

「產業特色跨群科之校訂必修專業 或實習科目(不含彈性學習時間)發展 數位教學科目」發展過程與成果

高雄市中華藝術學校
多媒體動畫科 黃保儒

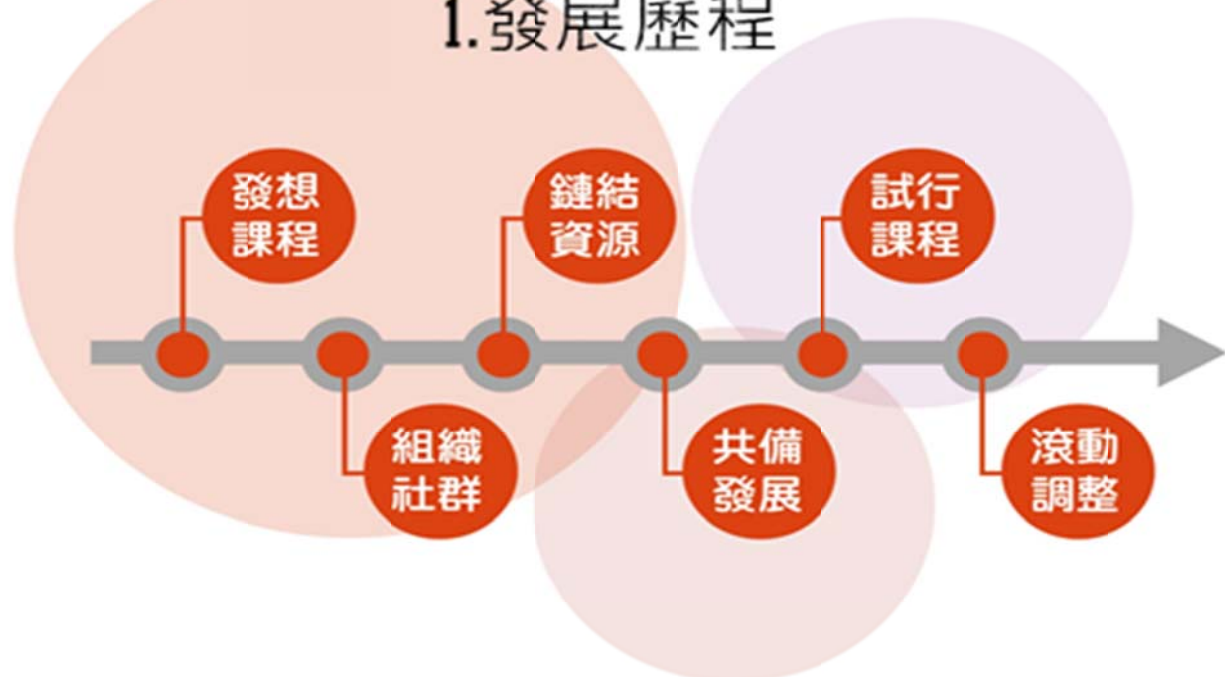
目錄

Contents

- 1. 發展過程
- 2. 具體成果
- 3. 遭遇困難及解決方法



1.發展歷程



發展歷程

日期

113年8月29日

內容

討論修訂一門具產業特色的專業及實習科目之統整、跨域課程，確立修訂「創意角色設計實作」。



二)專業科目/實習科目。

---高雄市教育局職責學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	創意角色設計實作
	英文名稱	Creative Character Design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	☒ 必修 ☐ 選修 ☐ 必修 ☒ 選修	
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目	
科目來源	☐ 教育部公告學校公告一校訂參考科目	
	☒ 學校自行規劃科目	
	☐ 其他	
學生圖像	創造想像力、溝通能力、藝術美感力、實作運用力、意志頑毅力、國際學習力、競爭表現力	
適用科別	多媒體動畫科	美術科
學分數	1/2	2/2
開課年級/學期	第三學年 第一、二學期	第三學年 第一、二學期
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有 科目	

發展歷程



教學內容			
主題單元	內容細項	分配節數	備註
(一)基礎造型 描繪	1.角色設計(三視圖/五表情) 2.動作設計 3.彩稿上色 4.性別平等-品德、多元文化、國際教育議題融入	12	第一學期 1.運用數位化設備(平板電腦)輔助基礎造型設計 2.使用數位學習平臺
(二)素材應用	1.造型素材應用 2.紙偶造型設計 3.彩稿上色	12	
(三)色彩應用	1.配色教學 2.配色法應用	12	
(四)數位影像處理與編修	1.數位影像與製圖方法與編修流程介紹 2.區段式內容與空間介紹 3.區段式內容之設計原理 4.區段式內容之應用	6	第二學期 1.運用數位化設備(平板電腦)輔助造型設計 2.應用新技術、科技與議題
(五)媒材造型設計應用(壓力)	1.角色造型設計製作 (運用 AI 生成繪圖軟體協助製作) 2.媒材應用-壓力	6	運用數位化設備(平板電腦)輔助媒材造型設計

發展歷程 以「創意角色設計實作」課程為例

發想課程 以角色創作為主題，探尋動漫二次元文化及結合本土特色，引發孩子創作興趣並發揮創意。

動漫
文化

美學
涵養

創意
發想

角色
創作

發展歷程

以「創意角色設計實作」
課程為例

發想課程

教師運用新技術、科技與議題融入教學，主軸為生成式AI、AR(Augmented Reality)擴增實境，運用軟體使用繪圖軟體Photo shop、Illustrator進行角色設計，並生成式AI角色設計圖像，再搭配Vibrance 軟體(動圖軟體)與AR(Augmented Reality)擴增實境技術運用平板電腦延伸應用，並於課程大綱中教學資源及教學注意事項中擬定數位化設備教學等教學需求。

發展歷程

以「創意角色設計實作」
課程為例

組織社群 鏈結資源

組織跨域社群，辦理相關活動，實際分享交流各角色創作實例，並將資源導入課程。結合在地與創新元素的整合應用，是本課程規劃的方向。

共備發展

建立社群及線上對話，研議課程之發展方向，並於活動後，研討如何將線上資源連結課程。課程試行期間，藉由備觀課及學生回饋，微調課程設計，完成相關實作成果。



以「創意角色設計實作」課程為例

113-1規劃課程試行，讓學生蒐集相關資料，找尋創作相關的本土文化，並透過腦力激盪及創意發想，學習從文字敘述達到規劃設計。試行後，檢討課程設計，調整後完成課程規劃。



馬鞍山私立中華高級藝術職業學校 校刊第百九十八期

科系名稱	中文名稱	創意角色設計學科			
	英文名稱	Creative Character Design			
創設背景	■內政 ■僑務				
科系資訊	■中/適性 □造像 ■造像				
	□專業科系 ■實習科系				
科系來源	□國際中文大學合作—設計系專科班				
	■學校自行規劃課室				
	□其他				
學生需求	創意思考力、基礎造像力、藝術美感力、實作運用力、應付競爭力、				
	國際學習力、競爭先鋒力				
進修類別	多媒體動畫科	品牌科	時尚工藝科		
學分數	合計	合計	合計		
程度	第1學年	第1學年	第1學年		
系級/學級	第1、3學級	第1、3學級	第1、3學級		
授課先修 科目	■美術 □國文、英語				
教學目標 (教學要領)	1. 建立學生對角色的認識能力。 2. 培養學生造型設計能力，掌握構成、色彩原理與造型運用之概念。 3. 培養學生觀察能力與繪圖(軟體繪圖/傳統繪圖)能力。 4. 讓學生了解及利用社會資源線上、線下數位資源與藝術學習資源。 5. 讓學生能將角色造型設計融入實作。				
課程融入	多媒體動畫的課程中 品題 多元文化 國際教育 品牌的課程中 品題 多元文化 國際教育 時尚工藝的課程中 品題 多元文化 國際教育				
	教學內容				
知識/技能	內容知識		分組評量	口頭	
				筆試	
(一)基礎造型 繪圖	1. 角色造型設計(3D軟體/手工繪圖) 2. 素描技巧與 3. 色彩配置技巧 4. 利用繪畫工具 品題 多元文化 國際教育課程融入		12	1. 具有角色造型設計能力 2. 繪圖技巧精進 3. 能掌握繪圖工具運用	
(二)3D軟體應用	1. 3D軟體應用技巧 2. 3D模型製作		12		

(三) 其他說明	1. 補充教學資源說明書	12	
(四) 媒體設備或媒質編修	1. 數位設備與裝置方法與編修技能介紹 2. 以模式內容區隔開分組 3. 以模式內容區隔分組 4. 以模式內容區隔應用	6	第三學期
(五) 媒材應用設計應用(單元)	1. 角色應用設計製作 (適用 32 瓦特雲端媒體創作)	6	應用數位設備(平板電腦)輔助媒材應用設計
(六) 媒材應用設計應用(主題)	1. 角色應用設計製作 (適用 32 瓦特雲端媒體創作)	6	應用數位設備(平板電腦)輔助媒材應用設計
(七) 媒材應用設計	1. 角色應用設計製作完成 2. 媒材應用設計	6	
(八) 作品呈現	1. 角色應用設計與媒材應用完成 2. 期末製作資訊	12	
合計		72 節	
學習評量 (評量方式)	1. 平時作業與專題、作業狀況。 2. 課堂作業。 3. 評量測試。 4. 小組展評。		
教學資源	1. 相關參考書籍。 2. 應用數位設備(平板電腦)輔助教學與評量 3. 相關教學影片與媒材應用作品分享。 4. 數位學習輔助資源(網站、數位教材與影音資料)。		
教學 法 與 評 量 方 法	一、教學策略 1. 根據課程發展需求與教材特性。 2. 能因應編修學生能力、需要、興趣、生活經驗及文化背景等因素，並能學生學習興趣。 3. 能於授課內容應結合媒材應用作品區隔開分組。 4. 能於評量與社會生活與學生學習、生活與知識、技能與情感、內容與態度、活動、體驗、多元以增進學習成果。 二、教學方法 1. 課堂講授。 2. 課堂作業。 3. 課堂數位設備(平板電腦)輔助教學、並能學生學習與創作設計。		

3. 遭遇困難及解決辦法

遭遇困難

1. 角色的創作，常因動作或角度的問題，找不到接近的相關資料。
2. 繪製角色的比例常因個人主觀意識強烈，做出非文字敘述的相關內容。



3. 遭遇困難及解決辦法

解決方法

1. 可以利用AI模擬相關畫面，利用預視效果來解決角色創作遇到的盲點。
2. 須完全唸完題目，並分析題意，可改善狀況。



感謝聆聽 敬請指教

