

108至110美感與設計課程創新計畫  
110學年度第2學期 學校實驗課程實施計畫

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： 松山高中  
執行教師： 廖吟軒 教師  
輔導單位： 北區 基地大學輔導

---

# 目錄

## 實驗計畫概述

- 一、 實驗課程實施對象 p.3
- 二、 課程綱要與教學進度 p.4

## 實驗課程執行內容

- 一、 核定實驗課程計畫調整情形 p.8
- 二、 實驗課程執行紀錄 p.9
- 三、 教學研討與反思 p.18
- 四、 學生學習心得與成果 p.19

## 同意書

- 一、 成果報告授權同意書 P22

## 實驗計畫概述

### 一、實驗課程實施對象

申請學校	松山高中
授課教師	廖吟軒
實施年級	二年級
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 <input type="checkbox"/> 美術班 <input type="checkbox"/> 其他
學生人數	30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	應用為主的高階歷程	每週堂數	連堂(兩節)	教學對象	高級中學二年級
<p>學生先修科目或先備能力：</p> <p>* 先修科目：            並未修習美感教育課程</p> <p>* 先備能力：色彩學基本知識、美的原理原則、色鉛筆素描基本技法、廣告行銷概念、文字排版基本概念等。</p>					
<p>一、課程活動簡介：</p> <p>本課程為跨班選修兩節連排的加深加廣課程，著重設計思考流程的實作，透過看、想、做的過程，將所觀察到的問題深入解析，並想出解決問題的不同方式擇一施行。改變以往美術課作品多只有強調作品美感的呈現，此課程更著重學習歷程的摸索過程，且在完成時呈現出兼具美感的作品、攝影照片、圖文編輯等。</p> <p>課堂內準備有許多生動的影音資源來讓同學欣賞優質設計的範例，讓初次接觸設計思考來創作的同學，可以開闊視野的同時也了解設計範疇的多元與好的設計的要件，培養同學對於生活中任何設計物件的敏銳度，讓設計所學可以提升各方面生活的品質，而不只是少數人可以享用的奢侈品。</p>					

## 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.欣賞設計師史塔克、Joseh Joseth 兄弟的作品，了解設計的意涵與多樣性的內容，並拆解好的設計有哪些要素。
  - 2.欣賞台北設計之都與 W 飯店相關的「食物設計」活動發表，激發學生的創意。
  - 3.觀察欣賞星巴克、麥當勞等商家的主視覺發表，了解主視覺與商標設計的要件。
- 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.將「設計思考流程」實際應用於食物設計的單元。
  - 2.指定學生自己開一間店並設計 LOGO 店章，應用手刻印章的技巧，將自己設計的 LOGO 刻成印章，延伸應用該 LOGO 於周邊商品的設計。
  - 3.指導學生自製小型攝影棚，將自己設計好的商店週邊應用產品拍攝成該店形象照，同時學會商業攝影，並初步了解行銷與包裝。
- 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.了解成功品牌主視覺的要件與演進趨勢。
  - 2.了解「設計」與「美術」的差別，並熟悉「設計思考流程」的運用。
  - 3.產品本身的理念引導主視覺的風格設計，透過 LOGO、標準色、字型、攝影等傳達，發想的開端要有十足的市場分析與品牌定位規劃。

## 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	111年2月25日 第1節	單元目標	1.了解「設計是什麼？」
		操作簡述	1.介紹飛利浦史塔克設計師，透過設計師的自述影片與作品，了解設計師的思維與設計的定義。
	111年2月25日 第2節	單元目標	<b>設計思考實戰(一)</b> 1.學生能了解設計思考的步驟與方法 2.小組能發現校園中不便的問題，並能以設計思考的步驟實作演練一次。
		操作簡述	1.教師介紹設計思考的步驟 2.以校園裡的「聯絡」為主題，請同學透過小組合作討論發現問題，聚焦於同一個問題後，觀察問題現況，進而討論設計解決問題的發明。
2	111年3月4日 第1節	單元目標	<b>設計思考實戰(二)</b> 1.小組能扣緊設計思考的步驟，將設計的東西具象化。 2.小組同學能共統整理分析出該設計的特點，並完成簡單的產品設計圖與說明海報。

		操作簡述	<p>1.小組討論出發明的物件後，在細部結構、應用質材、配色與造型、使用方式等繼續討論與確認。</p> <p>2.小組再次確認的物件有否解決原始發現的問題，有必要時再修正。</p> <p>3.小組整理該設計的幾個特點，應用有限的時間分工製作清晰簡要的設計說明圖。</p>
	111年3月4日 第2節	單元目標	<b>設計思考實戰(三)</b> 小組能以清楚的口調說明該組的產品介紹與設計理念。
		操作簡述	<p>1.小組透過簡單的說明圖，搭配上台報告分享小組設計成果</p> <p>2.小組以集資的方式互評，選出公認最為有創意且兼具實用與可行性的設計。</p>
3	111年3月11日 第1節	單元目標	<b>食物設計(一)</b> 學生能對食物有多方的觀察
		操作簡述	<p>1.以台北設計之都食物再造、W 飯店食物設計、都市酵母的食物設計活動引導學生由多方觀點觀察食物，讓吃不只是吃，而是一場視覺、聽覺、味覺的饗宴。</p> <p>2.打卡美食的亮點創意在哪兒?經由觀察人氣美食分析為大眾買單的網美食物。</p> <p>3.容器、擺盤、食材融合、食效、情感、養身、文化等都是可以發現問題的開端。</p>
	111年3月11日 第2節	單元目標	<b>食物設計(二)</b> 創意靈感的機發，循序完成設計思考的流程。
		操作簡述	<p>1.以功能卡牌遊戲，透過不同的卡牌功能隨機組合，激發同學的創意。</p> <p>2.提供 ipad 讓同學上網尋找靈感與相關資料，同學各自發想自己的設計，並完成食物設計思考的流程作業單</p> <p>3.開始鉛筆草圖的繪製。</p>
4	111年3月18日 第1節	單元目標	<b>食物設計(三)</b> 學生學會以色鉛筆、代針筆完稿的技能，並簡單圖文排版作品畫面。
		操作簡述	<p>1.教師簡要說明完稿技法，包含立體感、陰影、色彩筆觸、勾線輕重等。</p> <p>2.教師簡要說明作品畫面排版需求，包含主題名稱、食物設計圖示、簡要文字說明等。</p> <p>3.同學開始將自己的設計在素描紙上完稿。</p>
	111年3月18日 第2節	單元目標	<b>食物設計(四)</b> 學生能專心於食物設計完稿

		操作簡述	1.教師提示完稿步驟 鉛筆稿 > 上色 > 加強立體感、陰影 > 勾邊 > 加上主題文字、說明文字 2. 學生專心於食物設計完稿
5	111年3月25日 第1節	單元目標	<b>食物設計(五)</b> 學生持續專心於食物設計完稿
		操作簡述	教師給予創作過程技巧上的指導。
	111年3月25日 第2節	單元目標	<b>食物設計(六)</b> 應用 Canva APP 將食物設計作品圖文編輯上傳。
		操作簡述	1.教師說明 Canva 的操作使用方式。 2.教師說明學習歷程檔案製作的要件與幾種不同編輯的方式。 3.同學們應用 Canva 內建的版型，以文件、海報、簡報等方式將食物設計的作業以學習歷程檔案的方式呈現，並上傳 Google Classroom。
6	111年4月8日 第1節	單元目標	<b>店章 LOGO 設計(一)</b> 認識品牌視覺識別的要素
		操作簡述	1.欣賞麥當勞、星巴克近年的主視覺發表案例，讓學生拆解商品主視覺包含的原素有哪些，並比較前後期風格的差異。 2.欣賞星巴克 LOGO 的演進，同學生分析近年 LOGO 進化的趨勢。 3.透過經典 LOGO 分析，明白好的 LOGO 設計要件。
	111年4月8日 第2節	單元目標	<b>店章 LOGO 設計(二)</b> 讓學生假想自己開了一間店鋪，設計 LOGO 與輔助圖形。
		操作簡述	1. 請學生至少100個字分析整間店的風格背景，並為店鋪設計1個店章 LOGO。 2.請學生將自己設計 LOGO 與相關圖案，強化清晰線條為刻印章用的草圖。
7	111年4月22日 第1節	單元目標	<b>店章 LOGO 設計(三)</b> 學生能學會橡皮章刻印的技能。
		操作簡述	1.教師示範刻印章的刀法。 2.學生刻印實作，教師從旁協助。
	111年4月22日 第2節	單元目標	<b>店章 LOGO 設計(四)</b> 學生能刻出線條流暢圖案清晰的店家風格橡皮章。
		操作簡述	1.教師提示筆刀、各式雕刻刀不同的用法。 2.學生刻印實作，教師從旁協助。
8	111年4月29日 第1節	單元目標	<b>店章 LOGO 設計(五)</b> 學生能應用橡皮章衍伸出店家周邊應用商品的設計

		操作簡述	1.欣賞店家應用 LOGO 衍伸出店家風格的周邊應用商品設計實例，包含名片、包裝紙、標籤、菜單等。 2.學生應用不同色彩的印泥與各式手繪、剪貼等技巧，完成周邊商品的應用作品。
	111年4月29日 第2節	單元目標	<b>店章 LOGO 設計(六)</b> 學生能學會簡單的商業攝影，拍攝店家產品的形象照。
		操作簡述	1.教師講解商業攝影基本的知識。 2.教師與學生準備各式拍照佈景與氣氛呈現的道具，並擺放出具有氛圍的畫面構圖。 3.學生應用相機、腳架、環形燈拍攝商家產品形象照。 4.學生將拍攝作品上傳 Google Classroom。
9	111年5月6日 第1節	單元目標	<b>發表會/食物設計單元</b> 同學能清楚傳達自己的設計思考流程與創作理念
		操作簡述	1.同學輪序上台發表作品，台下同學可以發問與回饋。 2.最後同學透過類似集資的方式互相給評出認為最有創意的食物設計。
	111年5月6日	單元目標	<b>發表會/店家 LOGO 設計</b> 同學能清楚傳達自己的設計思考流程與創作理念
		操作簡述	1.同學輪序上台發表作品，台下同學可以發問與回饋。 2.最後同學透過類似集資的方式互相給評出兼具視覺美感與創意的商家視覺設計。

一、預期成果：

經過「食物設計」與「店家 LOGO 設計」兩個單元的學習，讓學生發現設計和生活是息息相關的，飲食也可以有各種不同角度的想像與創意，餐桌也可以是美麗的畫布。而好的商品識別設計也不只是好看，更多的店舖分析、目標客群、創店的軸心理念等都是需要縝密的籌畫，從發現問題的開端到整體視覺的包裝，設計思考流程貫穿整個課程的前後。預期學生未來能把設計思考應用在自己的生活裡、職場裡等，讓學生有更敏銳的感官與解決問題、靈活的思考等能力，期設計可以讓生活更美好，而不只是課堂裡或專有領域裡的名詞，而是無所不在的在生活裡。

二、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

- 1.字型設計 左佐 果禾文化 104/7
- 2.LOGO 設計力 何亞龍 上奇時代 2017/6
- 3.最可愛的橡皮章 金惠仁 木馬文化 2017/6
- 4.合文誌 合字文間 遠流文化 2016/1/29
- 5.好設計の配色圖鑑：即翻即用，色彩搭配靈感見本帳！ 伍言莞 邦聯文化 2019/4/1

三、教學資源：

- 1.飛利浦。史塔克簡歷。維基百科。<https://g.co/kgs/hLTk6h>
2. Design for All | Collaborators | Philippe Starck。 <https://youtu.be/is5rdmWl1yg>
- 3.【設計鬼才專題】設計無所不在，徹底入侵人們生活—法國鬼才 Philippe Starck。明日誌。<https://reurl.cc/OXZzMg>
- 4.Joseph Joseph 廚具設計。<https://reurl.cc/yndoKq>
- 5.台北設計之都 The Food Project 中西大融合 (凱擘大台北數位新聞)。<https://youtu.be/Kn-ZN5GB9lg>
- 6.都市酵母。食物 x 設計工作營網路展。<https://reurl.cc/5ojVA6>
- 7.「Food Re-design TDC X W TAIPEI」 The Journey of Food Re-design n TDC X W TAIPEI project。<https://youtu.be/XKhZLYIDsw4>

## 實驗課程執行內容

### 一、核定實驗課程計畫調整情形

原定上下學期每學期開兩門高二加深加廣之基本設計課程，但因應學校整體選修課開課規劃，改成上下學期各開一門基本設計課程。下學期課程進行中，因應防疫改在家遠端課程進行，因此無法在實境課堂中實際應用教室的器材或媒材上課，所以許多課堂進度改成學生在線上下課前上傳當週進度，教師再依進度檔案觀察學生學習成效。

此外，上學期小組創意思考的單元以「遠端教學」為主題，下學期則結合環保再生的概念與學生生活中常見的「搖搖杯」為主題，希望同是貼近生活但不同的主題會有不一樣的創意火花，對於帶領設計思考活動的教師亦有不同的挑戰與練習。



## 二、18小時/九週實驗課程執行紀錄

### 課堂1：了解「設計是什麼？」/ 設計思考實戰(一)

#### A 課程實施照片：



#### B 學生操作流程：

- 1.介紹飛利浦史塔克，透過設計師的自述影片與作品，了解設計師的思維與設計的定義。
- 2.教師介紹設計思考的步驟
- 3.以校園裡的「環保搖搖杯」為主題，請同學透過小組合作討論發現問題，聚焦於同一個問題後，觀察問題現況，進而討論設計解決問題的發明。

#### C 課程關鍵思考：

- 1.設計領域的內容分類非常的多，而且類別之間的差異也大，課程時間有限，所以透過跨多個設計領域的鬼才設計師菲利普·史塔克的介紹搭配學思達的講義，快速地讓學生有初步的概念。
- 2.設計思考的練習是課程的重點之一，於是挑選和學生生活密切相關的主題讓小組進行一次全組的腦力激盪。並同時讓跨班選修的同學透過合作，彼此更熟悉，有助於之後課堂的班級經營。

## 課堂2：設計思考實戰(二)(三)

### A 課程實施照片：



### B 學生操作流程：

1. 小組討論出發明的物件後，在細部結構、應用質材、配色與造型、使用方式等繼續討論與確認。
2. 小組再次確認的物件有否解決原始發現的問題，有必要時再修正。
3. 小組整理該設計的幾個特點，應用有限的時間分工製作清晰簡要的設計說明圖。
4. 小組透過簡單的說明圖，搭配上台報告分享小組設計成果
5. 小組以集資的方式互評，選出公認最為有創意且兼具實用與可行性的設計。

### C 課程關鍵思考：

1. 上學期設定小組上台報告要搭配小組繪製的說明海報，沒想到製作的時間遠比想像的久，以至於上台報告前的製作過程因為時間有點緊繃，但下學期改成每組一個白板繪製報告海報後順暢許多。白板的呈現可能無法很細緻，但是畫起來快速易於修改，對於小組討論突然激發出的創意也易於呈現，個人覺得大大改善了設計思考練習的流暢度。
2. 設計思考練習的作品在學習歷程檔案呈現時可能較不上相且花的時間又多，但是對於模擬一間設計公司透過不同分工產出一樣成品是生動的，激撞出的創意也讓學生體驗跳出個人制式框架的樂趣，過程是珍貴的。

### 課堂3：食物設計(一)(二)

#### A 課程實施照片：



#### B 學生操作流程：

- 1.以台北設計之都食物再造、W 飯店食物設計、都市酵母的食物設計活動引導學生由多方觀點觀察食物，讓吃不只是吃，而是一場視覺、聽覺、味覺的饗宴。
- 2.打卡美食的亮點創意在哪兒?經由觀察人氣美食分析為大眾買單的網美食物。
- 3.容器、擺盤、食材融合、食效、情感、養身、文化等都是可以發現問題的開端。
- 4.以功能卡牌遊戲，透過不同的卡牌功能隨機組合，激發同學的創意。
- 5.提供 ipad 讓同學上網尋找靈感與相關資料，同學各自發想自己的設計，並完成食物設計思考的流程作業單
- 6.開始鉛筆草圖的繪製。

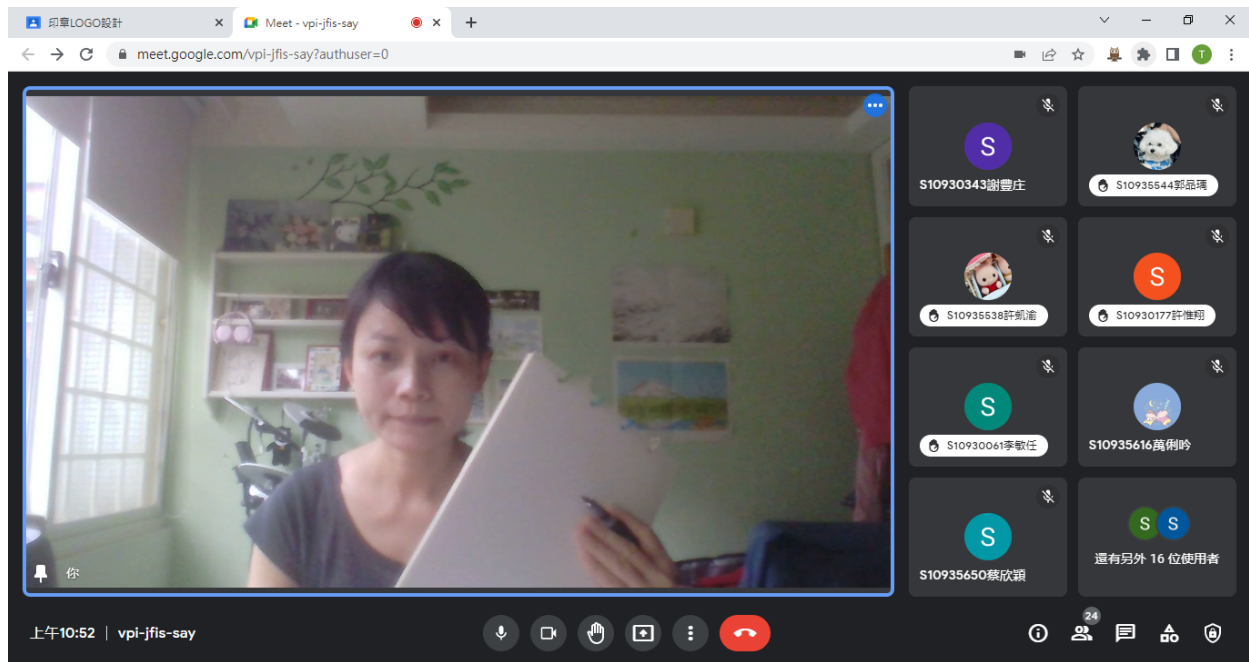
#### C 課程關鍵思考：

- 1.食物設計的產出容易流於作品多是開發既有食物的新口味，或是把不常搭配一起的食材放在一起混搭。但其實可以探討的範圍非常的廣，所以課堂裡的引導變得很重要，如何在味覺之外，還有更多五感結合在食物創意裡，甚至是延伸到食具、餐桌、空間或是用不同的思考方式來讓吃的人有進一步的反思，讓吃不只是吃，也不只是產出與行銷的過程。



## 課堂4：食物設計(三) (四)

### A 課程實施照片：



### B 學生操作流程：

- 1.教師簡要說明完稿技法，包含立體感、陰影、色彩筆觸、勾線輕重等。
- 2.教師簡要說明作品畫面排版需求，包含主題名稱、食物設計圖示、簡要文字說明等。
- 3.同學開始將自己的設計在素描紙上完稿。
- 4.教師提示完稿步驟  
鉛筆稿 > 上色 > 加強立體感、陰影 > 勾邊 > 加上主題文字、說明文字
5. 學生專心於食物設計完稿

### C 課程關鍵思考：

- 1.圖稿的目的是清楚傳達自己的設計，當然畫面好看兼具技法，能更生動地傳達設計，鼓勵學生細心完稿注意畫面圖文排版均衡等概念，讓畫面兼具功能與美感。

## 課堂5：食物設計(五) (六)

### A 課程實施照片：



### B 學生操作流程：

- 1.教師給予學生看一些學長姊應用 Canva 完成學習歷程檔案的範例。
- 2.教師說明 Canva 的操作使用方式。
- 3.教師說明學習歷程檔案製作的要件與幾種不同編輯的方式。
- 4.同學們應用 Canva 內建的版型，以文件、海報、簡報等方式將食物設計的作業以學習歷程檔案的方式呈現，並上傳 Google Classroom。

### C. 課程關鍵思考：

- 1.善用網路的資源的確可以學生快速地達成圖文編排的目的，好比 Canva 就有上千種各式各樣的版型可以應用，但是如果學生選的版型、字型不適合自己作品內容的風格或是太花俏喧賓奪主都有可能。所以在課堂進行中，適時提醒學生充實的內容還是最重要的，版面以盡量素雅為原則，字型也不能過於花俏影響閱讀。

## 課堂6：店章 LOGO 設計(一) (二)

### A 課程實施照片：



### B 學生操作流程：

- 1.欣賞麥當勞、星巴克近年的主視覺發表案例，讓學生拆解商品主視覺包含的原素有哪些，並比較前後期風格的差異。
- 2.欣賞星巴克 LOGO 的演進，同學生分析近年 LOGO 進化的趨勢。
- 3.透過經典 LOGO 分析，明白好的 LOGO 設計要件。
- 4.請學生至少100個字分析整間店的風格背景，並為店舖設計1個店章 LOGO。
- 5.請學生將自己設計 LOGO 與相關圖案，強化清晰線條為刻印章用的草圖。

### C 課程關鍵思考：

- 1.期望同學透過觀察生活中常見的品牌，尋找主視覺包含元素的答案。
- 2.雖然一些經典的廠牌 LOGO 設計，近幾年都走向越來越簡化的趨勢，但一個有歷史的 LOGO 設計自然是要考量淵源的創業核心價值、企業的各方面脈絡等，學生於課堂間短暫的時間難以執行這樣的任務。鼓勵學生拋開束縛，只要掌握好的 LOGO 設計的幾樣要素，做簡單的客戶、店面風格、營業項目等分析，一樣可以做出有美感的 LOGO 作品。

## 課堂7：店章 LOGO 設計(三) (四)

### A 課程實施照片：



### B 學生操作流程：

- 1.教師示範刻印章的刀法。
- 2.學生刻印實作，教師從旁協助。
- 3.教師提示筆刀、各式雕刻刀不同的用法。
- 4.學生刻印實作，教師從旁協助。

### C 課程關鍵思考：

- 1.雕刻刀都有不同造型分屬不同的功能，教師應示範說明，學生才不會拿錯刀做出扭曲不平順的作品。此外筆刀能完成很多細節，下刀的方式也有一定的角度和刀法，教師透過示範，學生才能掌握方法，得到最佳的作品效果並獲得成就感。



## 課堂8：店章 LOGO 設計(五) (六)

### A 課程實施照片：



### B 學生操作流程：

- 1.欣賞店家應用 LOGO 衍伸出店家風格的周邊應用商品設計實例，包含名片、包裝紙、標籤、菜單等。
- 2.學生應用不同色彩的印泥與各式手繪、剪貼等技巧，完成周邊商品的應用作品。
- 3.教師講解商業攝影基本的知識。
- 4.教師與學生準備各式拍照佈景與氣氛呈現的道具，並擺放出具有氛圍的畫面構圖。
- 5.學生應用相機、腳架、環形燈拍攝商家產品形象照。
- 6..學生將拍攝作品上傳 Google Classroom。

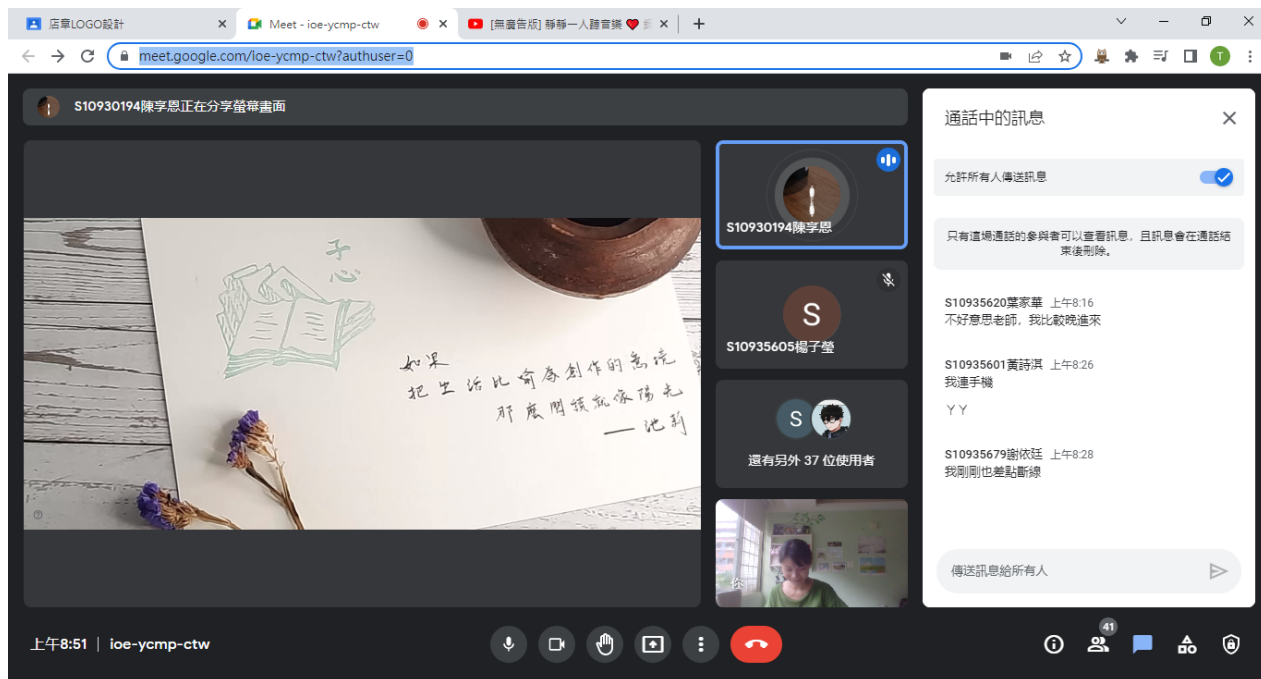
### C 課程關鍵思考：

- 1.商業形象照的道具很多，包括環形燈、攝影棚等硬體之外，教室裡還蒐集了一些乾燥花、真的植物、松果、小擺飾、小畫架、各式底紋紙等，以呈現較豐富的構圖畫面。然而每位同學商店的風格不見得相同，建議同學帶適合自己作品風格道具是最好的，而且還要注意不要太多的道具喧賓奪主的失去主題焦點。
- 2.為了節省商店周邊商品設計的時間，並讓同學有生動的成品想像，挑選了一些現成的週邊素材，好比各式形狀的標籤、大小牛皮紙袋、咖啡隔熱套等，這些素材多有底色，同時考驗同學如何應用不同色的印泥配色。刻好的橡皮章不多，靠著不同的顏色和排列重組可以變化出很多不同風貌的週邊產品，是本單元很大的樂趣所在。



## 課堂9：發表會

### A 課程實施照片：



### B 學生操作流程：

- 1.同學輪序上台發表作品，台下同學可以發問與回饋。
- 2.最後同學透過類似集資的方式互相給評出認為最有創意的發表作品。

### C 課程關鍵思考：

- 1.之前有經驗同學上台一時不知報告什麼而草草下台的窘境，於是教師試著事先在黑板上列出一些引導性的問題讓同學發揮，結果多數同學依循著問題的確較能不疾不徐地的介紹與分析分享自己的作品。
- 2.透過上台報告，發現同學的店章 LOGO 設計有許多巧思創意令人佩服，原來不起眼的橡皮章竟然可以經過週邊產品的美編與商業攝影成一套自有的商店風格，也在作品裡看見每個同學不同的興趣、專長與獨特的個人特質很感動，同學之間似乎也更加了解彼此了。
- 3.這堂課有不少分享的機會訓練同學的勇氣與口條，但還是有很害羞的同學逃避上台，上台分享的部分佔10%的單元成績，教師找優點回饋與鼓勵是十分重要的，如果時間允許同學相互的回饋也很好，盡量讓同學的台風經過一次一次好的經驗累積展現更好。

### 三、教學觀察與反思

基本設計課程實行了一個學期之後，發現「設計思考」本身需要課堂的時間滿多的，想要讓學生有充分的時間可以充分討論，教師也要在各組間穿梭提醒與鼓勵或幫忙，最後小組發表傳達各自的創意與彼此回饋等，這過程遠比原本預設規劃的時間更長。但過程中學生踏實地走過一回設計思考流程練習，的確是本課程很重要的一環，回饋統計裡也發現學生對於設計思考過程印象深刻。於是，在下學期的課程裡改變了發表的呈現方式，由原本的海報繪製換成4K白板的繪製。白板在修改或呈現都更容易，沒有紙本不易塗改的壓力，發現小組設計思考單元的時間掌控因此而改善不少。

根據期末課堂問卷的回饋，發現同學對於店章 LOGO 的設計普遍覺得很有成就感，因為假想開一間店的過程與實作刻印 LOGO 到周邊產品的設計，加上最後的擺拍並發表，是一個約略完整的行銷過程。擺拍的部分出乎意料的，不少學生很樂在其中，他們對於美術教室裡有很多網美擺拍道具如攝影棚與環形燈等器材感到新鮮有趣。道具如乾燥花、真假植物葉片、種子、小擺飾的各式的排列重組等，就可以玩出很多不同視角與構圖的網美商品攝影作品。課堂事後的回饋問卷，發現他們有興趣是因為這一部分是他們每天在 IG 日常或網拍所見的圖片，與生活的連結感讓他們認為所學的東西是可以實際應用於日常生活的。有感於此，也提醒了我日後設計的教案能更留意有否貼近學生的生活日常。

設計其實無所不在，範圍與種類更是非常的多，基本設計這堂課打破學生對於設計是少數人需要或是昂貴的消費的錯誤觀念。設計者要考量的包含務實的功能、使用者的需求、美感的追求等，往往其中的過程理性且目標明確。這堂課因為時間有限，執行一學年下來，我自己期許至少能引導學生養成發現日常、觀察日常的習慣，思維的方式能不被舊有的僵化形式框架住。如果學生能擁有靈活的設計思考思維，讓學生日後在任何領域都能應用設計思考能力去應對所有的問題並解決之，且在實用功能、使用者感受與美感間達到一個平衡，想必是可以實際提升個人或他人甚至是全體的生活品質，這堂課的存在價值不言而喻，這也是我為來再開相關課程的動力。

課程實行的過程感受到有充足的經費與設備支援，對於前線的教師真的差別很大，讓老師可以大膽的把課程效果大大的提升，跳脫原有課程去嘗試新的可能。能完成這個計畫充滿了感恩，期望美感教育的計劃能不斷地持續下去，讓有熱誠的老師得到支持而精進，受惠更多的學生。

#### 四、學生學習心得與成果

▲「食物設計」這個單元我嘗試了簡單的產品設計，而我覺得做有趣的部分是產品功能設計。因為只要功能設計合理，就可以讓想像力自由奔馳，因為如此我很享受創作的過程。

▲這門課給我最大的收穫是它增強了我的觀察能力。它使我去注意生活周遭平時忽略的小細節與問題，進而學習去找到解決問題的方法，這對我而言是一大突破。

▲印象最深刻的是「店章 Logo 設計」！第一次刻印章 真的很療癒ㄟ很酷，還可以設計一個自喜歡的店面，有種實現夢想的感覺。

▲謝謝老師這一個學期以來用心規劃的課程，讓我每個星期五都很期待上課～（哈還常常到處跟別人說基本設計超好玩）總之是非常有趣又充實的一個學期！謝謝老師！

▲商業擺拍以前沒有試過，覺得這麼好看的作品一定與我無緣 這學期嘗試過才知道原來也不是那麼的遙遠。

▲「店章設計」的課程讓我最開心，我覺得自己設計圖案之後再把它刻成印章很有成就感，雖然一開始可能會因為不熟練而刻的很慢，但後來就會覺得很舒壓很好玩

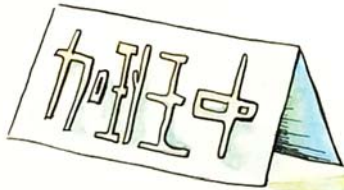
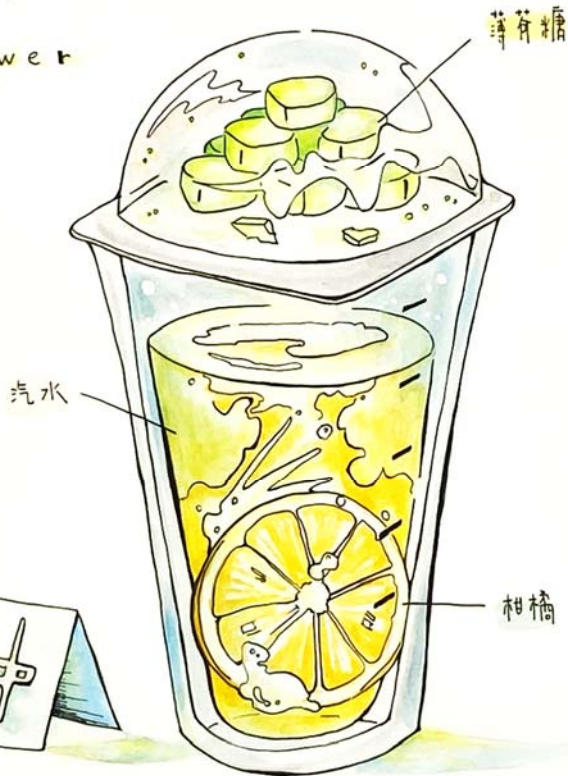
▲「設計食物」的過程雖不容易卻很有去且充滿成就感，透過觀察生活中的不便之處，創作出一獨一二的食物，讓其不僅可滿足社會大眾的味蕾，更可以解決人們的困擾，我想這就是「設計」的關鍵吧!設計出來的商品不只需要美觀，還要實用貼生活，這樣才讓受用者更能體會其中的滋味。

▲在課程中，我學習到，想設計出一受歡迎的產品不只產品本身要好，事後的「行銷」也很重要。要學會和別人享產品的好、將自己設計的理念與想法完整的呈現到別人面前，比方說可應用簡報來進行說等等，如此一來才更具說服力，另一方面是先學會「相信自己」，當我們用自己的設計打動自己，才有機會打動別人。

薄荷糖

Peppermint Power

☀ 給每個在半夜想  
醒醒腦、護護肝  
的工作人。



## 食物設計

學習成果

### 心痛麻辣鍋

撫慰失戀之心 療癒傷心之痛

你/你的心是否痛得難受？  
分手後每天 傷心到快要死掉？  
明明很難過 卻要佯裝沒事 故做堅強？  
你/妳已將很棒了  
來鍋心痛麻辣鍋 好好大哭一場吧





我雕刻了「茶」這個字的印章，以及一些不同形狀的小花  
因為我希望茶館整體風格偏復古，所以在顏色的選擇上挑  
選了深紅與深綠色做搭配！



▪ 上三圖為我拍形象照，調色是用Lightroom調的

## 店舖小檔案

- 店名：寄興寓情
- 課群：所有想寄信人
- 產品：類似郵局的服務
- 營業內容：未來明信片代寄服務
- 店舖背景分析：寄興寓情是間提供未來明信片代寄服務的特殊郵局，可以讓未來的你收到來自現在的自己寫的信（收信人可以是任何人）。