

108 至 110 美感與設計課程創新計畫
110 學年度第 1 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： 新北市立石碇高中
執行教師： 蘇郁涵 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
- 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)

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	新北市立石碇高中
授課教師	蘇郁涵
實施年級	高二
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) 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
學生人數	12 名學生

二、課程綱要與教學進度

課程名稱：基本設計 (高二跑班選修)					
課程設定	·發現為主的初階歷程 <input checked="" type="checkbox"/> 探索為主的中階歷程 ·應用為主的高階歷程	每週堂數	<input checked="" type="checkbox"/> 單堂 <input type="checkbox"/> 連堂	教學對象	<input type="checkbox"/> 國民中學 年級 <input checked="" type="checkbox"/> 高級中學 2 年級 <input type="checkbox"/> 職業學校 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：美術 (一) 部分學生上過比例構面的美感課程，另一部分上過結構構面的美感課程。					
* 先備能力：					
學生於高一時上過一學期的美術課必修課程，和一門美感融入的校本課程-茶封創意，學生生活中的美感經驗落差極大，本身的各項能力也有程度明顯落差，進行課程時需要差異化教學以及小組互助以利帶動學習。					

一、課程活動簡介：

本課程藉由生活中的物件觀察、實際參訪和動手實作中，讓學生對設計有產生基本概念，並提升學習動能，學期初用觀察作為第一單元，從簡單的文具切入，培養學生對細節觀察的敏銳度，接著安排實驗性高的實作，藉由反覆測試後完成立體作品。最後運用角色設計，將圖像轉化成有溫度的「故事」，期末編排成一份歷程檔案，本學期的課程將訓練觀察力、思辨力、思考力及創造力。

教學活動配合本校學生的特性，以操作課程為主，在動手嘗試的過程中歸納整理出具體概念，同時以異質分組進行合作學習，透過操作、小組討論再操作的過程加深學習印象，並在過程中培養問題分析解決的能力，課程兼具實作及論述結合數位融入教學，期待學生能更容易將所學應用至未來情境中，並能在歷程檔案裡妥善呈現所學。

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. 設計給不同情境使用的剪刀。（如響板剪刀、左右手剪刀等）
 2. 不同使用需求的橡皮擦。（無限尖角設計、透明、磁力等）
 3. 平常使用的貼圖。

- 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. 運用擴散及聚斂思考練習。
 2. 草模製作方式
 3. 資訊視覺化練習。
 4. 結構練習。
 5. 角色創造。
 6. 軟體排版操作。

- 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. 設計思考。
 2. 版面規劃與配置。
 3. 穩定的結構。
 4. 構造與使用者體驗。
 5. 造形中的色彩與個性展現。

- 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）
 1. 對智慧財產權有初步概念。
 2. 完成具有美感且簡潔扼要的歷程檔案。

三、教學進度表 (依需要可自行增加)

週次	上課日期	課程進度、教學策略、主題內容、步驟	
1	第一周 (加退選周)	單元目標	初步認識設計概念
		操作簡述	1. 介紹本學期課程。 2. 用實例理解設計與藝術的差異。 3. 課程前測 (以利後續分組教學) 。
2	第二周	單元目標	1. 認識看想做的流程 2. 認識設計思考
		操作簡述	1. 藉由設計展設計的杯子作為實際案例，讓學生理解看想做的流程。 2. 用各種功能設計的橡皮擦來體驗擴散、收斂、模型輸出。
3	第三周	單元目標	1. 能分析不同把柄對操作時的影響。 2. 能分析不同刀刃設計所適應的不同情境。 3. 能理解通用設計的概念。
		操作簡述	1. 各組隨機發下去 3-4 種剪刀 (外包裝說明書一起發)，上網查介紹資料。 2. 加上自己攜帶的文具剪刀，各剪出 10 條指定長寬的紙條，小組討論及比較指定項目並記錄下來。
4	第四周	單元目標	能統整整理觀察所得，進行適切的視覺編排。
		操作簡述	1. 口頭整理報告，介紹所分配到的剪刀設計和適用情境。 2. 將報告後的觀摩於修正整理成視覺化表格。 3. 使用白板初步進行表格製作後發表。 4. 列出修正事項。
5	第五周	單元目標	能使用圖文說明自己的觀察紀錄。
		操作簡述	1. 以視覺資訊化圖表呈現剪刀觀察紀錄。 2. 製作(畫不完者當回家作業)。
6	第六周	單元目標	能認識構成之美。
		操作簡述	1. 發表自己的資訊圖表。 2. 歸納出好的構成要素。
7	第七周	單元目標	參觀松山文創園區 (將配合段考時程調整)

			<ol style="list-style-type: none"> 1.認識替代空間 2.能在生活情境中進行觀察練習
		操作簡述	<ol style="list-style-type: none"> 1.文創園區歷史建築實查 2.設計獎作品探查，並紀錄指定項目。（作品速寫、設計師、得獎紀錄、設計特色等）
8	第九周	單元目標	能實際運用構成之美。
		操作簡述	<ol style="list-style-type: none"> 1.利用視覺資訊圖表來表現訊息。 2.各組介紹發表吸引自己的作品。
9	第九周	單元目標	藉由排卡進行疊高嘗試，並解決問題
		操作簡述	<ol style="list-style-type: none"> 1.發下排卡不提供接著劑，計時十分鐘疊高競賽。 2.各組提出如何穩固疊高的技巧互相參考。 3.限定時間內進行疊高測試，並進行風力測試。 4.學生提出解決方案補強後，再次挑戰。
10	第十周	單元目標	藉由折紙、紙卡樺挑戰承重。
		操作簡述	<ol style="list-style-type: none"> 1.各組發下一張 8 開圖畫紙，不提供接著劑，實驗用一張紙支撐一盒色筆。 2.將施作過程以及紙張加工方式以圖表紀錄下來。
11	第十一周	單元目標	藉由單位元反覆形成立體造型
		操作簡述	<ol style="list-style-type: none"> 1.設計一個形狀，並動手嘗試製作草模。（利用該平面造形不斷反覆形成一個立體球形） 2.從模型中調整原始單位形，使作品更具美感。 3.決定材質以及適合的顏色。
12	第十二周	單元目標	藉由單位元反覆形成立體造型
		操作簡述	1.將設計的草模製作成作品。
13	第十三周	單元目標	藉由單位元反覆形成立體造型
		操作簡述	<ol style="list-style-type: none"> 1.草模製作成作品。 2.作品發表與互評。
14	第十四周	單元目標	<ol style="list-style-type: none"> 1.認識 I P 設計。 2.初步理解著作權概念。 3.認識衍伸商品。
		操作簡述	<ol style="list-style-type: none"> 1.介紹 I P 設計的概念以及實際案例分享。 2.介紹著作權概念。 3.學生介紹、分享生活中看過的衍伸商品。 4.概要介紹情感設計概念。

15	第十五周	單元目標	1.能完成角色故事設定，並運用適切的造形形塑角色。 2.能利用角色傳遞情緒。
		操作簡述	1.設定角色背景故事。 2.完成角色計畫書及草圖。 3.繪圖
16	第十六周	單元目標	1.能利用造形彰顯角色性格。 2.能製作表情包。
		操作簡述	1.完成表情包繪圖，並製作角色日記。 2.掃描並分享創作理念及角色故事。
17	第十七周	單元目標	製作本學期歷程檔案
		操作簡述	1.進階powerpoint排版教學。 2.將本學期歷程排版製作歷程檔案。
18	第十八周 本學期僅有17次上課時間	單元目標	發表及優化歷程檔案
		操作簡述	1.完成歷程檔案後發表。 2.作品互評，填寫優化方案並回家完成後上傳平台。 3.課程回饋及總結

四、預期成果：

- 1.學生能認識並理解設計思考。
- 2.學生能對設計領域有基本的概念。
- 3.學生能運用構成之美妥善安排圖文。
- 4.學生能發現結構之美，並製作符合要求的結構。

五、參考書籍：(請註明書名、作者、出版社、出版年等資訊)

1. 美感電子書。教育部。2016。
2. 設計是什麼？：保羅·蘭德給年輕人的第一堂啟蒙課。麥可·克魯格等。原點。2010
3. 圖解設計思考：好設計，原來是這樣「想」出來的！。艾琳·路佩登。商周出版。2012
4. 資訊視覺化設計的潮流：資訊與圖解的近代史。永原康史。雄獅美術。2018
5. 人人都能上手的資訊圖表設計術：台灣第一家INFOGRAPHIC設計公司，經典案例、操作心法、製作祕笈全公開！。Re-lab團隊。時報出版。2017
6. 版面設計學 平面設計的美感養成：以實際範例拆解設計手法、解說設計理論，扭轉失敗設計！。Flair。邦聯文化。2017
7. 藝術、設計的立體結構。朝倉直巳。龍溪出版社。1994。
8. 結構實境：整合實作的結構教學與研究方法論。杜怡萱。五南。2019
9. 設計的心理學：人性化的產品設計如何改變世界。唐納·諾曼。遠流。2014
10. 設計群教科書 (全華、台科大出版社)

六、教學資源：

教學簡報、教學影片、學習單、平板電腦、紙卡、色鉛筆、顏料、調色盤、畫筆、小白板、白板筆、板擦、奇異筆、透明片、印表機、切割墊、口紅膠、剪刀、刀片等

實驗課程執行內容

一、核定實驗課程計畫調整情形 (請簡要說明課程調整情形即可)

本學期基本設計原本寫了 18 週的課程計畫，這學期的除了學校例行活動考試等，同時還遇到疫苗施打時間也剛好是課堂時間，時數被壓縮到只剩 17 週，部分單元操作時間變短，角色設計原本規劃要製作表情包，實際實施調整成角色日記和衍伸商品以縮減製作時間，排版的部分原定的 power point 排版教學，僅有簡單帶過，讓學生回家自行操作，或是改為手機也能操作的 canva，讓學生比較好上手。

二、17 小時實驗課程執行紀錄

課堂 1

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.進行創意思考小挑戰。
- 2.完成課程前測，以利後續分組教學，前測包含配色練習、發想練習、設計短文閱讀理解（藝術和設計有何不同）。

C 課程關鍵思考：

藝術和設計有什麼不同？

課堂 2

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

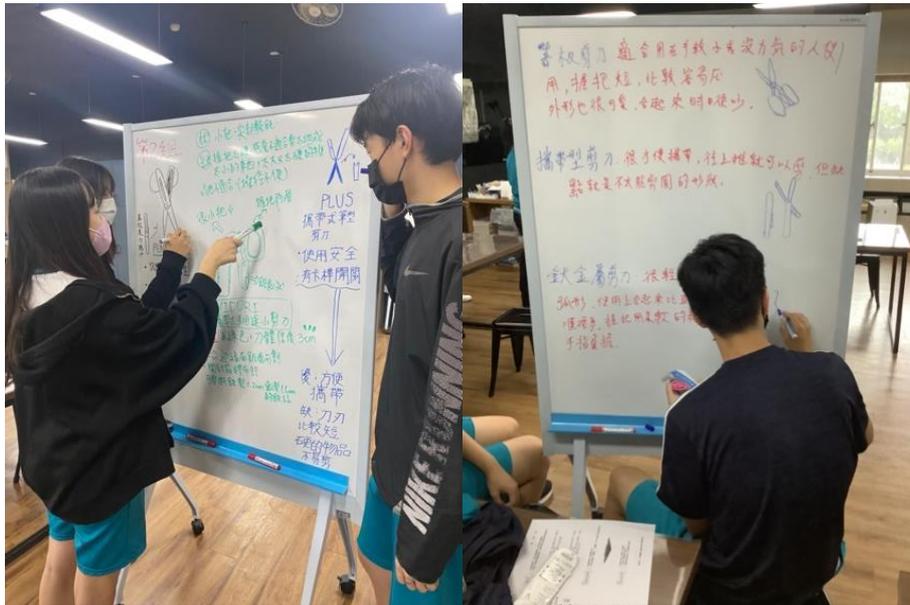
1. 認識看想做的設計思考流程。
2. 小組進行設計思考發想，並將過程和結果繪製白板上。
3. 小組發表、互評。

C 課程關鍵思考：

1. 什麼是設計思考？
2. 設計思考如何運用在生活中？

課堂 4

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

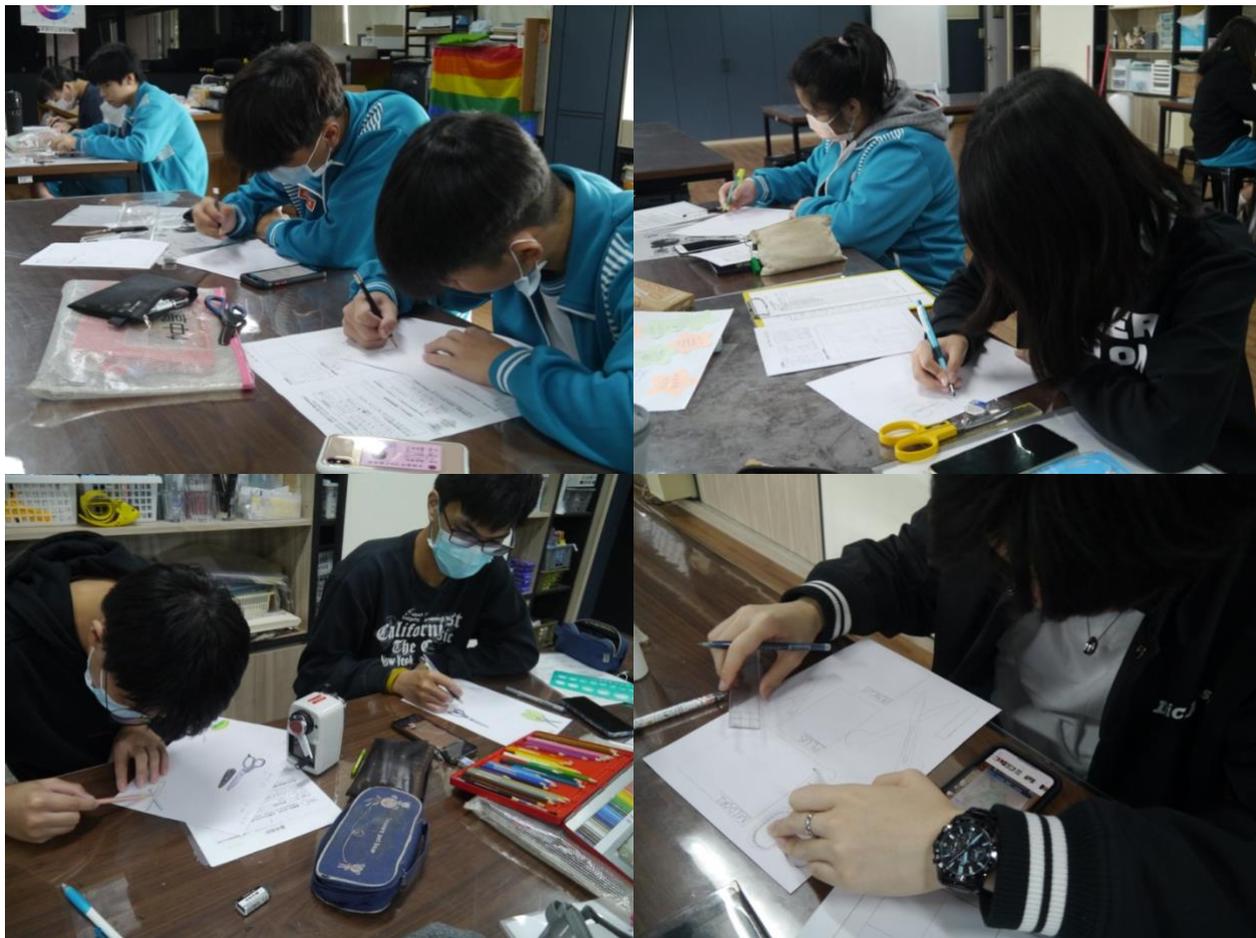
- 1.整理上週紀錄，口頭報告分配到的剪刀設計和適應情境。
- 2.將報告後各組互評的建議，修正整理成視覺化表格。
- 3.使用白板初步進行表格製作後發表，小組互評 + 老師檢討修改。
- 4.各組針對白板上的呈現方式，列出修正事項。

C 課程關鍵思考：

如何統整整理觀察所得，進行適切的視覺編排。

課堂 5

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

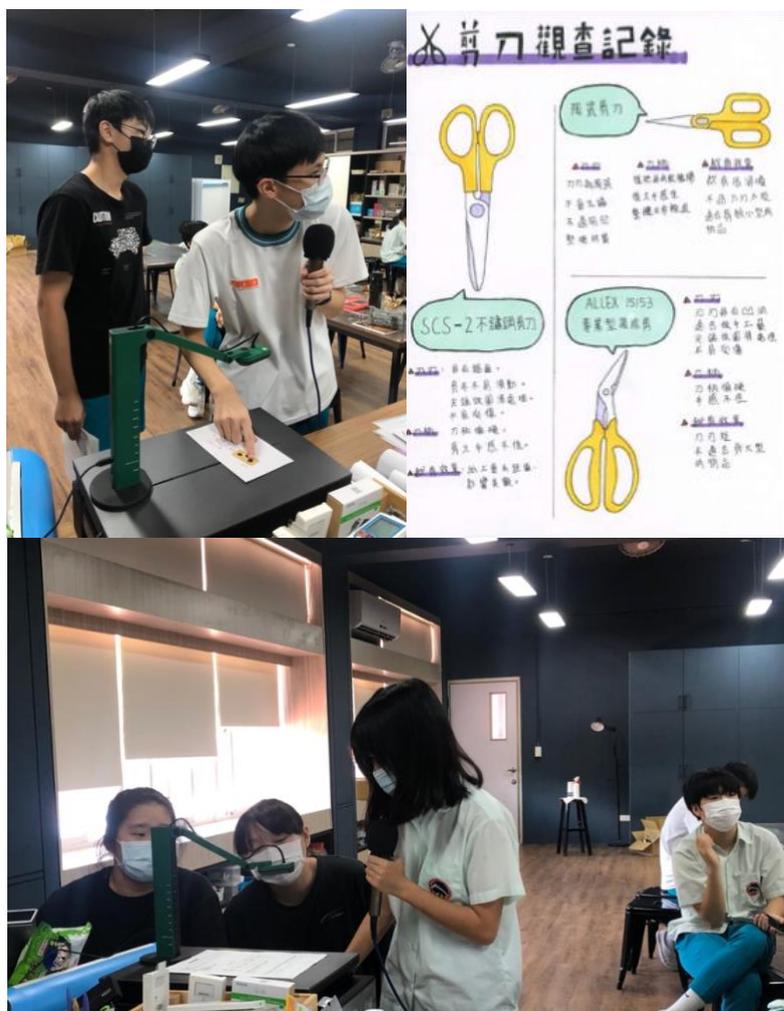
- 1.將小組整理的資訊作為參考依據，把剪刀觀察紀錄變成好懂的圖表
- 2.個別製作自己的剪刀記錄。

C 課程關鍵思考：

如何統整整理觀察所得，進行適切的視覺編排？

課堂 6

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.發表自己的資訊圖表。
- 2.歸納出好的構成要素。

C 課程關鍵思考：

好懂易讀的要素是什麼？

課堂 7

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

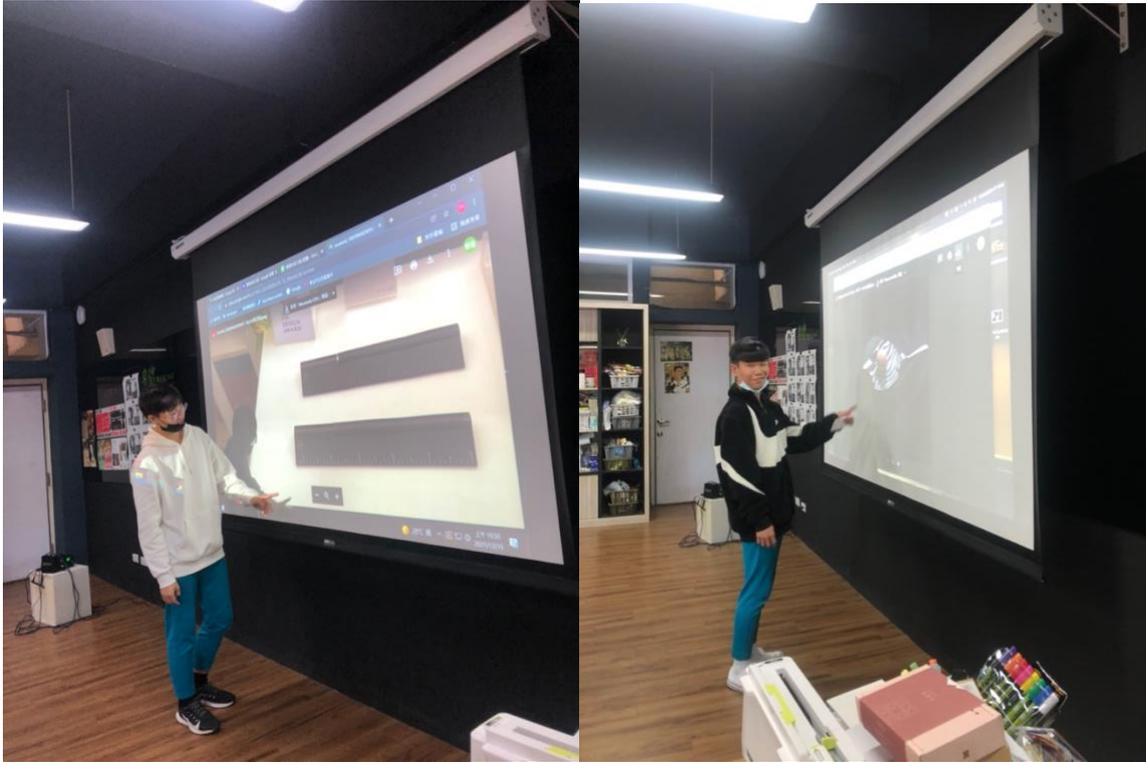
1. 認識文創園區的歷史建築的過去與現在。
2. 實際觀察目前歷史建築的使用方式。
3. 參觀設計點聽導覽介紹，並觀察設計獎作品，紀錄指定項目。(作品速寫、設計師、得獎紀錄、設計特色等)
4. 參觀瑞士設計展，針對海報展品記錄指定項目。

C 課程關鍵思考：

1. 生活情境中進行觀察練習，歷史建築重新利用的空間和其他美術館有什麼不同？
2. 觀察設計師的作品，思考怎樣的設計能吸引到自己？

課堂 8

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 利用視覺資訊圖表來介紹上週細路的得獎作品。
2. 各組介紹發表吸引自己的作品，並介紹其設計概念。

C 課程關鍵思考：

如何利用視覺清楚整理並傳遞訊息？

課堂 9

A 課程實施照片：



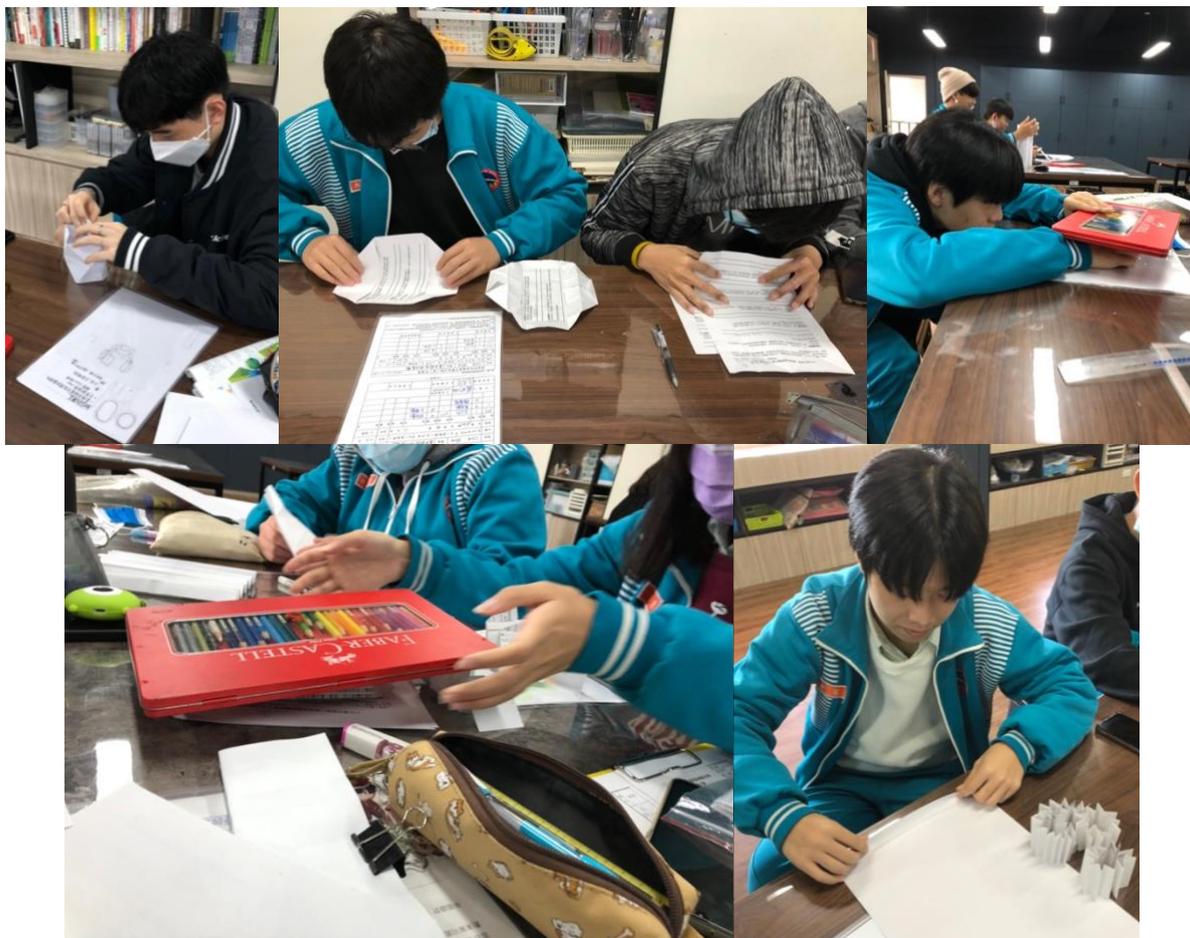
B 學生操作流程：

1. 學生拿一疊小牌卡，不使用接著劑進行十分鐘疊高競賽。
2. 各組提出如何穩固疊高的技巧互相參考。
3. 限定時間內進行疊高測試，並進行風力測試。
4. 學生提出解決方案補強後，再次挑戰。

C 課程關鍵思考：

如何形成穩定的結構構造？

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

- 1.各組拿一張 8 開圖畫紙，不使用接著劑，實驗如何用一張紙支撐一盒色筆。
- 2.將施作過程以及紙張加工方式以圖表紀錄下來。

C 課程關鍵思考：

如何利用紙卡樁承重？

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 學生用卡紙設計一個形狀，利用該平面造形不斷反覆形成一個立體球形，並動手嘗試製作草模。
2. 從模型中調整原始單位形，使作品更具美感。
3. 決定材質以及適合的顏色。

C 課程關鍵思考：

如何運用單位元組成立體結構？

課堂 12

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

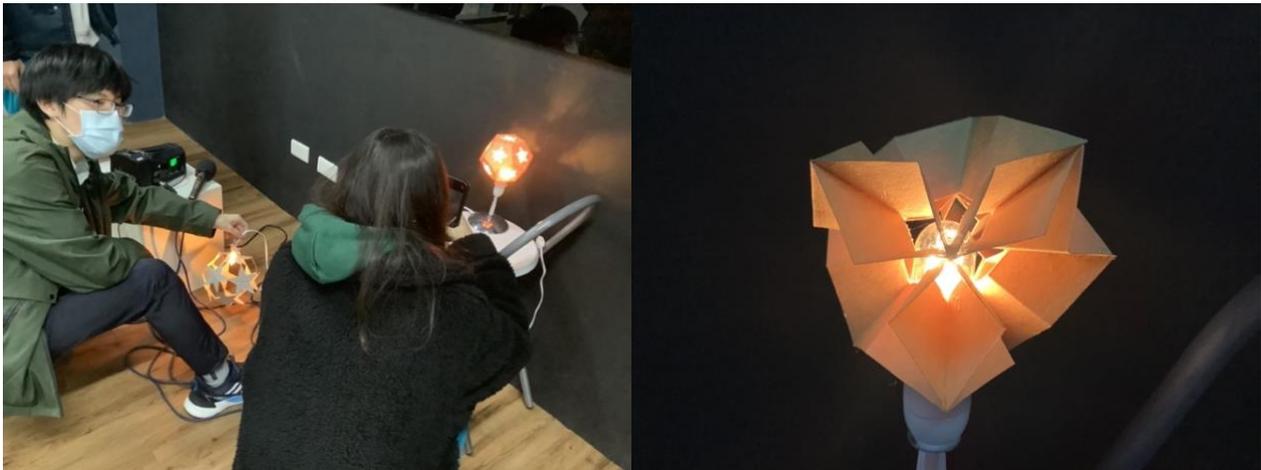
- 1.將上週的設計修正微調。
- 2.將設計的草模製作成作品。

C 課程關鍵思考：

如何將單位元反覆形成立體造型？

課堂 13

A 課程實施照片：



B 學生操作流程：

1. 將草模製作成作品，並裝上燈具。
2. 拍攝作品照，並且發表與互評。

C 課程關鍵思考：

如何將單位元反覆形成立體造型，並兼具美感？

課堂 14

A 課程實施照片：

基本設計練習：角色設計

【推薦閱讀】
IP 經濟時代：角色的力量 <http://www.idc.com.tw/1385>

角色創造：
虛擬角色(非一般人演出的角色)可以被解釋為在一定故事或劇情背景下被創造出來的假想人物。能夠單獨作為創作整體或創作的一部分而存在，主要的目的來自創作的概念、故事和內容，不一定要作為商業的應用才存在。
最早出現於 1930 年代美國的美老鼠(大力水手等)請大眾歡迎。這大量運用於各種戲院，被稱為幻燈人物即為該類(李平貴，1992)。

一、設定角色性格
「能夠活出來的是角色；僅表達意義的是設計圖案」，鮮明的個性是角色活出來的關鍵。請先針對以下三個面向思考你的角色，每個欄位寫下至少寫 2 個形容詞：

設計 2 個性色不同的角色並解其命名		
角色 A	角色 B	角色 C
個性描述
外觀描述
動作神情描述

角色也可以從擬人化的動物植物或用具器物等，如動物方程式或汽車總動員中的角色。

二、角色造型精細
造型精細必須將角色的個性彰顯出來，在色彩及比例上都需仔細思考，例如一個活潑性格的角色，比較適合怎樣的色調？身材比例也是一大重點，可愛軟萌的角色用矮身家展現角色魅力較為適切？
在輪廓、線條、數量等領域，經常不按正常標準比例，創作出一頭身至九頭身不等的作品。當頭身越小時，相對頭的比量越顯，看起來越顯大。掌握頭身比例是人物設計非常重要的一環，角色必須符合不同年齡的身材比例，否則會顯得突兀不自然。
0 縮角色一般在五頭身以下，隱瞞了部分外觀特徵，強調可愛、討喜。二頭身與一頭身的比例較為特別。二頭身在日本稱為 SD (超級變形之器)，SD 與軍系列將圓潤擬人設計成二頭身角色類型。人物透過地縮成一大頭和細細的脖身，多樣化的造型擴展了作品的可塑性。許多作品會將角色畫成二頭身，如哆啦 A 夢就是二頭身，更比比加加縮。

基本設計練習：角色設計

【推薦閱讀】
IP 經濟時代：角色的力量 <http://www.idc.com.tw/1385>

角色創造：
虛擬角色(非一般人演出的角色)可以被解釋為在一定故事或劇情背景下被創造出來的假想人物。能夠單獨作為創作整體或創作的一部分而存在，主要的目的來自創作的概念、故事和內容，不一定要作為商業的應用才存在。
最早出現於 1930 年代美國的美老鼠(大力水手等)請大眾歡迎。這大量運用於各種戲院，被稱為幻燈人物即為該類(李平貴，1992)。

一、設定角色性格
「能夠活出來的是角色；僅表達意義的是設計圖案」，鮮明的個性是角色活出來的關鍵。請先針對以下三個面向思考你的角色，每個欄位寫下至少寫 2 個形容詞：

設計 2 個性色不同的角色並解其命名		
角色 A	角色 B	角色 C
個性描述
外觀描述
動作神情描述

角色也可以從擬人化的動物植物或用具器物等，如動物方程式或汽車總動員中的角色。

二、角色造型精細
造型精細必須將角色的個性彰顯出來，在色彩及比例上都需仔細思考，例如一個活潑性格的角色，比較適合怎樣的色調？身材比例也是一大重點，可愛軟萌的角色用矮身家展現角色魅力較為適切？
在輪廓、線條、數量等領域，經常不按正常標準比例，創作出一頭身至九頭身不等的作品。當頭身越小時，相對頭的比量越顯，看起來越顯大。掌握頭身比例是人物設計非常重要的一環，角色必須符合不同年齡的身材比例，否則會顯得突兀不自然。
0 縮角色一般在五頭身以下，隱瞞了部分外觀特徵，強調可愛、討喜。二頭身與一頭身的比例較為特別。二頭身在日本稱為 SD (超級變形之器)，SD 與軍系列將圓潤擬人設計成二頭身角色類型。人物透過地縮成一大頭和細細的脖身，多樣化的造型擴展了作品的可塑性。許多作品會將角色畫成二頭身，如哆啦 A 夢就是二頭身，更比比加加縮。

基本設計練習：角色設計

【推薦閱讀】
IP 經濟時代：角色的力量 <http://www.idc.com.tw/1385>

角色創造：
虛擬角色(非一般人演出的角色)可以被解釋為在一定故事或劇情背景下被創造出來的假想人物。能夠單獨作為創作整體或創作的一部分而存在，主要的目的來自創作的概念、故事和內容，不一定要作為商業的應用才存在。
最早出現於 1930 年代美國的美老鼠(大力水手等)請大眾歡迎。這大量運用於各種戲院，被稱為幻燈人物即為該類(李平貴，1992)。

一、設定角色性格
「能夠活出來的是角色；僅表達意義的是設計圖案」，鮮明的個性是角色活出來的關鍵。請先針對以下三個面向思考你的角色，每個欄位寫下至少寫 2 個形容詞：

設計 2 個性色不同的角色並解其命名		
角色 A	角色 B	角色 C
個性描述
外觀描述
動作神情描述

角色也可以從擬人化的動物植物或用具器物等，如動物方程式或汽車總動員中的角色。

二、角色造型精細
造型精細必須將角色的個性彰顯出來，在色彩及比例上都需仔細思考，例如一個活潑性格的角色，比較適合怎樣的色調？身材比例也是一大重點，可愛軟萌的角色用矮身家展現角色魅力較為適切？
在輪廓、線條、數量等領域，經常不按正常標準比例，創作出一頭身至九頭身不等的作品。當頭身越小時，相對頭的比量越顯，看起來越顯大。掌握頭身比例是人物設計非常重要的一環，角色必須符合不同年齡的身材比例，否則會顯得突兀不自然。
0 縮角色一般在五頭身以下，隱瞞了部分外觀特徵，強調可愛、討喜。二頭身與一頭身的比例較為特別。二頭身在日本稱為 SD (超級變形之器)，SD 與軍系列將圓潤擬人設計成二頭身角色類型。人物透過地縮成一大頭和細細的脖身，多樣化的造型擴展了作品的可塑性。許多作品會將角色畫成二頭身，如哆啦 A 夢就是二頭身，更比比加加縮。



B 學生操作流程：

1. 閱讀 IP 設計的概念以及實際案例。
2. 摘要著作權概念。
3. 學生介紹、分享生活中看過的衍伸商品，介紹情感設計概念。

C 課程關鍵思考：

如何塑造出有生命力的虛擬角色？

課堂 15

A 課程實施照片：

介紹二部三課身——讓身可動角色設計只有一樣身體，更複雜的 teamwork 增加上課的趣味性，而在美國漫畫中早已有關角色設計或大綱設計(多圖設計)，或者甚至本身是大綱，例如《忍者龜》的皮影。



Q & A：
 美國漫畫《功夫小英雄》本系列二課身(左圖)，日本改編的《功夫小英雄》變成三課身(右圖)，讓角色更靈活更有趣更適合上課需要？
 我覺得是很有趣的，我也喜歡，我也大人少。
 課程資源及文章：設計角色設計，課程書 - 2020 www.igmp.com.hk

介紹二部三課身——讓身可動角色設計只有一樣身體，更複雜的 teamwork 增加上課的趣味性，而在美國漫畫中早已有關角色設計或大綱設計(多圖設計)，或者甚至本身是大綱，例如《忍者龜》的皮影。



Q & A：
 美國漫畫《功夫小英雄》本系列二課身(左圖)，日本改編的《功夫小英雄》變成三課身(右圖)，讓角色更靈活更有趣更適合上課需要？
 功推球或熟。
 課程資源及文章：設計角色設計，課程書 - 2020 www.igmp.com.hk

二、完成設計「角色設計」基本圖則

角色名稱	角色A (上-1)	角色B (上-2)
主要身體設計(1) - 身體	球	球
主要身體設計(2) - 身體	球	球
主要身體設計(3) - 身體	球	球
主要身體設計(4) - 身體	球	球
設計草圖		

可以增加
 精神色彩
 可以增加
 不同特點如
 顏色及表情
 2020

三、完成設計「角色設計」基本圖則

角色名稱	角色A (球推球)	角色B (球推球)
主要身體設計(1) - 身體	球	球
主要身體設計(2) - 身體	球	球
主要身體設計(3) - 身體	球	球
主要身體設計(4) - 身體	球	球
設計草圖		

可以增加
 不同特點
 2020



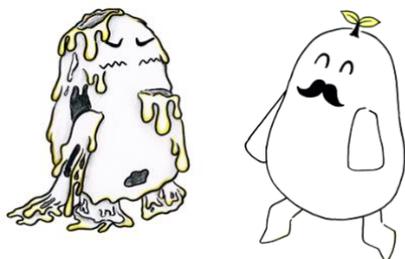
B 學生操作流程：

1. 設定角色背景故事。
2. 完成角色計畫書及草圖。
3. 繪圖

C 課程關鍵思考：

如何運用造形設計來活化角色？

A 課程實施照片：



我設計的第一個角色是檸檬伯爵，他的個性極為冰冷、厭世，外觀則是有著空洞無神的雙眸以及因為愛情的折騰，戴了不少綠帽而發綠的頭髮、因為工作的操勞而漸漸轉黃的皮膚，即使遇到如此多的波折，他依舊每天穿著正式的去上班。

當初設計的頭身是3頭身，顏色以黃、綠、棕、黑為主。



B 學生操作流程：

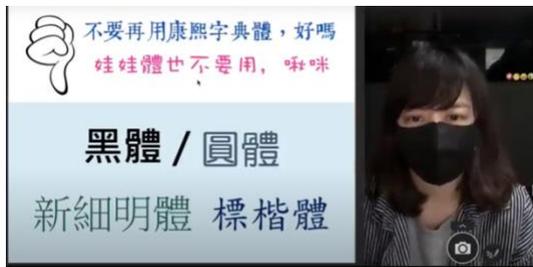
- 1.完成角色繪圖，並製作成周邊商品。
- 2.分享創作理念及角色故事。

C 課程關鍵思考：

如何利用造形彰顯角色性格？

課堂 17

A 課程實施照片：這節是網課



問題 學生的答案

來點名囉~~~

下課前一定要點到名囉。

今天跟大家說明期末作品集的整理，你可以開始蒐集照片和寫文字部分。
期末作品集有兩種方向可以考慮。

1. 作品集：以作品最佳呈現的形式，內容須包含每個作品的圖、創作理念等資訊。
2. 基本設計修課歷程：以學習過程中的獲得為主，可以包含施作的照片、作品從草圖到完稿的歷程、書寫在過程中遇到的挑戰和如何克服都是很好的方向。

最最最重要的是：前面積欠的作業，快·點·補·完!!!!

製作的時候，建議先思考底下問題：

1. 看的人是誰？他可能會如何觀看？想看到什麼？
 - a. 考量未來升學方向科系性質。
 - b. 教授年紀的人不適合過小的字。
 - c. 不同學群的個性不同，如果大家未來想要念設計相關科系，或是大眾傳播，建議可以在配色上多花心思，如果自己的個性比較活潑，可以用大膽一點的配色，如果個性比較文靜，配色建議質感低調。

2. 說明清楚你傳的東西是什麼，讓人願意點開。

請不要在歷程系統裡的說明欄位空白，或是寫「閱讀理解作業」，相信我，沒有人會有興趣點開檔案。

3. 你希望教授認識你的哪種面貌？歷程檔案如何展現你的重要特質？

- a. 不分科系都需要的正向特質及能力：
表達、團隊合作、問題解決等，你可以考慮呈現：在這堂課中，你如何發表？如何與同儕合作？遇到什麼困難？如何解決的？
- b. 各科系側重的能力，請依據自身志向展現，總會有稍微接近你的方向的部分，請強化。

不管你選擇怎樣的呈現方式，最重要的是呈現：

從課程中學習到什麼？克服什麼困難？請不要忘記反思的部分。

以上就是這周的部分，多休息多喝水，好好保重，我們學校見。

B 學生操作流程：

1. 整理作品照片，遺漏的重新拍攝。
2. 決定版型和底色，將整學期的作品排版成作品集。

C 課程關鍵思考：

如何整理作品呈現所學？

三、教學觀察與反思

基本設計課程實施和美術必修很不一樣，學生都是因為對設計或是視覺藝術有興趣者，學習動機和參與度都比較高，在教學上會是很好的起始點，本次課程設計進度原本設計時有一點太緊湊，加上教學時數受到疫苗施打壓縮或改成線上教學，學生在課堂無法完成作業，經常把作業帶回家完成，如果後續實施可以再調整一下教學節奏，把速度放慢一點，應該對提升學習成效有幫助，也能降低學生負擔。

四、學生學習心得與成果(如有可放)

學生心得
<p>04 這門課讓我學習到的就是視覺結果自己的想法去設計自己的作品，而不是被動的接受別人給予自己的意見，不斷的注入自己的理念，才是一個好的作品。最讓我印象深刻的是製作球燈，看似簡單的對稱球體，實際做非常困難。</p>
<p>02 基本設機就是在教我們做一些有關結構，單位圓，情感設計排版等等，其中我最有印象的是單位圓，因為我把原本的材料搞丟了，所以後來利用 60 張紙做成一個圓，足足花了 5 個多小時，幸好成品不錯。</p>
<p>32 基本設計讓我學習到很多設計的想法，並利用在作品上，讓我有許多的成長，讓我對於相關科系更感興趣，並且想多加學習。</p>
<p>31 這次的設計課中學習到很多東西，很多有趣的課程，像是觀察剪刀、結構的挑戰，還有做球燈。結構的挑戰是讓我們在紙上能夠放上一顆橘子並且不能被壓垮，但我覺得做球燈最好玩，因為全部都是自己一手包辦，超級有趣。</p>
<p>09 這堂課是讓我們以後對設計方面有興趣的人而開的，內容則是老師先講解一些有關設計的東西後，我們再用想像力創造出符合老師出題的作品，而這麼做是為了可以讓我們的想像力更好以外，也可以訓練我們能有更多的看法。</p>

學習過程中的困難

在這一學期中我覺得最困難的是結構挑戰，在結構挑戰時我們就需要反覆測試、反覆的摺出可以完成條件的結構體，既要美觀也要完成條件，真的有點難度，還好還有小組組員可以一起討論，也有老師提供意見，但過程中難免會發生一點意外，像是不小心毀了組員所設計的結構體、或是完成後才發現條件並未完成等等，但還好最後還是解決了，雖然組員的結構體毀了，但也代表在測試階段組員的結構體其實是不穩的，重新製作測試也的確如此；雖然未完成條件，但在經過二次修改還是完成條件了，也讓我學習小心對待作品以及注意設計條件。

我的成長

我在這一學期的課學了很多，與小組一起合作討論想法，一起利用廢紙反覆設計，一起交流作品設計及畫法、拿著麥克風與同學發表設計想法及心得感想，並得到老師和同學的回饋，讓我學習到很多，並重視大家的想法，再做參考去修改。

課程中學到的仿生設計、結構設計等等，讓我覺得設計非常的有趣，從一個設計小菜雞到可以設計出穩固、能承重的結構體，或著是美觀的球燈等等，都可看見我的成長，做出這些作品讓我有滿滿的成就感，雖滿還有待改進，但讓我對於相關科系非常感興趣，相信我將來還會有更多的成長。

交流或回饋

在學習的過程中我學到用更多角度去欣賞作品和製作藝術品。我會想進行此主題是因為我對設計方面很有興趣，而在過程中我的想法是這是一個值得我學習的一個課程，雖然會有點辛苦，但是沒關西，這是我喜歡的東西，再累我都很開心。

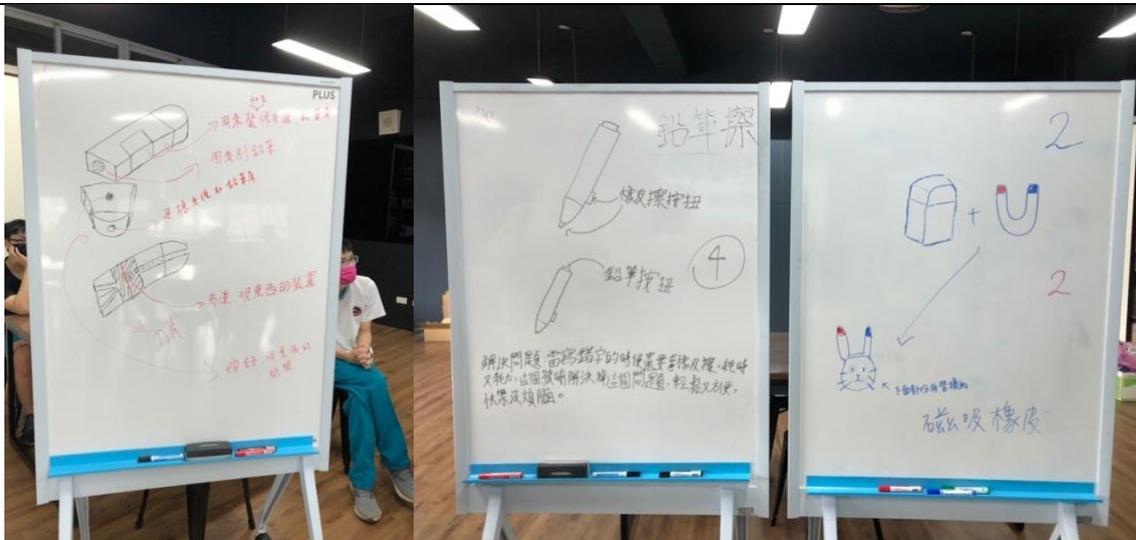
檢討或反思

在學習的過程中，我有遇到不知道這個作品該怎麼完成和沒有頭緒，後來是老師給我意見後我才有些想法的，在上課中我對完成作品的瞬間感到開心，因為很有成就感，而再改進的地方就是要有更有耐心點，課堂結束後我會有興趣再進一步學習的延伸，因為我很喜歡設計，然後我會將這堂課運用到建築裡，如果未來有這門課程，我期待可以讓我的設計理念得到成長。

學習心得

- 這學期的課程我覺得非常的有趣，有著許多情感設計，可以表達內心的想法。最喜歡的課程就是IP設計，我喜歡繪製人物，設計角色，認為這些角色就像我的兒女依樣，我非常的喜歡。
- 學期中我產出了非常多的作品，這些作品使我成長，使我更喜歡設計，往這方面發展。相信對我未來就讀相關科系會非常有幫助!

橡皮擦設計思考白板



參訪學習單

基本設計校外教學引導說明 2021.11.9

本校校外參觀活動以下 3 個部分，請分別依照以下指引，完成指定項目。

樓層	時間	項目	地點
1	9:30-10:00	設計作品展覽	台灣設計館展廳
2	10:00-11:00	設計設計講堂	台灣設計館展廳
3	11:00-11:20	文創團隊交流與賞賞	小劇場

11:20 上車處集合

一、設計作品展覽

參觀設計館的「設計點」，挑選以下任一項得獎作品，仔細觀察，並完成指定項目。(含點設計、# Design Award、Red Dot Design Award)

● 點設計介紹 <https://www.songyancourt.com/>

● 點設計簡介

● 得獎作品介紹 (9:50 前完成)

二、瑞士展參訪 (10:00 準時報到，請提前抵達展廳門口)

三、文創團隊交流與賞賞

基本設計校外教學引導說明 2021.11.9

本校校外參觀活動以下 3 個部分，請分別依照以下指引，完成指定項目。

樓層	時間	項目	地點
1	9:30-10:00	設計作品展覽	台灣設計館展廳
2	10:00-11:00	設計設計講堂	台灣設計館展廳
3	11:00-11:20	文創團隊交流與賞賞	小劇場

11:20 上車處集合

一、設計作品展覽

參觀設計館的「設計點」，挑選以下任一項得獎作品，仔細觀察，並完成指定項目。(含點設計、# Design Award、Red Dot Design Award)

● 點設計介紹 <https://www.songyancourt.com/>

● 點設計簡介

● 得獎作品介紹 (9:50 前完成)

二、瑞士展參訪 (10:00 準時報到，請提前抵達展廳門口)

三、文創團隊交流與賞賞

基本設計校外教學引導說明 2021.11.9

本校校外參觀活動以下 3 個部分，請分別依照以下指引，完成指定項目。

樓層	時間	項目	地點
1	9:30-10:00	設計作品展覽	台灣設計館展廳
2	10:00-11:00	設計設計講堂	台灣設計館展廳
3	11:00-11:20	文創團隊交流與賞賞	小劇場

11:20 上車處集合

一、設計作品展覽

參觀設計館的「設計點」，挑選以下任一項得獎作品，仔細觀察，並完成指定項目。(含點設計、# Design Award、Red Dot Design Award)

● 點設計介紹 <https://www.songyancourt.com/>

● 點設計簡介

● 得獎作品介紹 (9:50 前完成)

二、瑞士展參訪 (10:00 準時報到，請提前抵達展廳門口)

三、文創團隊交流與賞賞

剪刀觀察紀錄

剪刀觀察紀錄

Advantage:

- I. 不易刺到手
- II. 適合剪精緻的物品
- III. 刀刃部份為陶瓷，剪起來滑快

Disadvantage:

- I. 不耐摔
- II. 刀刃太短
- III. 握把易鬆
- IV. 握把不適合手大的人拿

陶瓷剪刀

Advantage:

- I. 刀刃有凹洞，可以剪鐵線
- II. 凹洞可以剪鐵線之類長條型的物品

ALLEX 15153 專業型萬能剪

剪刀觀察紀錄

Advantage:

- I. 不易受傷
- II. 刀身有鋸齒
- III. 尖端為圓頭
- IV. 適合剪布

Disadvantage:

- I. 刀柄偏硬
- II. 剪紙會留下鋸齒狀，影響美觀

SCS-2 不鏽鋼剪刀

Advantage:

- I. 刀身太短
- II. 不適合剪大面積的東西

剪刀觀察紀錄

Advantage:

- I. 刀身有凹洞，適合剪牛工裝
- II. 尖頭微圓滑處理，不易受傷

Disadvantage:

- I. 刀柄偏硬，手感不佳
- II. 剪剪效果：刀刃短，不適合剪大型物品

ALLEX 15153 專業型萬能剪

剪刀比較

PLUS



- 使用安全
- 有卡牌開關

① 方便攜帶

② 刀刀比較短 硬的物品不易剪

推薦指數
☆☆☆

MIDORI



- 邊緣有鋸齒可刮開封箱膠布
- 可剪斷鐵線 1.2mm 鋼線 1.6mm 鐵絲

優點: 小把, 尖部較鈍

缺點: 握把太硬, 不適合剪太細或太小的東西(操控不便)

③ 邊鋒有鋸齒可刮開封箱膠布

④ 可剪斷鐵線 1.2mm 鋼線 1.6mm 鐵絲

⑤ 小把 尖部較鈍

⑥ 握把太硬 不適合剪太細或太小的東西(操控不便)

推薦指數
☆☆☆☆

PENCUT



- 使用安全
- 有卡牌開關

優點: 方便攜帶

缺點: 刀刀比較短 硬的物品不易剪

⑦ 像筆一樣好收納

⑧ 兩個握把很細 易斷掉

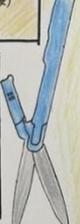
推薦指數
☆☆

MIDORI



⑨ 像筆一樣好收納

PLUS

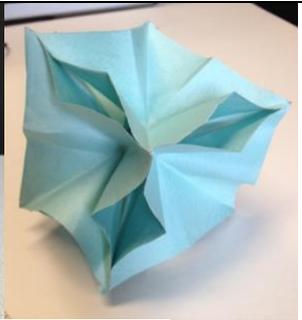


⑩ 兩個握把很細 易斷掉

PENCUT



⑪ 兩個握把很細 易斷掉



單位元結構(球燈)

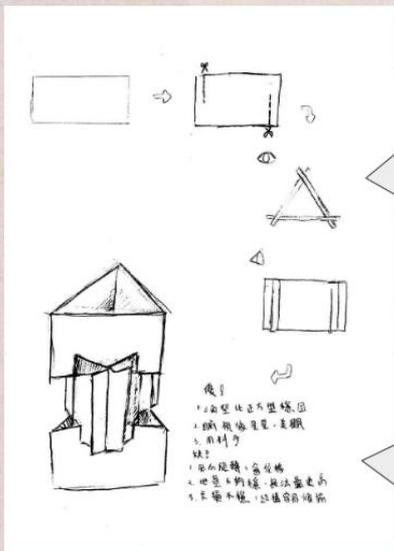
我以葉子做為延伸想法，繪製球體其中一面，再製作20面體進行組合。

球燈裡的LED燈是用Arduino所撰寫的呼吸燈，所以這是有顏色變化的球燈喔!

創意發想及製作過程



結構挑戰-抗風力測試卡紙建築



優

1. 三角形比正方形穩個
2. 俯視像星星，美觀
3. 用料少

缺

1. 風向旋轉，會位移
2. 地基不夠穩，無法疊更高
3. 卡樁不夠穩，結構容易傾倒



IP設計

角色設計



角色介紹

來自草原的兔耳少女，大大的兔耳可以讓牠能夠接收草原世界的消息，第一時間也能以最快的速度感到現場，活潑樂天的個性讓她對於草原世界充滿興趣，是草原世界的開心果代表，喜愛和大家當朋友，特別是蛙仔，見到蛙仔會格外的開心，每天會找蛙仔一起出門玩，對兔兔來說蛙仔是特別的存在，捉弄蛙仔也是她的樂趣之一。



角色介紹

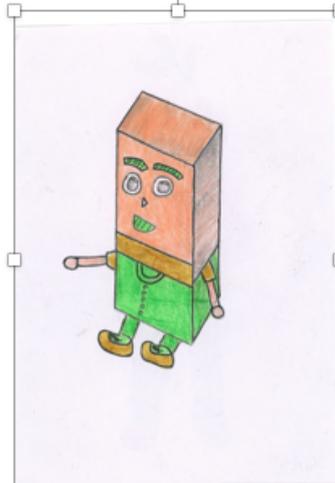
住在草原河邊的青蛙少年，頭上的帽子是真的帽子不是真的青蛙，手擁有蛙掌，游泳時會特別準備蛙鞋，平常還是以拖鞋為主，厭世的表情讓人有種距離感而不敢靠近，他自己也因為這個問題感到困擾，對於兔兔每次熱情叫他也感到困擾，但並不排斥，原先非常討厭這個世界，但有了兔兔這個開心果，讓他對於草原世界有了更多期待

我設計的第二個角色，他的個性是開朗、活潑以及樂觀，每一天都過得開開心心，他的名字是糖果公爵與檸檬伯爵有著巨大的差異。

他的短期目標是想讓檸檬伯爵和他一樣快樂起來!

頭身設計:2

色彩搭配:膚、棕、綠。



IP設計

IP設計商品有貼紙與徽章

而IP設計的兩個主角其實來自於我的兩端情緒

Trislood :是顆傷心難過孤獨的酪梨，這些沉重的壓力和孤獨，讓他覺得非常無助，而這些痛苦造成他慢慢的開始在這個世界裡融化。

Joiheur :也是一顆酪梨，但他每天都充滿著快樂的心情，身上也就不會有疤痕。

