

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

高級中等學校基本設計

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： 桃園市立壽山高級中等學校
執行教師： 王 彥 翔 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

(可貼原有計畫書內容即可，如有修改請紅字另註)

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 (如有可放)

參、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)

壹、課程計畫概述

一、課程實施對象

申請學校	桃園市立壽山高級中等學校
授課教師	美術科 王彥翔
實施年級	高三
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"/> 普通型高中 二、高級中等學校及國民中學美感創意/設計教育課程 (6-18 小時) <input type="checkbox"/> 普通型/技術型/綜合型高級中等學校__小時 <input type="checkbox"/> 國民中學__小時
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	20 名學生

二、課程綱要與教學進度(以下紅字部分為舉例說明)

課程名稱：基本設計 A to Z					
課程設定	<input checked="" type="checkbox"/> 發現為主的初階歷程 <input type="checkbox"/> 探索為主的中階歷程 <input type="checkbox"/> 應用為主的高階歷程	每週堂數	<input type="checkbox"/> 單堂 <input checked="" type="checkbox"/> 連堂 <small>(與新媒體藝術連選)</small>	教學對象	<input checked="" type="checkbox"/> 高級中學 3 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 年級 <input type="checkbox"/> 國民中學 年級
學生先修科目或先備能力： * 先修科目： <input checked="" type="checkbox"/> 曾修美感教育實驗課程： * 先修科目：高二美術 對色彩及質感有基本認知 * 先備能力：(概述學生預想現狀及需求) 1. 已習得基礎創作概念、塗色技法等。 2. 對美術專有名詞有基本認知。 3. 能利用相機或手機拍攝數位相片。					

一、 課程活動簡介 (300 字左右的整體課程介紹):

本校配合教育部108新課綱藝術領域開設給普通型高中學生選修之加深加廣課程，將基礎美感課程與設計方法做連結。「基本設計」課程目標為提供學生學習對事物美感的鑑賞、設計思考方法與創意的啟發。學習內容則從生活中體察、理解設計的實用價值，應用設計的基本原理發現設計的美，提升對造形感覺與表現能力，並透過創意思考，認識多元的設計觀點與價值。課程計畫分成4個階段。

1. 開口說 | 設計思考的初階練習(借鑑臺中文華高中美感課程經驗分享)
2. 動手做 | 立體構成的技術(邀請本校廣設科教師進行講座，分享立體造型構成設計)
3. 數位化 | A R 擴增實境創作(整合社群媒體與數位繪圖技術)
4. 想未來 | 專家演講 + 設計職涯探討(邀請業界設計師、新媒體創作者等到校分享)

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.空間/校園/環境/都市/建築美學。

2.材質之美 / 比例之美 / 色彩之美

■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.美的原理原則。

2.設計思考—同理心、需求定義、創意動腦、製作原型、實際測試。

3.媒體設計初探—影像編輯應用、AR 擴增實境。

■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.美的原理原則。

2.設計思考—同理心、需求定義、創意動腦、製作原型、實際測試。

3.川添登—以人 (Man)、自然 (Nature)、社會 (Society) 構成世界的三要素，將設計分為以下三個領域：產品設計 (PD)、視覺傳達設計 (VCD)、空間設計 (ED 或 SD)。

■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)

1.科技教育議題融入。

2.資訊教育議題融入。

3.跨科技領域。

4.雙語 CLIL 教學

三、教學進度表 (實際實施改為一周 2 堂，9 次上課 18 小時)

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1	9/1	單元目標	課程概述、設計的領域介紹

		操作描述	<p>1.介紹設計的領域劃分，了解升學制度對接。</p> <p>2.川添登設計的定義，理論介紹。</p> <p>3.課程規劃、評分對接與雙語 CLIL 模式說明</p>
2	9/8	單元目標	系統性思考訓練
		操作描述	<p>1.破冰遊戲：組員分組、自我介紹，由遊戲中初步分析組員思維模式。</p> <p>2.間諜遊戲：對談技巧練習。</p> <p>3.組織美術課、美感課內容，並鋪陳設計提問。</p>
3	9/15	單元目標	像設計師一樣思考
		操作描述	<p>1.設計思考流程體驗：Backpack Project。</p> <p>(改編自史丹佛大學 Wallet Project)</p> <p>2.世界咖啡館模式：</p> <p>組員輪流分享 prototype 與歷程心得。</p> <p>美感：測量與比例</p>
4	9/22	單元目標	今天 PS 了嗎？
		操作描述	<p>1. PhotoPea 開源圖像處理軟體基本教學</p> <p>2.基礎修圖練習與插畫應用</p>
5	10/6	單元目標	修圖練功坊
		操作描述	<p>1. PhotoPea 進行相片修圖練習</p> <p>2. 視覺設計與造形應用</p>

6	10/13	單元目標	數位插畫創作第一步
		操作描述	1. 數位繪畫風格分析 2. 拆解作品的創作步驟
7	10/20	單元目標	創作者講座
		操作描述	邀請創意工作者分享自媒體經營與品牌形象設計
8	10/27	單元目標	AR 互動設計創作
		操作描述	1. 擴增實境 AR 軟體教學 2. 分析目前線上 AR 產品特質 3. AR 作品草圖繪製
9	11/3	單元目標	設計職涯大探索
		操作描述	1. 設計職涯介紹，了解設計職場的分工。 2. 瞭解藝術與設計的異同 3. 作品大整理，讓視覺說話。

四、預期成果：(描述學生透過學習，所能體驗的歷程，並稍微描述所造成的影響)

1. 協助選修同學對接藝術學群/傳播學群/建築與設計等相關學群相關領域升學。
2. 藉由立體構成設計創作實務，豐富學生設計作品之學習歷程檔案。
3. 利用圖像創作技術與 AR 擴增實境科技，應用於社群媒體，提升能見度。

五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

【教育工作者的設計思考實踐手冊】、臺大創新設計學院、親子天下、2017

【喔! 整理的藝術】Ursus Wehrli、布克文化、2014

【色彩互動學】Josef Albers、積木文化、2015

【色彩的履歷書】、Kassia St. Clair、本事出版、2017

【The Pink & Blue Project】、Jeong Mee Yoon、Hatje Cantz、2019

【色彩的秘密語言】、Joann Eckstut/Arielle Eckstut、五南出版、2017

六、教學資源：

教育部美術學科中心 新媒體藝術社群雲端資料庫

<https://drive.google.com/open?id=1lGou35JRYS0b06XS7yCdz5OE9lThk7bu>

IDEO 設計思考

<https://designthinking.ideo.com/>

貳、課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形

原一週 1 堂 18 週基本設計，調整為一週 2 堂共 9 週，與新媒體藝術學期內對開。

導入 AIGC 生成式藝術於課程，加上課後影片複習，讓同學減少許多困擾。

學生參訪地點由忠泰美術館改成桃園展演中心。

二、18 小時 課程執行紀錄

課堂 1【比例之美】

A 課程實施照片：



1-1 比例實務量測頭身比



1-2 透過小組夥伴共學，彼此搭建鷹架



1-3 以肚臍為界測是否符合黃金比例

B 學生操作流程：

教師教授希臘藝術單元，講述黃金比例後，讓同學們分組填寫學習單，紀錄身體的數字密碼，頭長、身高、頭身比、上下身比等等，進而理解比例之美。

C 課程關鍵思考：

量測實務、比例

課堂 2【設計職涯大探索】

A 課程實施照片：



2-1 與巴西漫畫家-Lucas Paixão 大合照



2-2 漫研同學特地 Cos 成角色參加演講



2-3 Lucas Paixão 現場示範漫畫人物繪圖



2-4 活動海報

B 學生操作流程：

邀請巴西籍專業漫畫家-Lucas Paixão 盧卡斯到校進行職業分享。活動也開放漫研社員和有興趣的師生一起參加，讓效益最大化。盧卡斯分享從巴西球學一路到台灣的創作歷程，從風景來導入不論是薩爾瓦多的海岸線、擠爆馬路的熱情嘉年華、繽紛多彩的巴西視覺形象都讓師生們眼睛為之一亮。從小就愛畫漫畫的盧卡斯大學就讀平面設計相關科系，畢業後到巴西大型娛樂公司擔任藝人視覺設計和 MV 影像動畫製作，一邊也兼著做外包設計案。一次了他接到了一個漫畫風格的案子，聯繫人和整個活動突然消失(簽合約的重要)卻也因為這個 Case 讓他獲獎，也與更多的亞洲文化案子接觸。不得了的是他竟然用模仿的方式寫出漢字與日本書法。

輾轉來到台灣念北藝大美術系碩士，一邊從事當代藝術創作時，也同時開啟了他的漫畫創作。介紹到連載的條漫“檳榔美少女”開始漫畫家生涯，誠實的面對自己的創作破繭而出的“人身漫畫”。

畢業後將檳榔美少女重繪，印刷出版成冊，他也製作巴西和台灣的音樂錄影帶 MV 動畫作品，幕後解析竟然是用 PS 慢慢畫出來的(驚呆了!)盧卡斯也大方分享許許多多有趣到不行的商業合作插畫創作，去年底集結了短篇出版出精選漫畫。好幾篇都腦洞大開到不行！盧卡斯的創意真的是天馬行空，現場繪圖的速度和實力也讓人驚豔！最後也很開心跟同學們大合照和用心回答 QA!



邀請專家入校分享現身說法，透過創作經歷第一手分享最能打動學生

C 課程關鍵思考：

藝術職涯探索、平面設計師、動畫師、漫畫家

課堂 3【桃園科技藝術節】參訪

A 課程實施照片：



3-1 體驗沉浸式投影



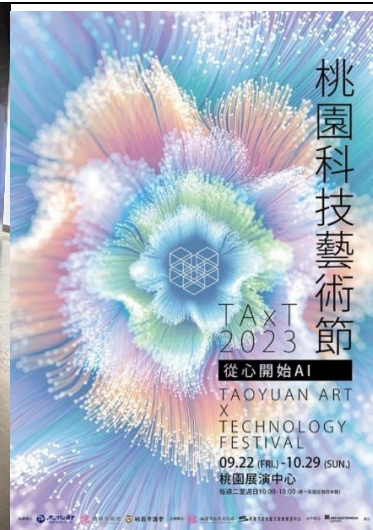
3-2 同學體驗 VR 藝術作品



3-3 VR 操作



3-4 同學們快樂體驗



3-5 桃園科技藝術節海報

B 學生操作流程：

帶學生去桃園藝文展演中心參觀桃園科技藝術節，透過五感實境體驗科技藝術與互動藝術。

C 課程關鍵思考：

展覽、五感體驗、互動設計

課堂 4【角色插畫創作】

A 課程實施照片：



4-1 電腦繪圖體驗角色插畫創作



4-2 針對能力佳同學加強輔導



4-3 使用 PhotoPea 線上繪圖



4-4 以壽山制服為發想做角色創作

B 學生操作流程：



進行軟體操作練習，以壽山制服為發顯做角色創作，針對圖層遮色片與填色教學，學生學習得很有興致。

C 課程關鍵思考：

電腦繪圖、角色設計、數位插畫、配色

課堂 5【AR 濾鏡創作】

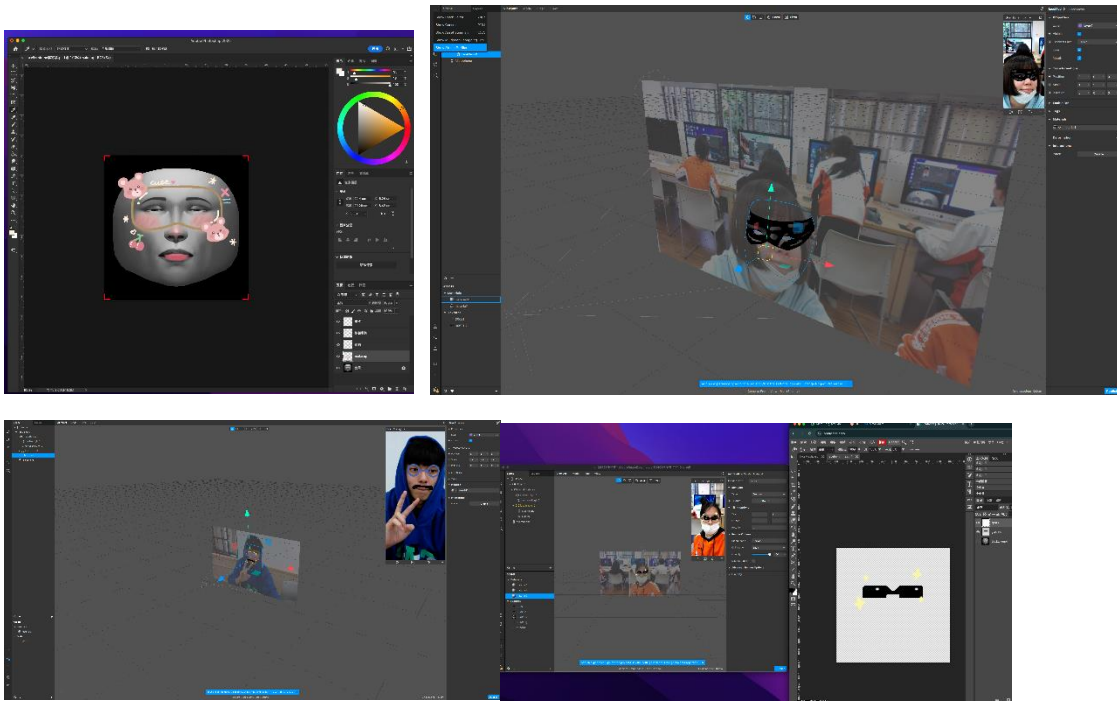
A 課程實施照片：



5-1 利用 AI 製圖與去背修正

5-2 針對臉部變形做濾鏡體驗

B 學生操作流程：



C 課程關鍵思考：

社群濾鏡、數位設計、設計應用

三、教學觀察與反思

遇到的問題與對策-每次課時僅 1 小時覺得不夠，所以將新媒體藝術與基本設計調整為連堂，學期切半對開設，讓時間連貫。









未來的教學規劃-感謝學校實習處，廣告設計科能夠協調出借電腦教室讓普通班選修同學也能使用，兼具手做、軟體、媒體兼具的課程。



https://youtu.be/gtjQ_cVQq78

三、 學生學習成果

【學生作品】

			
<p>學生作品-莊○軒同學投稿 學生美展-獲桃園市第二名</p>	<p>彭○芸同學插畫作品</p>	<p>黃○仁同學插畫作品</p>	<p>林○祥同學插畫作品·背 景結合 AI 生成式圖像</p>
			
<p>學生作品測試-彩色花朵與 蜜蜂</p>	<p>學生作品測試-法國紳士</p>	<p>學生作品測試-農夫與玉米</p>	<p>學生作品測試-熊貓眼</p>

【學生學習文字回饋】

呂○恩同學-修課心得

老師利用每次上課的一部分時間，邀請一兩位學生上台利用自己蒐集的資料，報告給其他學生，讓其他學生認識更多漫畫家。認識與自己平常不會觀看的漫畫。這次的活動讓我認識更多不同的文化。

林○諺同學-修課心得

這堂課讓我們學會了使用程式設計 ig 特效，我們從最一開始的學習一些基本操作慢慢累加到最終目標製作特效，跟著老師的腳步慢慢學慢慢做，雖然過程有點難但還是有做出一個成果讓自己有一個成就感

林○勳同學-修課心得

I feel that working on this project was a satisfying experience. I learned how to design an effect with whatever you like, and overall this will be a valuable experience for my future. Since I learn this skill,I could make effects efficiently and more faster than the first time.I had published 9 effects on my instagram home page. I'm frenziedly to make effects now! I had accumulated more than 7000 exposes of all my effects totally. I'll keep making more new effect since that. I think this skill becomes my new hobby LOL

吳○如同學-修課心得

運用彥翔老師在課程中所教授的電腦繪圖技術及在 meta spark studio 程式中完成製作特效並上傳至社群媒體上提供用戶使用，很有成就感。

邱○麗同學-修課心得

在這學期的選修課程學到了很多平常課程都學不到的東西，IG 是一般人日常生活中常使用的社交軟體，而我們在這堂課中學習到如何從 0 開始製作 IG 濾鏡，雖然過程有遇到一些困難，但最後覺得很有成就感

吳○珊同學-修課心得

在社群濾鏡創作課程中，我學習了如何製作 I G特效濾鏡，透過 canva 魔法工具使用及學會如何使用 AI 相關軟體，我們以實際操作成功的完成濾鏡特效的製作，希望未來能夠熟知 A I 的運用並實際運用到未來的生活。

李○綦同學-修課心得

在製作特效時，我學習到如何操作特效製作和繪畫特效所需元素的軟體，並運用特效發布後一周的後台數據做簡報，我很開心能學到製作特效的方法，未來特效一定能在社群軟體中達到很大的宣傳效果，對行銷會很有幫助。

蕭○葳同學-修課心得

這堂課讓我學習到濾鏡的製作及分析後台濾鏡運作情形。而過程中我覺得最困難的是使用 spark AR 需要克服語言的限制並將濾鏡生成在臉上。最後是行銷自己的濾鏡，我使用英文的關鍵字，讓我的濾鏡發展到國外。

王○閱同學-修課心得

透過老師一步一步的帶領我們，使我這個電腦菜鳥也能夠創作出一個屬於自己的藝術品，也讓我即使沒有美術天份，但還是可以透過一點一滴的累積變得很棒!

王○臻同學-修課心得

我很喜歡這堂課~ 然後我也學到了很多以前完全沒接觸過的設計軟體，我覺得很酷！在這門課程中我也體驗到了第一次做屬於自己的特效，雖然做的不是很好看但是我覺得我很開心能學到這個技能，以後還能繼續做更多特效~ 謝老師，辛苦你了~

林○祥同學-修課心得

在這堂課我收獲到的不管是技術或經驗都頗豐盛，就算是自己有稍微摸索過的東西，也能通過老師的糾正與建議來意識到自己的技巧還有很多地方可以改進，老師的教學內容讓我們跟上近來 AI 以及多媒體創作的流行，讓對美術創作有興趣但沒有專門課程的同學也有額外的管道接觸，從各種教學資源和自製的教材也能看的出來老師的用心良苦，讓我這種幾乎沒在用電腦的電腦白痴也能跟上腳步，我只能說一

定是大姆指的啦！！

何 O 倫同學-修課心得

我覺得老師非常厲害 我很敬佩 英文講的很好很標準 雖然我都聽不懂 但是還是可以聽得出來老師的口語能力非常的好！我也想跟老師一樣這麼流暢 同時兼當美術老師的彥翔老師是我在學校裡少數很敬佩的老師！而且對大學也有了解 很萬能！希望壽山可以有更多這樣的老師

簡 O 汝同學-修課心得

在這個課程還是學習到很多新的內容，像是對於人物上色的技巧更加地掌握以及第一次製作濾鏡讓我感到十分的新鮮沒有洗過自己真的能做出一個新濾鏡，不過英文這方面真的學不會，還是需要同學的協助我才有辦法完成。

黃 O 仁同學-修課心得

這是一堂很值得選擇的選修課，課程中可以學習到很多沒有體驗過的東西，老師也很努力的在幫助我們理解內容，雖然在學習新事物的過程中我一直覺得很挫折，要一直面對未知和不熟悉的問題，但隨著課堂的推進，我也開始漸漸熟悉如何操作這些設計軟體，創造出了很多成果意外很好的作品，基本設計選修課推推！

蘇 O 涵同學-修課心得

老師人很好，教學很用心。之前上電腦繪圖的時候，我在假日會練習（雖然還是不太會用），也有在家試試看 Canva 的 AI 新功能，這是我相對來說覺得比較容易的地方。

我最喜歡的部分是電腦繪圖，我從以前就很想嘗試，剛好老師有上到角色插畫創作，學到了各種不同的畫法、畫風，我覺得很充實，如果下次還有機會再修課，我想用看看這次沒體驗到的電繪板。

林 O 珊同學-修課心得

我很喜歡這堂課，內容充實，是真的能學到、而且是想學的相關內容，十分有用。

老師會注意有沒有人沒跟上，同時也能對跟上的人給實際建議、加深難度跟鼓勵，甚至在同學們進行分享創作者時也會表達自己的喜歡&問相關問題，真的很喜歡這麼直接且自然的互動，辛苦老師製作用心的課程內容 ✨💖

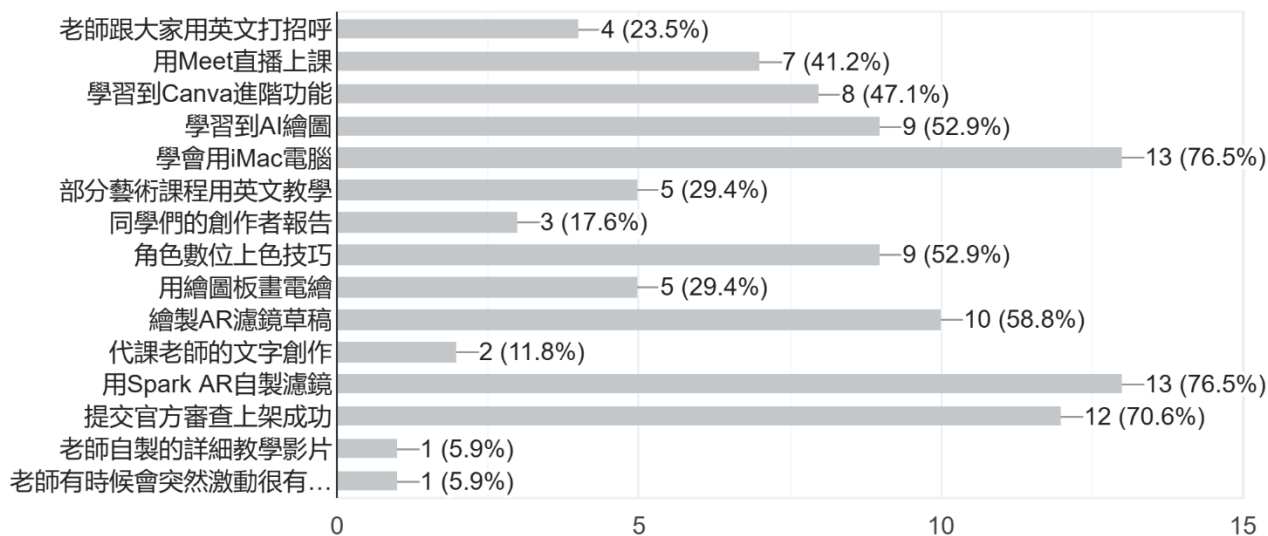
李 O 葶同學-修課心得

透過這次課程我學習到了如何運用 A I 來使想像快速的可以具象化、學習到圖層應用到繪畫上的便利性，更學會使用 P S 會畫出自己想要的濾鏡圖樣後，用 Spark AR 自製濾鏡。彥翔老師的課程內容不僅前衛多元，含金量也很高，圍繞在新媒體藝術及基本設計的主題，延伸到各個領域的專業軟體，還可以使用高級的 M A C 電腦進行創作，真的很幸福。一邊聽著雙語教學一邊看著陌生的英文專有名詞學習，雖然有些困難，但是很有挑戰和啟發性。

【學生期末線上問卷】

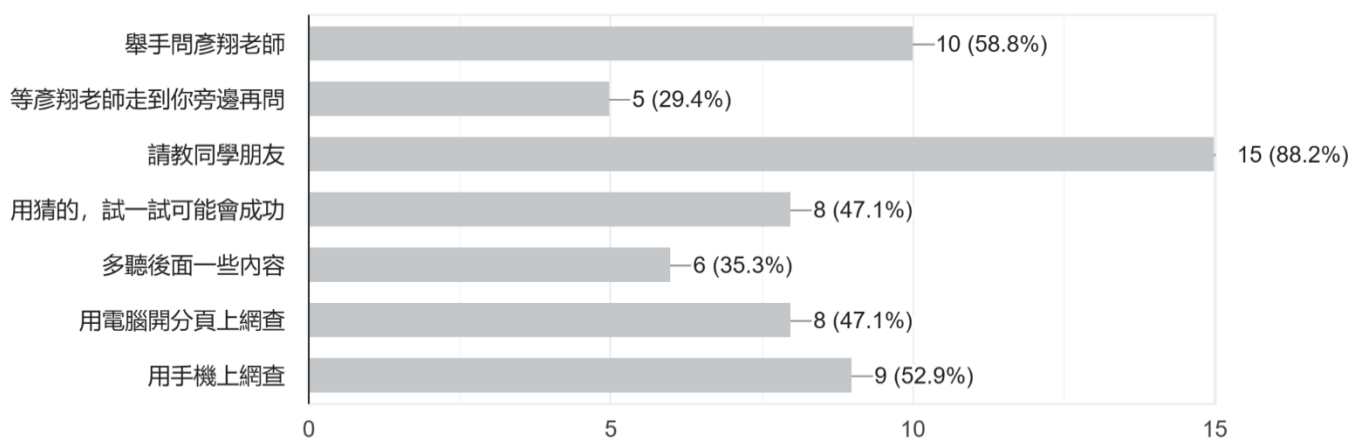
本學期的課程中，你對哪個部分印象深刻。（複選）

17 則回應



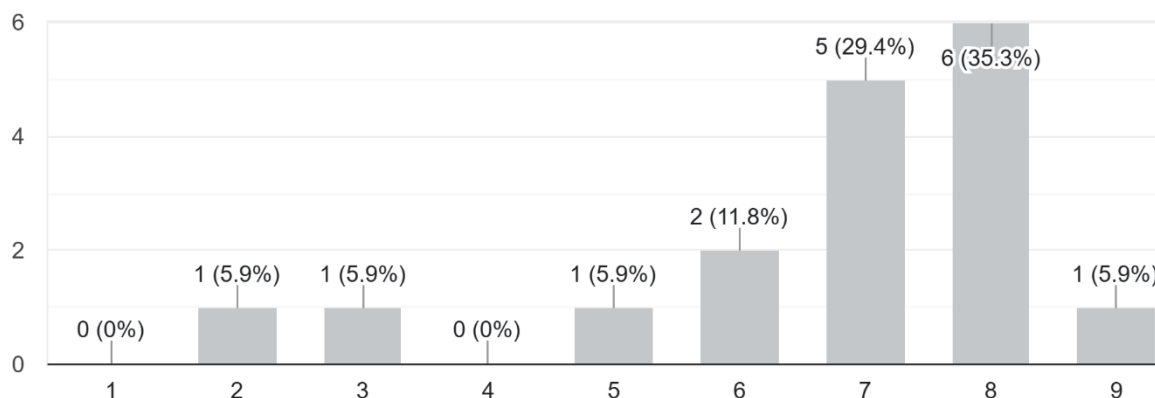
當我遇到課程(軟體、英文)聽不懂時，我會...（複選）

17 則回應



本學期我在課堂上及課後的付出

17 則回應



我會推薦對藝術設計傳播有興趣的同學和學弟妹修這堂課

17 則回應

