

111 至 112 美感與設計課程創新計畫  
111 學年度第 1 學期 學校課程實施計畫

高級中等學校創意課程/設計教育課程

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： 臺北市立和平高中  
執行教師： 郭秀容 教師  
輔導單位： 北區 基地大學輔導

---

# 目錄

## 壹、課程計畫概述

- 一、課程實施對象
- 二、課程綱要與教學進度

## 貳、課程執行內容

- 一、核定課程計畫調整情形
- 二、課程執行紀錄
- 三、教學研討與反思
- 四、學生學習心得與成果

## 參、同意書

- 一、成果報告授權同意書

# 壹、課程計畫概述

## 一、課程實施對象

申請學校	臺北市立和平高級中學
授課教師	臺北市大安區 106 臥龍街 100 號
實施年級	高一
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 ) <input type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校_14__小時
班級數	3 班
班級類型	<input checked="" type="checkbox"/> 普通班
學生人數	108 名學生

## 二、課程綱要與教學進度

課程名稱： 角色貼圖設計					
課程設定	<input checked="" type="checkbox"/> 探索為主的中階歷程	每週堂數	<input checked="" type="checkbox"/> 連堂	教學對象	<input type="checkbox"/> 高級中學 一 年級
學生先修科目或先備能力： *先修科目：無 美術課為高一對開課程 * 先備能力：( 概述學生預想現狀及需求 ) 高一美術對開,此為高中第一學期的美術課程。學生於國中小應已具備基本視覺造型色彩元素與美的原則概念,課程中將再簡要複習。					
一、 課程活動簡介： 人類溝通方式多元，文字、表情、動作、聲調、視覺圖像等都是溝通形式之一。而網路世代，通訊軟體中更常使用貼圖或表情符號，透過文字與貼圖，跨越時間和距離的障礙，串聯各親朋好友感情，更是年輕世代的日常。 本單元應用設計思考理論，透過教學策略引導，讓學生經由角色發想、周哈里窗自我分析、進行形象設計、自我模擬各種情緒表情，代入同理心，運用觀察力掌握表情精髓與特徵，透過合宜的工具媒材，轉成視覺符號的貼圖設計，讓圖像擁有靈魂，與人溝通，代我發言。 運用美的形式元素與美的原理原則，分析自我，理解與實踐設計思考流程中，藉由此過程學生可提升美感、設計、藝術眼光與素養。					

## 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.設計思考--貼圖市場大調查。同理心與定義問題練習。

(1) 以自己使用貼圖的經驗回答以下提問:a.你正在使用的是哪款貼圖呢？b.此款貼圖是免費還是付費的呢？c.為何選擇此款貼圖？ d.最常用的問候語有哪些呢？

(2).同儕分享與討論。a 帶著答案和別的同儕進行交流。b.和同溫層以外的同學進行訪問。(興趣不同、話題不同...)

2.人物情緒表情觀察與模擬。

### ■ 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 )

插畫概念與技法練習--線條的情緒、造型的核心精神與簡化、插畫工具媒材熟練。

### ■ 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 )

色彩--透過顏色說故事，色彩的情緒，傳達貼圖與人的感受

構成--掌握造形特徵予以簡化，圖文合宜搭配的構成練習，完成一組成套貼圖設計。

### ■ 其他美感目標 ( 融入重大議題或配合校本、跨域、學校活動等，可依需要列舉 )

本校校本課程即為「設計思考」，開設於高一上下學期各兩學分，因此學生對設計思考流程並不陌生，故於本單元加入應用藝術產品設計的練習，讓學習可以融會，水平串聯。

## 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 節連排		單元目標	情緒表達的視覺語言--造形與色彩應用
		操作簡述	<p>造形與色彩構成了我們的視覺世界，並且交織出作品的形貌。讓我們來認識各種關於美的知識與線索吧！</p> <p>1.線條在想什麼？</p> <p>簡單的一條線段，也能讓人感受到不同的情緒表現，(例如:「平靜、開心、難過、猶豫.」、。使用各種的筆，完成各種練習，並看看自己與同學繪製的線段之間差異性。</p> <p>2.造形分類的掌握--具象抽象、有機幾何、自然仿生等。</p> <p>3.顏色說故事:人的眼睛對於色彩十分敏銳，但色彩之美並無絕對標準，常受個人視覺感受與生長背景的影響。掌握顏色當中的故事，便能讓我們的創作如虎添翼！透過色彩與材質、配色等，練習情緒與故事表</p>

			達。
2 2 節連排		單元目標	角色創造
		操作簡述	<p>1.隨興開心塗鴉，想像自己是某種動物，放輕鬆的畫，重點提示:有趣、可愛、有魅力、有個人風格，有動物特徵又不像真實動物.....，盡情與隨興練習各種線條與造形。</p> <p>2.設計思考思維引導創作</p> <p>(1). Empathy _ 同理心引導:使用者為中心設計方式。關於貼圖使用經驗調查，藉由訪談、觀察或是參與的方式，確實記錄使用者對貼圖的體驗或情緒感受。使用開放性的問題，在每次回答後多問一個「為什麼」，練習找出使用者真實的感受。</p> <p>(2) Define _ 需求定義 :若所訪問到的答案為：「不想下載這個貼圖，因為有點無聊。」、「滿一般的」、「沒特別吸引我」，可以嘗試換個角度分析，目前的貼圖可能缺乏幽默的元素，不夠獨特，又或是過於大眾化。</p> <p>(3) Ideate _ 創意動腦</p> <p>個人形象設計--周哈里窗聚焦。和同學一起討論，完成彼此的周哈里窗。根據周哈里窗內容，設計一個具體圖像代表,呈現自己獨特之處，務必提示，這不是要畫一幅自畫像。可回應課堂開始時所繪製的塗鴉。決定角色造型的雛形。</p> <p>各種想法都能提出，以創意為優先，並可以延續某個想法創造出新的想法，任何想法都需要獲得重視，在拋出大量的創意想法之後，接著便是進行收斂，可以區分為幾個項目來進行分類，如：「最喜歡」、「最可行」、「最獨特」等等。</p>
3 2 節連排		單元目標	角色設計
		操作簡述	<p>Prototype _製作半成品，歸納完各式想法之後，便可以先製作半成品，也就是繪製稿圖。</p> <p>1 確定角色造形後,便須掌握角色個性與特徵，加以強化。</p> <p>(1) 設定該角色 2-3 個特徵，例如「像水做的軟 Q 身體」、「瞳孔會變化」，接著思考表現方式，試試誇張手法，不需將所有要素都畫上，建議偏離寫實呈現，掌握重點予以簡化，將更貼近角色設計。</p> <p>(2)給予角色一個名字，透過名字可以和角色產生心</p>

			<p>靈對話。</p> <p>2.列出所創造角色的個性設計:例如:喜歡/討厭的食物、喜歡/討厭做的事、叫聲、特殊癖好.....</p> <p>3 對所創作的角色進行使用者回饋作修正，不用等繪製完成品之後，才做修改，避免人力、時間與金錢成本過高的失敗風險。</p> <p>4.表情觀察--修正後角色造形，給予不同的情緒表情，如此圖象便有了靈魂。想畫出各式表情，最快的方法是自己模擬那些情緒，實際做出表情，觀察後畫下表情特色，即使笑臉也會有各式各樣的笑容，如微笑、奸笑、開心等差異。</p>
4 2 節連排		單元目標	貼圖文字(心智圖發想)
		操作簡述	<p>設計的角色有各式表情後，通常能活靈活現。再加上一些文字輔助，如哈囉、早安、謝謝等或狀聲詞更能強化角色的狀態及情緒，達到圖像與文字相輔相成。</p> <p>先腦力激盪，根據學生使用貼圖習慣，討論貼圖文字使用分類。再使用心智圖協助發想</p>
5+6 周 2 節連排		單元目標	插畫技法練習與創作(一)(二)
		操作簡述	<p>Line 所規定的貼圖最低張數，在 2016 年 10 月官方已公布下降到 8 張即可上架販售，因此就先以 8 張為基本單位，結合上述的角色與問候語開始進行創作。</p> <p>進行角色繪製時，選擇適宜繪畫媒材，多嘗試找到自己用的順手的媒材。確認造形後，試試原子筆、代針筆、麥克筆、簽字筆等不同線條展現的感覺。試試水彩、廣告顏料、麥克筆、色鉛筆等工具效果。</p> <p>手繪之外，也可以使用電腦繪圖。可先手繪處理後，掃描進入電腦運用繪畫軟體或線上 Autodesk 提供的免費繪圖軟體 Pixlr Editor，做特殊效果或細節呈現</p>
7 2 節連排		單元目標	潛在使用者市調
		操作簡述	<p>Test_測試</p> <p>做出原型之後，必須回歸使用者的需求，可以直接拿著它請使用者試用，看看所繪製的貼圖是否真的符合使用者的需求，藉由他們的回饋找出與使用者喜好之間的落差。</p> <p>請受訪同學針對貼圖給予個人想法與建議，並於統整意見後斟酌修正貼圖。</p>

四、預期成果：			
*透過設計思考流程，尋找問題、釐清方向、設計實驗、修正等步驟，培養學生透過設計解決問題的能力。			
*認識自我，透過視覺語言表達自我，與他人溝通的能力。			
*練習插畫手繪或電繪資訊能力。			
五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)			
角色設計.貼圖 fun 起來:陳怡姘、育達文化，109 年			
*插畫家教你快速出圖:羅佑庭，泰宇出版，108 年			
六、教學資源：			
* Line 貼圖怎麼上架製作? 三步驟幫自己微加薪			
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=n1n5QPd9z8Q">https://www.youtube.com/watch?v=n1n5QPd9z8Q</a>			
自製 LINE 貼圖上架也 OK 喔！LINE 自己製作、上架吧！Photoshop			
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=kpt-xjaJYF8">https://www.youtube.com/watch?v=kpt-xjaJYF8</a>			

## 貳、課程執行內容

### 一、核定實驗課程計畫調整情形

原本設定課堂 5+6 插畫技法練習與創作(一)(二)、課堂 7 潛在使用者市調(設計思考-test 與修正)。

調整為: 課堂 5:先完成 8 張貼圖的線稿初稿後, 進行潛在使用者市調(設計思考-test 與修正), 修正線稿後, 課堂 6:插畫技法練習與創作中(二)上色與電腦修圖。課堂 7 調整為電腦修圖與貼圖上架(加分)。

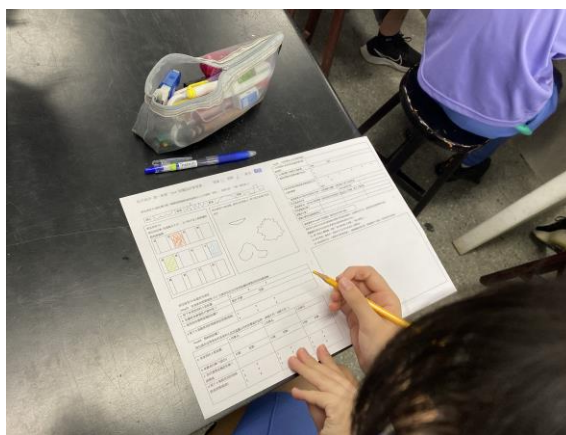
### 二、6-18 小時實驗課程執行紀錄

#### 課堂 1 情緒表達的視覺語言、貼圖使用調查

##### A 課程實施照片：學習單說明



上左圖:學習單說明



上右圖:學習單書寫



上左:顏色說故事

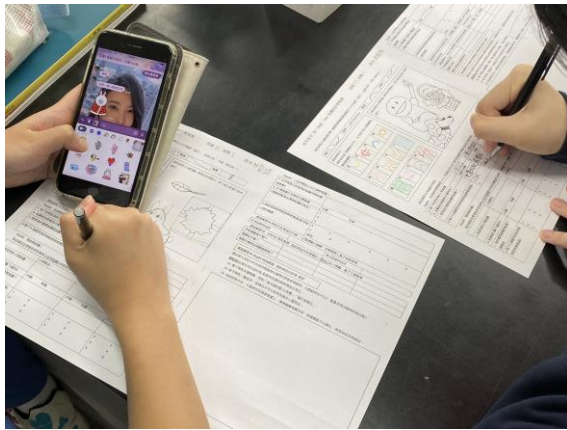


上中:造形聯想

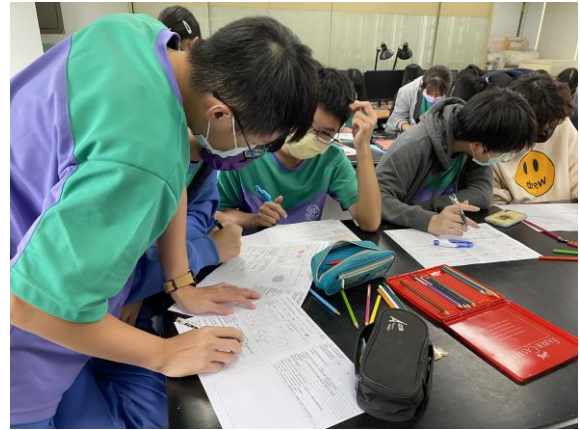


上右:造形聯想





上左圖:個人貼圖使用習慣書寫



上右圖:個人貼圖使用習慣市調

課堂練習 04 貼圖使用調查

Step01 自身使用習慣調查 (1) 先請各位以自己使用貼圖的習慣回答前四題問題。

a 寫下你常用的 3 款貼圖	1 貓耳娘-迷魂 2 巧克力慕司 3 迷因貓貓
b 貼圖是免費還是付費的呢?	絕對付費 絕對免費
c 說明為何選擇這幾款貼圖?	可愛,文字實用,內容有趣,喜歡欣賞美圖
d 寫下 6 個最常用的問候語或表情(描述)	1 喵喵~ 2 Y~ 3 Hi 4 晚安 5 4 6 ...

Step02 開始討論囉!

現在請各位帶著你的答案和 2 位同學以外的同學進行訪問。(興趣不同,話題不同...)

a 常使用的 3 款貼圖	1 同學名: 張神工 動物貼圖, Line 熊大, Line 亮亮	2 同學名: 張瑞倫 Bibi, 熊大, 亮亮, 熊大	3 同學名: 蔡奇誠 宋大熊, 熊大, 亮亮, 熊大
b 免費或付費? (統計)	付費: 熊大, Line 亮亮, Line 亮亮	付費: X 免費: 熊大	付費: 0 免費: 3
c 為何選擇這幾款貼圖? 請簡述	小孔是最喜歡的角色	挺可愛的貼圖	外型可愛
d 寫下 6 個最常用的問候語或表情(描述)	1 OK 2 喵喵~ 3 抱抱 4 55555 5 喵喵是 Good!	1 OK 2 謝謝 3 抱抱 4 回 5 加油 6 哈哈	1 Hi Ha~ 2 可以呢 3 愛你~ 4 豬 5 你果好! 6 拜拜

上左: 市場調查—貼圖使用習慣調查

Step03 三位同學加上自己資料統整!

a 文字描述大家常用的貼圖有哪些類型特徵?	免費, 是喜歡的角色, 可愛, 實用, 有趣
b. 12 個貼圖中免費與付費數量	付費: 4 免費: 8
c 歸納列點寫出選擇貼圖的理由?	1 免費的 2 有趣又實用 3 自己喜歡
d 排序常用的問候語或表情(描述)可加上統計數量	1 OK (2) 2 加油 3 Good 4 55555 喵喵 Hi 7 晚安 8 ... 其他:

課堂練習 05: 角色代言人設計引導—心理測驗小遊戲, 在學習單上寫下你的答案

好消息動物信使	羊	壞消息動物信使	哈士奇
---------	---	---------	-----

課堂練習 05 STEP 01 角色發想: 我的角色代言人設計—問自己以下問題, 寫下 3 個答案

平時喜歡做什麼?	睡覺	畫畫	玩
喜歡吃什麼?	巧克力	意大利麵	仙草凍
喜歡什麼物品或動物呢?	幸運草	企鵝	刺蝟

上右: 市場調查—貼圖使用習慣調查

## B 學生操作流程：

透過學習單，進行運用線條與造型、色彩等，練習情緒與故事表達。學習單重點如下：

1. 線在想什麼—線條表現情緒。
2. 顏色說故事--根據題目文字，塗上相對應的顏色與線條。
3. 造型聯想畫--運用想像力，畫面元素延伸創作。盡情與隨興練習各種線條與造形。
4. 貼圖市場調查—設計思考

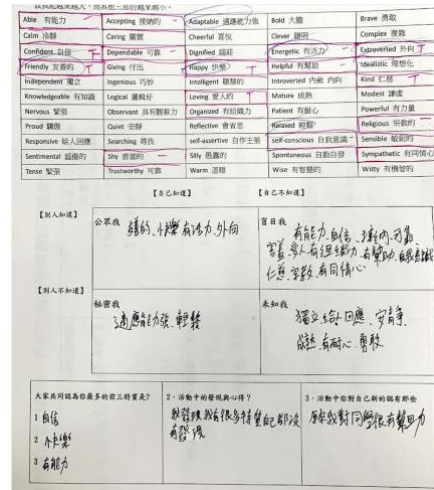
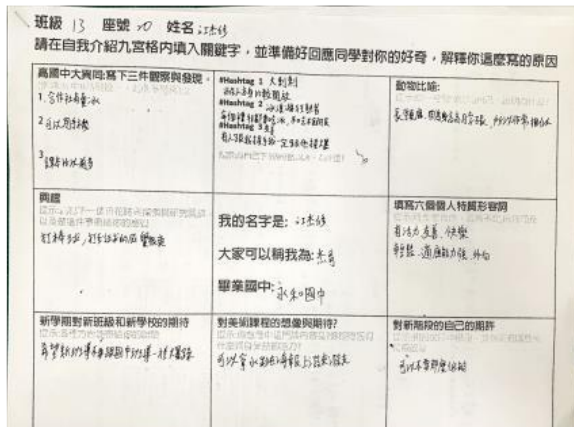
- (1). Empathy \_ 同理心: 同儕間貼圖使用經驗調查。
- (2). Define \_ 需求定義。

## C 課程關鍵思考：

人的眼睛對於色彩十分敏銳，但色彩之美並無絕對標準，常受個人視覺感受與生長背景的影響。掌握顏色當中的故事，便能讓我們的創作如虎添翼！透過色彩與材質、配色等，練習情緒與故事表達。

## 課堂 2 角色創造

### A 課程實施照片：



左：九宮格自我介紹

右：周哈里窗自我分析，發現別人眼中的我

### B 學生操作流程：

設計思考思維引導創作

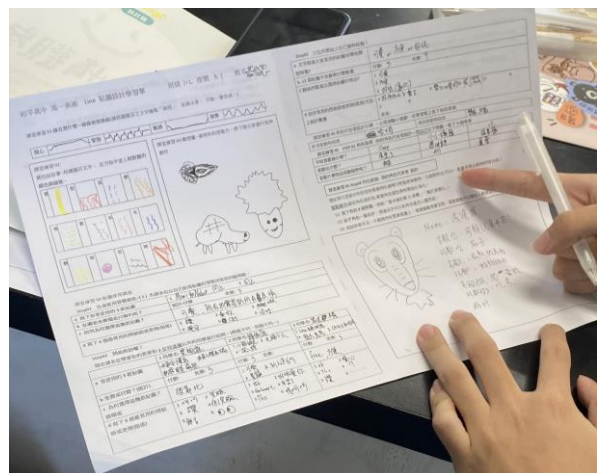
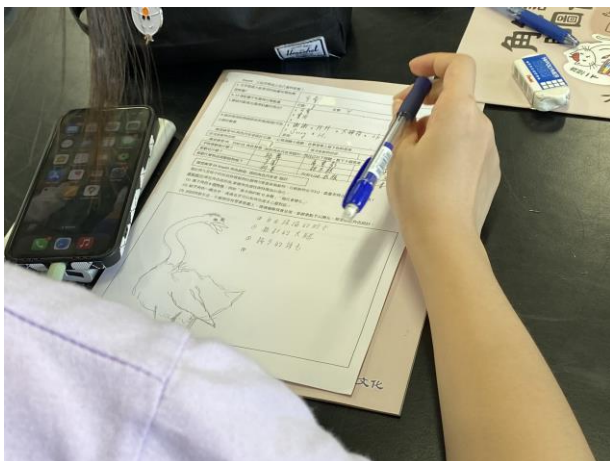
Ideate\_ 創意動腦。周哈里窗聚焦個人形象，設計一個具體圖像代表呈現自己獨特之處，決定角色造型的雛形。

### C 課程關鍵思考：

貼圖的主角，特別和同學說明要設計一個具體圖像代表呈現自己獨特之處，但不是要畫一幅自畫像。各種想法都能提出，創意為優先，可以是動物、物品擬人化。

### 課堂 3 角色設計

### A 課程實施照片：

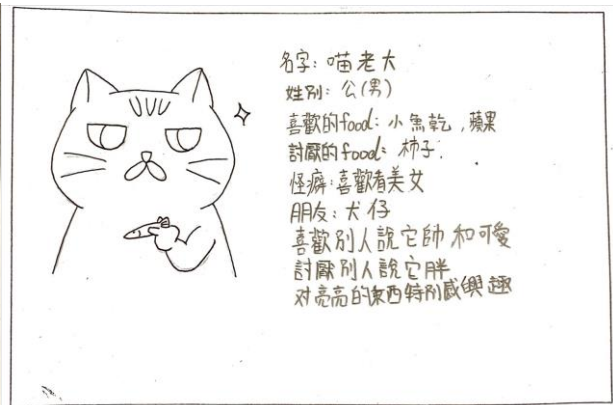


上左---貼圖角色創造



上左---貼圖角色創造

上右---貼圖角色創造



上右---貼圖角色創造

B 學生操作流程：

Prototype 繪製稿圖--

- 1 確定角色造形後, 強化角色個性與特徵。
- 2.列出角色的個性設計:例如:喜歡/討厭的食物、喜歡/討厭做的事、叫聲、特殊癖好.....
- 3 對所創作的角色進行使用者回饋作修正。

C 課程關鍵思考：

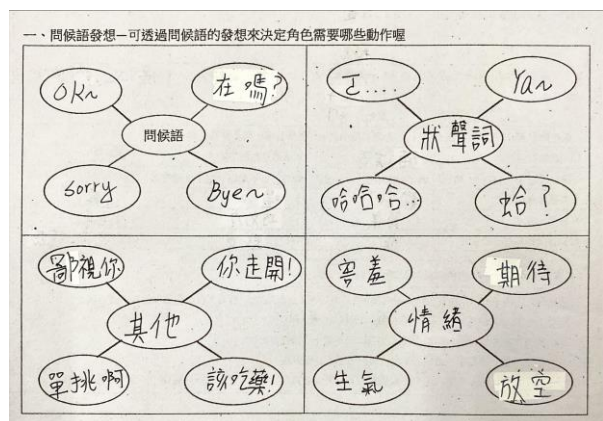
- 1.透過給予角色名字, 便和角色產生心靈對話。物品便有了如同人物般的個性。
- 2.利用設計思考中的測試與修正, 不用等繪製完成品之後, 才做修改, 避免人力、時間與金錢成本過高的失敗風險。
- 3.表情觀察--修正後角色造形, 給予不同的情緒表情, 如此圖象便有了靈魂。

課堂 4 貼圖設計--文字與角色(詞語心智圖發想)

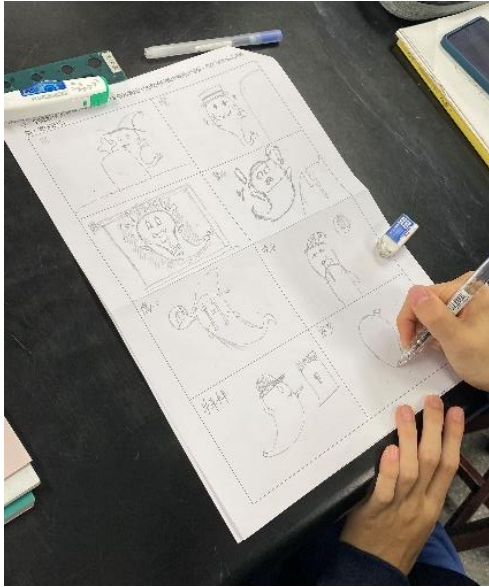
A 課程實施照片：



上左---詞語心智圖發想



上右---詞語心智圖發想



上左---貼圖線稿



上右---貼圖線稿

### B 學生操作流程：

- 1 上個階段已調查過同學對貼圖的喜好，角色創造出來後，便要設計 8 張貼圖。此階段使用心智圖腦力激盪，根據學生使用貼圖習慣，討論貼圖文字使用分類。再使用心智圖協助發想。擴散思考後，使用刪去法聚焦 8 個最後要使用的文字或情緒。
- 2.根據 8 個最後要使用的文字或情緒設計貼圖畫面線稿。

### C 課程關鍵思考：

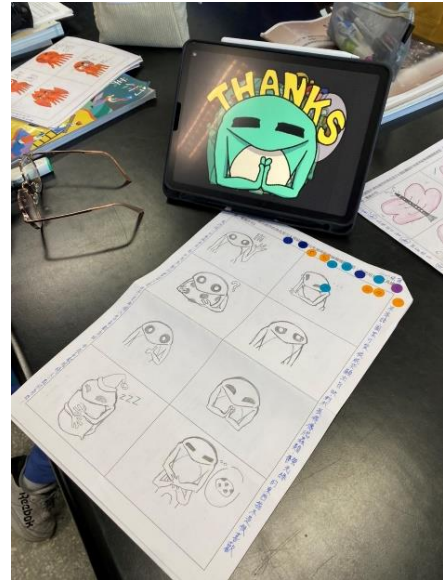
- 1.Line 所規定的貼圖最低張數，在 2016 年 10 月官方已公布下降到 8 張即可上架販售，因此就先以 8 張為基本單位，結合上述的角色與問候語開始進行創作。加上貼圖標籤、小縮圖、上架用圖案等。至少 10 張圖。
- 2.設計的角色有各式表情後，通常能活靈活現。再加上一些文字輔助，如哈囉、早安、謝謝等或狀聲詞更能強化角色的狀態及情緒，達到圖像與文字相輔相成。

## 課堂 5 貼圖初稿與修正

### A 課程實施照片：



上左---貼圖原型 意見調查



上右---貼圖原型 意見調查

### B 學生操作流程：

確認造形後，進行潛在使用者市調(設計思考-test 與修正)。進行非同溫層市場調查，看看所繪製的貼圖是否真的符合使用者的需求，藉由回饋找出與使用者喜好之間的落差。

請受訪同學針對貼圖給予個人想法與建議，並於統整意見後斟酌修正貼圖。

### C 課程關鍵思考：

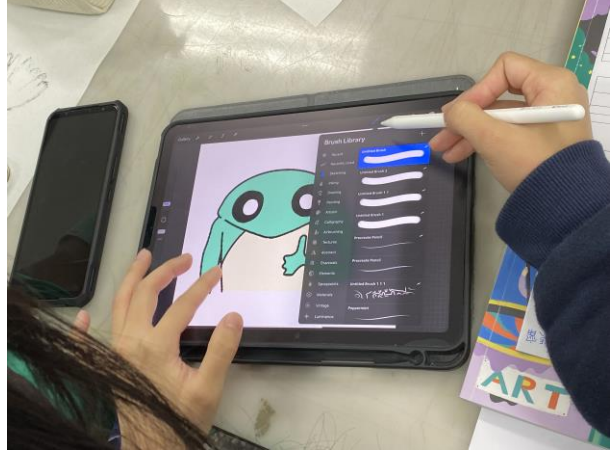
因為貼圖為商業設計的一種，需考量使用者喜好，因此手稿完成與辛苦上色前，先進行市場調查，嘗試了解買家喜好，理解應用藝術與純藝術的差異性，先修正手稿再完成上色。

## 課堂 6 插畫技法練習與創作—上色

### A 課程實施照片：



上左--插畫技法創作—上色



上右---插畫技法創作—上色

### B 學生操作流程：

1. 確認造形後，選擇適宜繪畫媒材進行角色繪製。試試原子筆、代針筆、麥克筆、簽字筆等不同線條展現的感覺。試試水彩、廣告顏料、麥克筆、色鉛筆等工具效果。

2 手繪之外，也可以使用電腦繪圖。先手繪處理後，掃描進入電腦運用繪畫軟體做特殊效果或細節呈現。

### C 課程關鍵思考：

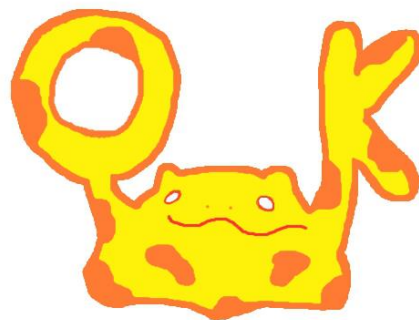
因為普通班美術課程，因此仍以手繪為主，並未特別教授電腦繪圖軟體操作，以減低創作焦慮。

## 課堂 7 數位修圖與上架加分

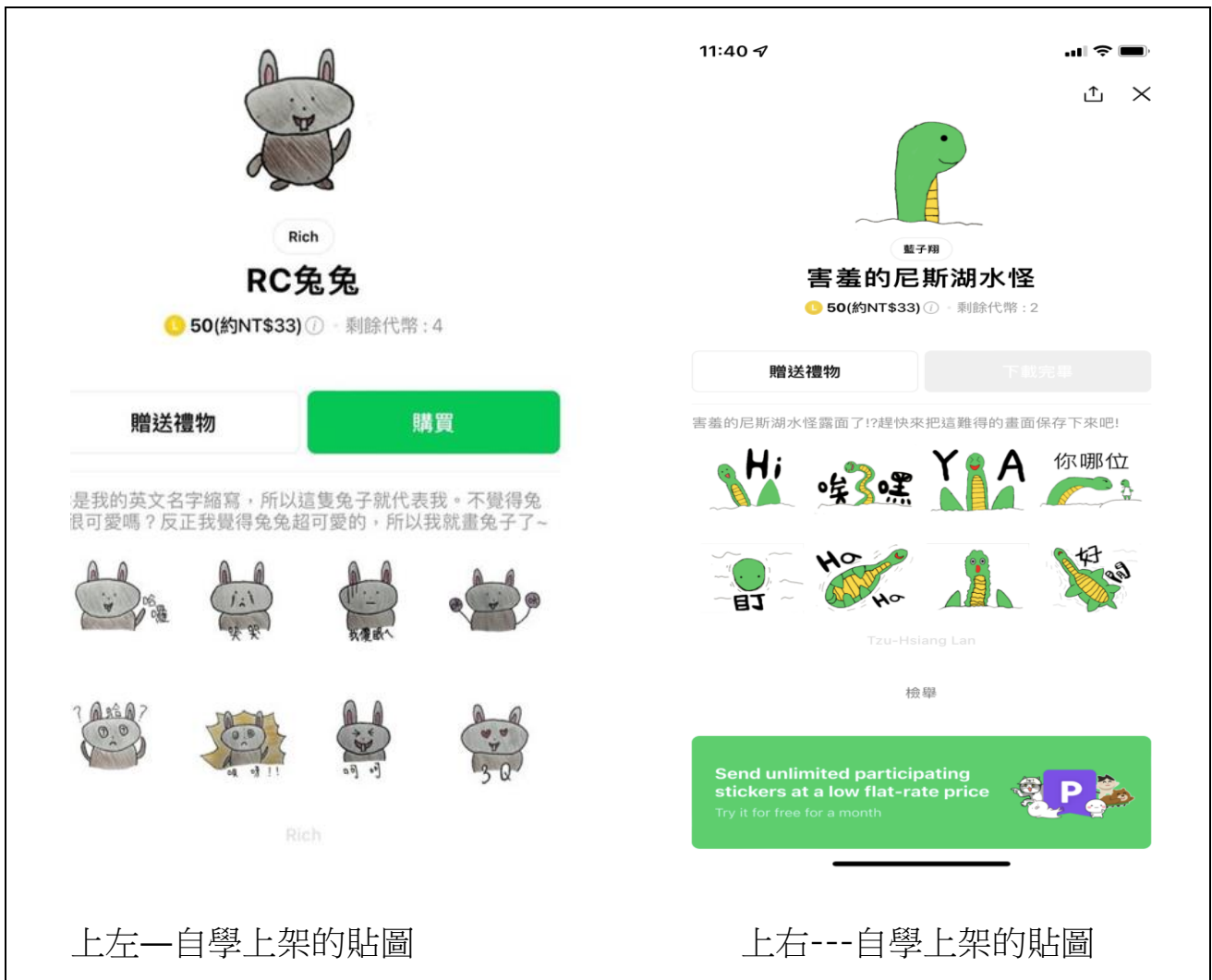
### A 課程實施照片：



上左--數位修圖



上右---修圖去背成果



上左—自學上架的貼圖

上右---自學上架的貼圖

### B 學生操作流程：

- 1.因為上架圖片須為去背 png 檔、畫素亦有一定要求，因此每位同學都需進行簡易的繪圖軟體操作。
- 2.依個人意願與進度，自行學習上架。

### C 課程關鍵思考：

- 1.大多數同學並不常使用繪圖軟體，但上架須為去背圖案，因此電腦修圖以免費自由軟體教學為主，操作簡易的去雜質、去背與改圖檔大小，採用同儕教學，提高作品完整度。
- 2.教師提供上架流程說明，學生自學及自主決定是否上架，此部分並未強制要求。僅為加分機制。

## 三、教學觀察與反思

- 1.貼圖造型可精可簡保有寬廣的設計範圍、手繪與電繪皆可。每個圖案可以不用太複雜，可創造出代表自己發言的角色學生自主性強，多數同學對於貼圖設計持有正面看法。上架過程並不難，自學上架，上架成功的同學，學生回饋中可見滿滿成就感。
- 2.部分學生即時通訊平台不使用 LINE，而是使用 IG。因為網路頻寬受限，有時 LINE 圖片不易顯現，因此沒有使用貼圖習慣。不過在這個單元中仍然會參與創作。

#### 四、學生學習心得與成果

11134: 這次的作業雖然很難，但讓我感到很新鮮，因為是第一次自己試著進行角色創作並上架貼圖，也第一次使用了電腦修圖。雖然角色是參考以前同學畫的，但我也添加了非常多的創意，希望真的會有人買我的貼圖。

11209 我覺得透過了這次的學習讓我更加了解了製作貼圖的每個過程。首先要先構思主題角色和文字還有標籤等接著塗上顏色後再用電腦去背景才能上架。我認為這個單元是目前以來最有趣的一個課程因為做完這個貼圖還能上架在 line 上使用和朋友分享。有種自己做的很有成就感。

11106 從小到大的美術課一直是多觸角地臨摹或仿作藝術家的作品，這次卻截然不同，從頭到尾皆是自我研創，沒有外界的想法干擾，純粹地將自己展現於紙上，這對我來說是個有趣的挑戰，也正因為是挑戰，我更能了解自己的不足與潛在力量，同時欣賞同學的厲害之處。坐在我旁邊的張甯同學，既會電繪，創作風格也令人耳目一新，繪畫能力更是嘖嘖稱奇，與她交流一番後，我不僅汲取了許多電繪的知識，也跳出了自己的舒適圈，跨入了未知的領域。

##### 5. 八個貼圖:自製表格調整大小, 照片請縮放適宜閱讀比例)

