤決定觀察對象同時也開放讓學生自選，兩者都經過觀察後，再讓學生自行決定要以哪一棟建築進行後續創作。
3. 此階段對於美感的討論較少，但仍可著墨在信義計畫區的空間營造對於台灣都市計畫的重要性，如建築物退縮、預留人行空間、綠美化、街道傢俱設計大。若能至實地踏查，更要以五感的體驗去觀察空間。

課堂2：城市紋理觀察

A 課程實施照片：

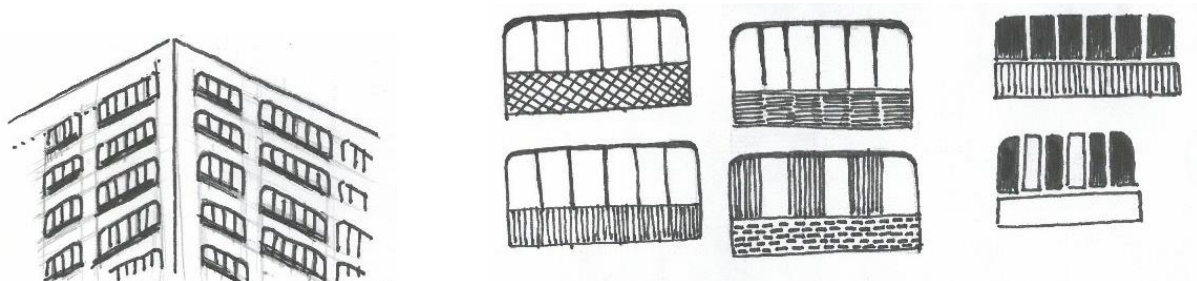


B 學生操作流程：

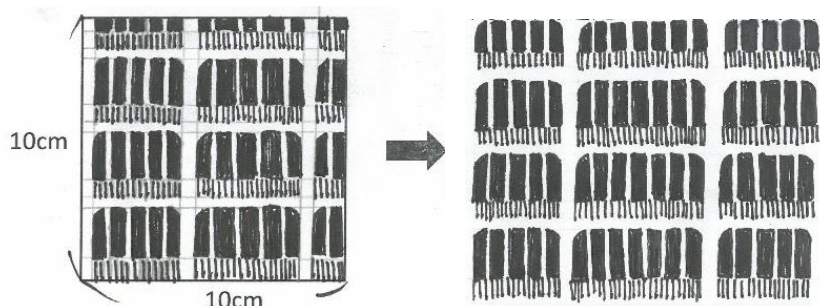
1. 抽籤分配需負責觀察的建築物，課餘時間進行建築物立面觀察、攝影。以觀察建築物外表的磁磚、玻璃帷幕、窗戶鋼骨結構為原則，避免拍到廣告看板、行道樹。



2. 進行建築物整體外觀的客觀描繪，再以點、線、面的構成精簡內容，多嘗試不同的版本，有的以線條或形狀為主，有的以色塊（塗黑）為主，有的以線條與色塊交錯，但都要能夠看出來是以這棟建築物為原型去發展出來。



3. 以代針筆描繪最終版本，10*10 cm 的範圍，而且圖形必須是完整的（不要因為超過10*10cm 而裁切掉圖形）。



C 課程關鍵思考：

1. 繪圖引導：目標為點、線、面的構成，但若直接簡化成最後的形式，反而缺少學生個人對既有建築物的消化與欣賞。一開始的客觀描繪，可以有更多時間觀察建築立面的玻璃帷幕、窗框、鋼骨結構等元素，在後續再加入自己主觀的調整，鼓勵嘗試

兩種以上的不同的點、線、面組合。將現有的材料用自己的方式表達，才是文創的展現。

2. 美感重點：本階段以「構成」為核心，可以「美的形式原理」的重複、韻律、漸變等原則進行引導。

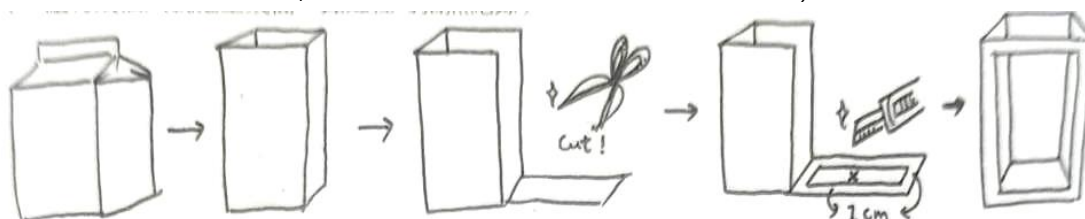
課堂3：城市紋理立體創作

A 課程實施照片：

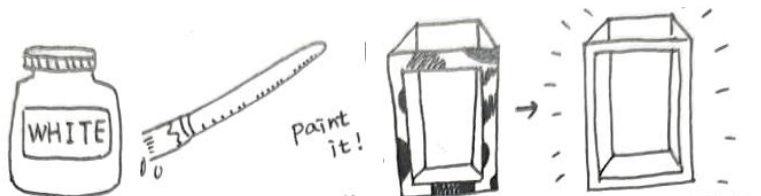


B 學生操作流程：

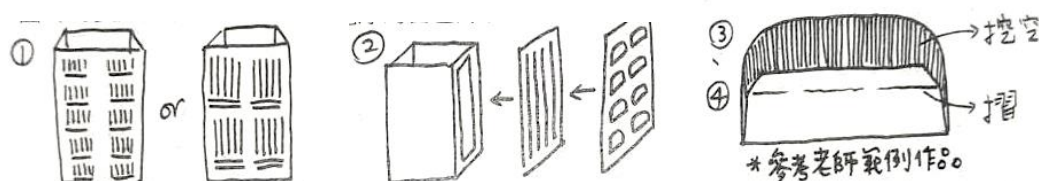
1. 各組準備一個洗淨的飲料紙盒，將垂直面中間挖空（先剪開要挖空那一面，四邊預留一公分再挖空中間，挖完用透明膠帶把這一面黏回去）。



2. 外表塗覆白色壓克力顏料，不須加水，顏料一層一層塗，稍乾了再疊上去。



3. 將平面的圖案以層層疊疊的方式轉化成立體造型，請思考：①圖形應在紙盒上呈現多大才好看？（太大不夠精緻、太小不好製作）②圖形應分為幾層？哪個圖形應該在最底層？哪個在最上層？③哪些圖形可用摺的方式呈現？（摺過的地方經過光線照射會有不同的明暗表現）④應該要挖空哪些部位？



4. 裁剪各層圖形，泡棉膠剪裁成適當大小黏貼在紙盒的四邊，不要外露。
5. 底部挖適當大小的洞，裝上燈芯，完成～

C 課程關鍵思考：

1. 平面轉立體：以「城市紋理繪圖」為基礎，轉化為立體造型，因此不是「重現」原本的建築物外觀，但在前端構思階段，仍要將兩者同時一起考慮，可藉由建築物立體的直觀感受，幫助學生思考平面的點線面立體化後的樣子。
2. 圖層的概念：這次創作中，平面轉立體最重要關鍵就是以「圖層」的方式呈現，教師的示範作品是引導學生思考很重要的關鍵，若學生在這階段卡關，可請他先嘗試剪出一組平面繪圖的形狀，再以不同的順序組合重疊，實際動手操作對想法有更直接的幫助。
3. 鏤空的概念：因為作品要能夠呈現出「鏤空」的特性，故圖層的先後順序也是必須確認的重點。原則上最外層的圖層要像窗框一般，框界出裡面圖形交疊的美感，因此每張圖層鏤空的範圍，應該為最外面的圖層要挖空越多，最裡面的圖層挖空的部分較少。
4. 圖形的大小比例：圖形要在圖層上要設計成較大或是較小的尺寸，會影響到作品的精緻度，也會影響到創作時間！教師通常會建議學生，量出紙盒立面的長寬後，再思考理想狀態下可以做出幾組圖形，再考量有限的課程時間能做出幾組。
5. 美感重點：此階段以「質感」、「比例」為重點，創作前可讓學生回顧高二時的創作「質感轉換」，發現用不同手法處理紙張可以營造出有別於紙張的一般印象；比例的引導以上一點的說明，讓學生去發現相同圖形以不同大小在固定的範圍呈現，會有什麼樣的美感變化。

課堂4：版印創作 - 凸版

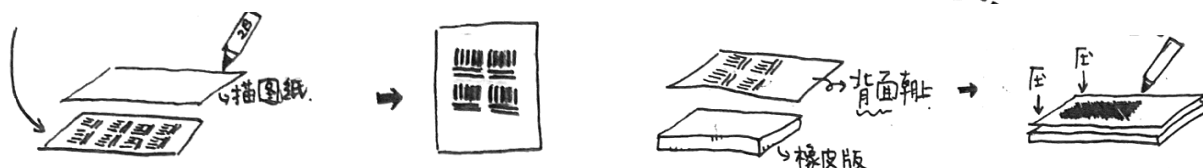
A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 以「建築立面紋理繪圖」的作品為基底，蓋一張描圖紙，用2B 鉛筆將局部圖案描出來。再轉印製橡皮版。

壓緊描圖紙與橡皮版，勿位移。

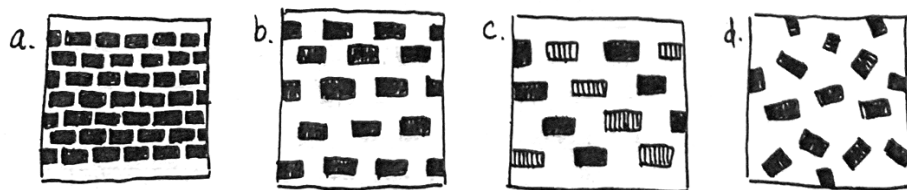


2. 刻板：工具：大 U 型刀（刻大面積）、小 U 型刀與 V 型刀（刻一般區域）、筆刀（刻細節與直線）橡皮版較軟，若想刻出俐落的直線，請拿穩慢慢刻。最後將板子邊緣修成斜角。



3. 印製：一人只有一塊布，跟你的人生一樣不能重來！站著印會比較好施力
思考顏色：①全部都只印一個顏色 or ②印漸層色 or ③用兩個顏色印出重疊的效果。
思考圖案排列：

- a. 一個貼著一個（很好對齊，但要印很多次要印很久）
- b. 有間隔距離（不用印很多次，但間隔距離沒抓好會印歪）
- c. 上面其中一個方式，跳色印刷（要預先留好跳色的位置，距離會比較難抓）
- d. 不是上面任何一種方式但是有固定的排列方式（想清楚就好）



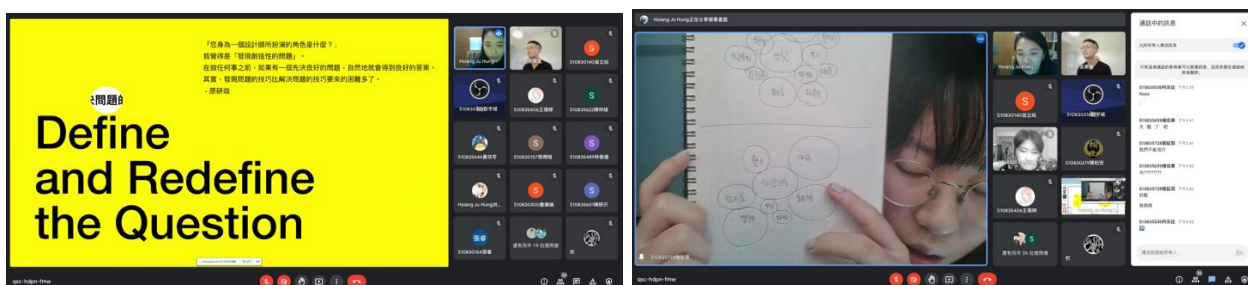
C 課程關鍵思考：

1. 美感重點一：此階段以「構成」為重點，正式開始印製前，建議學生先用繪圖的方式模擬圖案在版面上呈現的樣子，除了可以美的形式原理的「重複」、「韻律」、「漸變」為範例，連續圖案排列的「二方連續」或「四方連續」也是可以參考的方式。
2. 美感重點二：「色彩」亦為此階段的重點，尤其注重「配色」，因高一、高二時均以學習配色及色調等概念，且印墨與紙張、布料都為暗色調與粉色調，故只需掌握類似色、對比色、無彩色配色。正式創作前，可再讓學生欣賞台灣品牌「印花樂」的產品，更能體會色彩在各種載體上所呈現的效果。
3. 容忍錯誤與作品彈性：若發生成果不盡理想，除排解問題之外，也可鼓勵學生用不同角度

度思考作品的樣貌，比如印不清楚的圖案，是否可以乾燥之後用不同顏色加疊，也會有不同的美感。

課堂5：設計職人講座 - 認識設計職涯

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

準時進入會議室聆聽講座，參與活動並給予回饋。

C 課程關鍵思考：

1. 「我喜歡設計，但我其實不清楚設計師實際上在做什麼」、「設計師除了很會用電腦，還要具備哪些能力？」、「電視節目或頒獎典禮也需要設計師介入嗎？」此講座重點以視覺動態設計為例，打開學生對從事設計工作的想像。
2. 高三學生對自己的未來多有不確定的想像，講師以「你現在有哪些身份？」、「十年後的你，會有哪些身份？」等提問開啟對自己的設計師的介紹，從自我的角度出發，提供另一種看待設計工作的可能性，也讓高三學生在面對人生的關鍵點，有更溫柔的想像。
3. 「設計是什麼」對大部分喜歡設計的學生來說，仍是難以回答的問題，設計師以「定義設計」為起點，來界定設計在「美化」的過程中，實際上須面臨定義問題、解決問題等複雜過程，才能達到其目的。
4. 為了讓對設計領域較無興趣的學生對講座內容有所感，特別邀請設計案例多與流行文化、音樂相關的設計師前來分享，讓學生體會到設計與不同產業結合所產生的影響力。

課堂6：作品成果展示

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 自己製作出來的作品應該要怎麼放置才有整體感又吸睛呢？
2. 盤點自己的作品數量與形式，挑選適合的道具，至指定位置進行陳列。
3. 要考量觀看角度，桌面需不需要墊高？放在展牆的物件要多高？
4. 平面作品要怎麼陳列？平放或直立？分散還是集中？大小作品的前後關係要如何安排？
5. 完成陳列記得拍照，整體與局部都需紀錄。

C 課程關鍵思考：

1. 創作引導：美感操作重點為「構成」、「質感」、「比例」。延伸平面構成的概念至空間的構成，物件放置時須注意彼此的關係與和諧，如物件大小的比例、前後層次的堆疊，同時善用不同質感的物件陪襯作品，營造空間氛圍。
2. 事前準備：準備素色背景底紙、多樣但質感色調接近的道具，目的是為了在不同的作品與道具的搭配下，還能維持整個展場的統一調性。

三、教學觀察與反思

教學生涯十年來第一次在高三開課，同時也是第一次會面對連續教三年的學生，

內心的小劇場在開課前的暑假越演越烈：準備不足會被炎上嗎？連續被教了三年笑話

聽膩了？要念書還要動手做？下週要模考前一週會有人來上課嗎？可以要求作品的完成度嗎？...

一連串的焦慮隨著課程進行越來越少，師生的上課節奏與情緒越來越自在，有點慶幸學生到了高三，仍對藝能科實作作業有一定的自我要求，也深感、佩服學生在面對課業壓力時，也能從容自在地進行創作。若未來還有機會開類似的課程，以下有幾點可供自己或是未來的老師參考：

1. 時間壓力

美感課程有其限制的時數，然創意課程的規劃從一開始就保留大量的創作時間，一方面與課程為創作取向有關，另一方面也希望讓學生能把握高中的最後階段，完成適合呈現在學習歷程檔案的實作作品。雖然已將大部分的課程作為實作時間，還是有學生仍需要更多時間才能完成作品，故未來應再調整內容，以更有效率、精準達到美感課程計畫為目標來設計。

2. 執行難易度

所有的創作課程都建立在高一、二所學過的美感課程，故在發現、探索的層次較為精簡，但大部分的創作皆為學生沒有操作過，因此老師非常需要親自做過一遍，了解整個過程的盲點，試著想像若自己是學生，會在什麼樣的情境遇到什麼樣的困難。在學期開始前便完成所有創作的演練，著手設計創作圖解講義，若遇過程繁瑣的繪圖軟體操作、版印創作，則以預錄影片，讓學生可以自行點閱。雖會花非常大的

量的時間備課，但在課堂進行時會流暢許多。

3. 延續相關內容

此次課程以信義區為題，進行建築的認識，進而開發出不同形式的美感作品。

因為信義區的都會風情，讓此次課程的創作充滿現代、俐落的風格。然而信義區只有這樣的解讀嗎？本校與松山文化創意園區（舊松山菸廠）、台北機廠位於同一街區，若擴大整個信義區範圍，還有四四南村、國父紀念館等較有年代感的建築，另外學校對面為信義區的老街區（以前為松山區），步登公寓是此區的建築主調。若能持續開課，也可嘗試將研究對象觸及不同類型的建築。

4. 跨領域共備

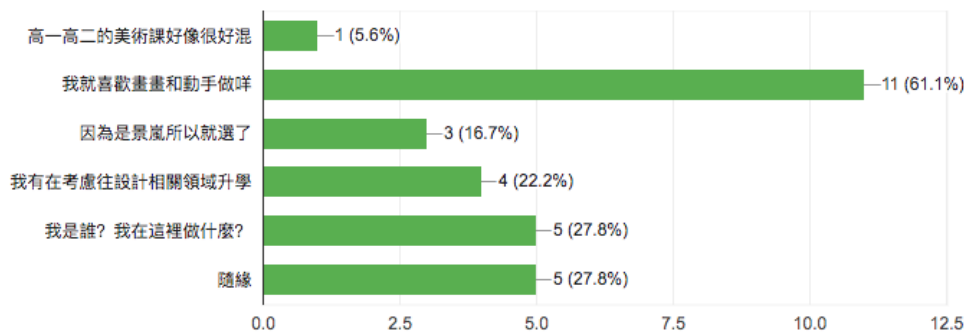
延續上一點，本課程需要結合人文學科如歷史、地理等知識，故以擴大課程編制的角度，發展成「信義學」、「松高學」等特色課程，可招募與相關科目同仁進行共同備課，更細緻發展課程內有關人文知識的不同面向，相信在成就美感的同時，也能深化學生對學校在地的認同。

四、學生學習心得與成果

0. 你一開始是基於什麼理由或動機而選了這門課？（可複選）

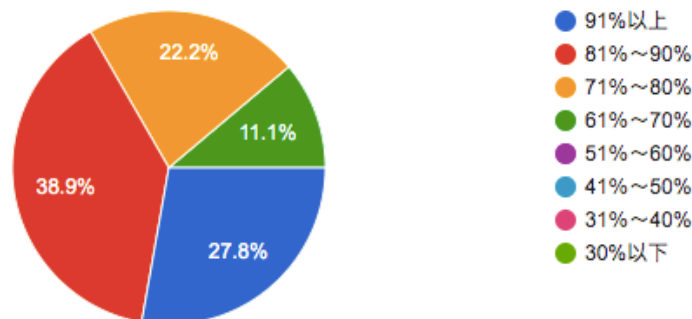
 複製

18 則回應



1. 請摸著良心（你應該有吧），這堂課你投入程度大約是多少？

18 則回應



2. 這學期的課程以信義區為起點，包含以下階段的創作：a建築攝影、b建築立面紋理設計、c建築立面紋理立體創作、d橡皮章版、e作品陳列佈置，請問哪個是你最喜歡的呢？請說明理由，讓老師知道是哪個部分打動你。

18 則回應

C,從截取畫面到去無存青的過程可以知道自己在乎什麼

b

a建築攝影，因為能跟朋友到信義區走走很好玩

C, 我覺得自己動手很有趣，而且做完以後點燈蠻好看的，很有成就感

C建築立面紋理立體創作，利用分層將平面的圖案轉成立體的部份挺有趣的，而且成品效果還不錯

a, 對建築滿有興趣的

c 我喜歡做立體模型

應該說是c但是e也其實也是哈哈。知道要做紙雕真的很興奮，而且還是建築相關，我也因此去造訪建築了三次，製作的過程雖然很複雜很花時間，但是完成成品那個成就感真的是覺得一切都值得。

e作品陳列佈置，乾燥花好玩。

橡皮章版

c,d 還滿好玩的

d.刻出來的東西跟實際印出來的東西落差很大，給人一種意料之外的感覺

a，其實老實說，一開始說要去拍攝建築物時，我內心百般的不願意，外面時常下雨，又碰上疫情，最主要是我懶，但當我真的下定決心去拍時，那個感受是舒服的，為了抓到不同角度，我走到了以前不曾去過的地方，明明這地區就是我身長的環境。

D 因為用筆刀去雕刻很舒壓，很少會有這種體驗，很開心。

c, 因為我一直以來都蠻喜歡紙雕的，尤其是以立體的方式呈現

e 因為能將所有成品以藝術的方式展現出來

D 刻印章很好玩

a

3. 承上題，哪個階段的創作是你認為比較有負面的感覺？可能是不喜歡、太難、有點無聊、說明不夠清楚...或其他感覺。若有的話，也請說明你的感受與理由，讓老師知道教學上還有哪些盲點。

18 則回應

無

沒有

其實都不會太難 課程還蠻有趣的

我覺得刻橡皮章版有點難，刻好久啊哈哈

D，我想的圖案有太多細線了，自己割不出來，效果雖然沒有太差，但覺得比較可惜一點。

印布的時候有點壓力，超怕印不好，但這感覺純粹是自己個性的問題w

bc，剪紙跟畫畫好難

a 要拍照的那一週都在下雨 去拍的那一次鞋子都進水了 在百貨公司裡鞋子ㄟㄟㄟ叫

橡皮章：一直做失敗有點小灰心，但是之後作出作品還是很快樂，效果比預期好。

a.建築攝影，懶得走出去。

不會有這種感覺

b.感覺自己做的成品有點失敗

c, 為了做出一個好的效果，我選擇使用三層面板，但這樣一來速度就會慢上許多，看著同學一個個地完成，自己卻還在割，那滋味並不好受，且最後製作結果與那些只做兩層且用簡單的方框設計的人來比較，卻沒有比較好的感覺。

C吧 因為我比較沒有想像力，所以做出來的東西比較爛比較醜，看到別人的比較好看有點難過。

a, 因為要拍照的那幾天一直下雨，然後就拍不出好看的照片，so sad QQ

刻板印刷是我覺得比較不有趣的部份，因為做過很多次oao

4. 今天的講座「設計師在幹嘛？」，聽完之後你有什麼感想？可以從不同方向來思考，比如：視覺設計的工作內容、設計案例的介紹、金曲獎的視覺設計、設計師工作以外的生活...等。

18 則回應

我沒聽

我覺得設計師非常重要，能將一個東西的檔次提升

我覺得設計師好強，但跟我好像沒什麼關係😂，但他們設計的影片真的有酷欸

我覺得設計師是個很厲害的職位，他們有著發表自己作品的勇氣等等，但我自己的話還是不會想做設計師，畫畫等工作內容很有趣，但我會選擇作為興趣、副業這樣，因為對我自己來說這些事變成工作會有壓力，會失去一些樂趣（純屬個人想法）。

金曲獎的視覺設計的部分，很詳細的說明從去了解音樂背景到發想再到產出結果，讓我更明確的知道設計的流程及內容

很有趣，因為可以知道設計師在幹嘛之類的

在做每一個案件都有詳細的構思理念，最後呈現最好的方面來代表它的意義

沒想到設計需要做這麼多功課，讓想法實現。很有趣的是老師是這麼專業的設計師，可是夢想竟然會是幫助較無財力的人設計，讓我很驚艷。我也想把藝術普及，讓大家都可以感受世界的美。

雖然感覺老師講一下作品就變出來了，但還是能從作品中感受到製作時的用心。

了解設計師的大概

我覺得設計師要注意到的細節比我想的要多上許多

感覺創作一件事情真的很不容易

金曲獎的設計是讓我蠻意外的，自己本身是會去追蹤每次的金曲，也一直認為其設計就是金字黑底，沒想到以前的設計竟然如此的...對..."俗"。

我覺得老師講解的很好，讓一下想考相關大學的同學收益良多，中間看了一些影片讓我覺得很驚奇，後面的QA互動也很有趣。

小時候我就一直對美術很感興趣，也曾考上美術班，但因為家人反對，所以沒有去讀，這也讓想成為設計師這個夢想埋在了我內心最深處，不敢告訴任何人，即便現在即將進入大學，我依然沒有勇氣選擇設計這條路，而是選擇了一條大家認為保守、不會餓屎的路，但透過今天湘茹老師的分享，特別是她出版船的創作誌這段，啟發了我對於未來的想像，或許設計師無法成為我的職業，但依然能是我生活上、生命中很重要的一環，在閒暇時刻，或許我能成為一名業餘設計師、設計自己的作品！

了解了靠藝術賺錢的方式

生小孩真的很辛苦

我以為設計師會很爆肝，但好像還好，我姐也是圖文設計的所以一直很擔心她未來工作會不會影響健康，算是解憂了

6. 「欸 景嵐開的『設計與生活』能選嗎？」如果有學弟妹這樣在告松發問，你的回覆是？請用你的話來介紹這堂課都在幹嘛，或是分析適合什麼樣的人來選。

18 則回應

設計文藝作品
適合 想要培養美感的人

對設計或畫圖有興趣的可以選 或者還在摸索的人可以選 想混的選別的課吧

喜歡手作就去吧！

如果你是喜歡動手做點什麼，也喜歡或想嘗試畫點畫接觸點設計，那還蠻讚（？，整體來說這堂課挺有趣的。如果你只是想找堂廢課玩手機，我覺得選別堂比較好，畢竟在這種動手做的課上正常人都會覺得自己在旁邊擺爛怪怪（？而且老師挺關注大家的進度的，會下來提出建議之類的。

適合平常就喜歡動手創作的人

如果你喜歡藝術應該能選

如果不想一直在讀書的話 偶爾放輕鬆做作品也是不錯的

能選啊當然選啊
景嵐的課很充實而且還有特別嘉賓
如果未來要走相關科系會非常有幫助
如果沒有要走相關科系有興趣參與也會很好玩

問就是直接選，名稱就跟課程一樣，有興趣就選。

可以 喜歡動手做的都來

還算快樂，跟同學一起選可以聊天，也能手做

喜歡實作的人可以選這堂課

選阿幹嘛不選，選了對於你學習歷程有太大的幫助，如果你是要往設計類、藝術類、甚至是建築，我相信這門課帶給你的東西不會讓你失望，很充實的。

一定爽選啊 這堂課不用學習可悲的國英數自，可以放鬆的去創作，發揮自己的想像力，而且可以跟自己的朋友同一組，這樣上課也不會無聊哦！

如果你是一名喜歡藝術的學生，那你沒選這堂課絕對會後悔!!! 這堂課是我認為我三年來修過最有趣、充實的選修!!! 在這裡你可以忘記一切的事情，只專注於創作這件事，刻劃你內心中最美好的想像!!!

無

耐心跟創意很重要

對於藝術創作有興趣的人都可以加入