

實務導向數位教學教案」 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



發展歷程

日期

113年9月20日

內容

召開會議進行課程討論及滾動式修正教學大綱。

實務導向數位教學教案

創意角色設計實作(應用新技術、科技與議題)

學校	高雄市私立中華高級藝術職業學校	設計者	黃保俊
科目名稱	創意角色設計實作	學分數	6
單元名稱	數位影像處理與編修		
適用科別	美術科、多媒體動畫科、時尚工藝科	開課年段	高三第二學期
課程類別	☐ 校訂必修 ☒ 校訂選修	課程屬性	☐ 專業科目 ☒ 實習科目

發展歷程

(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.數位影像與後製方法與編修流程介紹 2.認識式內容與空間介紹 3.認識式內容之設計原理 4.認識式內容之應用	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(壓克力)	1.角色造型設計製作 (運用 3D 生成繪圖軟體輔助製作) 2.媒材應用-壓克力	6	運用數位化設備(平板電腦)輔助媒材造型設計
(六)媒材造型設計應用(石膏)	1.角色造型設計製作 (運用 3D 生成繪圖軟體輔助製作) 2.媒材應用-石膏	6	運用數位化設備(平板電腦)輔助媒材造型設計
(七)周邊展示設計	1.角色造型設計製作完成 2.周邊展示設計	6	
(八)作品呈現	1.角色造型設計與周邊展示製作完成 2.期末實作呈現	12	
合計		72 節	
學習評量(評量方式)	1.平時上課參與度、出席狀況。 2.課堂實作。 3.口頭問答。 4.小組呈現。		
教學資源	1.相關參考書籍。 2.運用數位化設備(平板電腦)輔助教學與設計。 3.相關教學影片與經典造型作品分享。 4.教學相關數位資源(網站、數位化教材與影音資料)。		
教學	一、教材編選 1.授課教師依課程需求自行編列教材。 2.教材選取貼近學生能力、需要、興趣、生活經驗和文化特質等條件，並能符合能力指標。 3.教材引例內容應包含經典造型作品範例分享。		

2.具體成果

教學活動介紹



- 一.結合創意發想與新科技工具，完成角色設計作品應用AI生成、數位繪圖、AR/VR等新興科技進行角色創作，展現設計思維與創造力。
- 二.提升藝術表現力與數位媒體運用能力
運用美感素養與科技資訊素養，熟練符號、媒體與數位工具的溝通表達。
- 三.培養跨文化理解與國際視野的作品呈現能力
將多元文化元素融入角色設計，發展全球視野與現代科技下的創新應變能力。



2.具體成果

教學活動介紹



- 1.學生根據前單元完成的角色，開始製作數位呈現資料（影片、AR展示、簡報等）。
- 2.教師指導數位工具使用技巧，如影片剪輯、動態排版、AR簡單導入（MAKAR）。
- 3.運用軟體數位生成，依角色特性指導生成指令。



3.遭遇困難及解決辦法

遭遇困難

- 1.學生數位操作能力落差大 學生對AI生成、AR/VR、Canva等工具熟悉度不一，易導致部份學生跟不上教學進度。
- 2.學生在作品發表時，可能難以清晰表述自己的創意，或在互評時無法提出具建設性的意見。



3.遭遇困難及解決辦法

解決方法

- 1.把操作教學拆成「小單元」、「短教學影片」、「單步驟操作說明」，
基礎組學生只需要完成基本步驟（如：用Canva排版靜態海報），
進階組可以挑戰進階（如：Canva製作動態影片、搭配Midjourney生成素材）。
設計一套「完成基礎任務→開放挑戰進階任務」的模式。
- 2.提供學生固定發表框架，例如：「作品名稱→設計理念→使用的技術→希望表達的主題」。
讓學生依這個簡單順序說明，降低思緒混亂。



感謝聆聽 敬請指正

