

壹、教學設計

數位圖像設計整體課程的設計採全方位藝術教育概念，在學科的基礎上，融入人文生活議題的探討來增加人文內涵，變成有意義的藝術教學。教學者讓學生善用學過的美學知識，並將 Illustrator 軟體技巧學習與人文生活經驗作結合，讓他們設計出來的作品可應用於日常生活。

課程設計上，學生必須要先瞭解數位圖像設計的整體概念；Illustrator 軟體的相關知識，掌握工具與功能的操作；複習之前所學的色彩、圖像、文字、編排、創意的美學知識；再將這些知識與技法應用於個別實務作品（標誌、名片、DM、封面、包裝、卡片、貼圖等）的設計；期中要能結合之前所學軟體技巧與設計美學知識來創作性別議題海報作品，宣導性平的人文理念。最後，要能結合企劃與作品設計的能力，綜合應用於文創商品設計專題。課程發展概念如圖 1 所示：

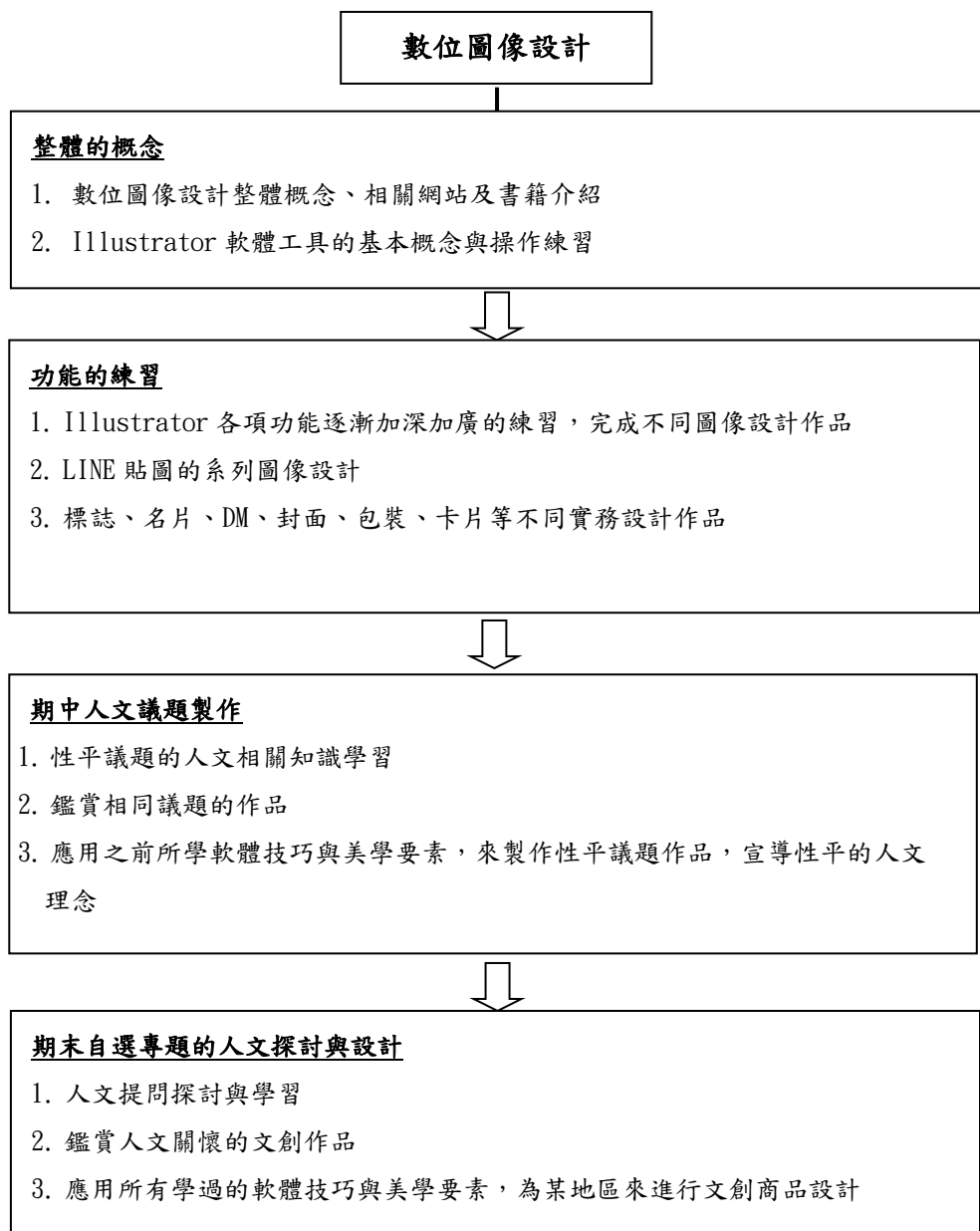


圖 1「數位圖像設計」課程發展概念圖

教學策略是從學科知識技能的建立，到學科融入人文提問的探討，及整合學科與人文應用於專題，再進行反思與分享。在學生未學得軟體技能時，會受限於專業技能不足無法發揮其想法，因此教學者會以學科的軟體技能為主，利用實例以循序漸進的方式，讓學生漸次熟悉工具的使用並能靈活使用軟體來製作設計作品。期中會以特定的人文（性平）議題，設計問題，引導學生討論思考，將性平議題融入作品的製作活動中，學生要瞭解性平議題的內涵及學科專業技能，才能宣導性平議題理念。期末學生要能自選一地區來蒐集相關資料，深入探討，再整合之前所學的學科專業技能，來完成專題設計，即將人文和學科做整合。如表 1 所示。

表 1 「數位圖像設計」之學習策略梗概表

階段	策略	重點
第一階段	建立學科知能	學得整體知識概念、繪圖與設計技能
第二階段	人文提問與探討	蒐集資料、提問、思考、企劃等，增進對人文議題的理解與關懷
第三階段	整合學科與人文	應用所學繪圖與設計技能，自主設計人文議題作品，宣揚人文理念；完成對象的人文專案設計
第四階段	分享與反思	觀摩學習與改進，應用於之後的設計與生活

貳、教材分析

整體課程的內容由淺到深，由易到難，採循序漸進的方式。從專業導入人文的探討，採分散式學習，並有反覆練習及應用機會。首先，期初建立整體概念。再來，發展學科的知識技能，此部分教學者藉由示範與學生的實際練習，來熟悉 Illustrator 軟體的知識與技能。從不同的繪圖與上色方式，再循序漸進導入各種不同種類的設計實務中，包括標誌、名片、DM、封面、包裝、卡片等，讓學生慢慢由淺至深，漸次熟悉工具與實務的操作，奠定設計的良好學習基礎。有了這些基礎學習後，學生要能整合學科與人文做應用。期中以性平的人文議題來檢驗是否學會繪圖，期末則以專題設計的執行來驗證學生是否能整合應用之前所學知能。最後是分享與反思，同學要上台分享自己創作的作品，老師與同學就作品提出建議，同學修改後再進行反思，期末聯展相互觀摩學習。

整體教材簡介如下：

- 一、緒論：說明課程內容、上課方式、設計相關網站、設計作品欣賞、瞭解學生需求與起點行為(問卷調查)等
- 二、Illustrator 的基本概念認識與操作
- 三、基礎圖形繪製；進階圖形繪製
- 四、綜合繪圖：漸層網格的繪製；3D 繪圖；插圖繪製
- 五、設計實務：標誌與名片設計
- 六、設計實務：DM 與封面設計
- 七、設計實務：包裝盒展開圖與卡片設計

- 八、期中性平議題創作（一）：議題探討與企劃書
- 九、期中性平議題創作（二）：作品製作
- 十、期中性平議題創作（三）：作品評析與修改
- 十一、版型設計
- 十二、LINE 貼圖設計
- 十三、LINE 貼圖設計與上傳販賣
- 十四、期末專題設計（一）專題探討與企劃書
- 十五、期末專題設計（二）作品製作
- 十六、期末專題設計（三）作品製作
- 十七、期末專題設計（四）作品評析與修改
- 十八、學期總結與期末展示

參、學習評量及成效評估

數位圖像設計上課前會有一份問卷幫助教學者瞭解學生的先備知識，及對課程的需求。其次，利用量化問卷與質性資料評量來瞭解學習結果。

一、學生量化問卷

學期初教學者以問卷調查學生是否曾學過此軟體，只有少數同學會簡單的繪圖與排版，大部分同學都沒學過。期末針對學生進行問卷評量，以五等分量表驗證，瞭解修課學生對該課程設計的滿意度為何，以作為後續課程修正之依歸。透過問卷可以發現，學生肯定此課程，可以幫助他們瞭解工具的使用、繪製與設計各式的作品應用於生活；也瞭解課程的人文內涵（視表 2）。

表 2 學生對「數位圖像設計」課程學習效益認同度表

問卷題目	平均值
1. 數位圖像設計課程內容，有助於我了解數位圖像設計這個科目	4.5
2. 課程安排分成三個層級從工具的使用、作品的練習到作品的創作，此層級的區分有助於我從基礎學習內容進階到複雜學習內容	4.4
3. 教學過程中所示範的作品有助於我了解工具的使用	4.5
4. 本課程之內容安排與教學方式，能夠幫助我有效的組織所學，以完成一件新的設計作品	4.5
5. 本課程的設計讓我瞭解如何將專業技能實際應用於作品與生活	4.4
6. 透過課程我不僅學得圖像設計各種技能，也瞭解課程人文內涵	4.3
7. 透過課程資料蒐集與探討，能增進我對人文議題與設計對象人文內涵的瞭解	4.3
8. 透過課程我能瞭解食日常生活中有哪些性別刻板印象	4.4
9. 透過課程我能瞭解性別刻板印象形成的原因	4.5
10. 我能透過平面設計宣導打破性別刻板印象行為	4.5
11. 透過課程的設計讓我能應用之前所學的圖像設計技能來製作文創商品	4.4
12. 透過課程互評與分享有助於自己作品的精進與作為之後設計之參考	4.5

二、學生質性資料分析

另外，透過訪談、文件蒐集與分析等，進行結果的分析，歸納發現如下幾點：

（一）學科知能方面

學生瞭解 Illustrator 軟體基本概念與設計美學知識，學會使用軟體工具及找出人文特色，繪製不同圖像和設計出各種實用的平面設計作品；也學會將思考與創意應用在設計上；期中性平議題能找到相關內容，蒐集相關資料，完成企劃書和用之前所學的學科技能來製作性平海報，宣導性平議題理念；期末會幫不同地區，找到其人文特色來進行文創商品設計，設計過程也帶動其專業成長。

（二）人文內涵方面

學生會去蒐集資料、閱讀、探討等找出其人文特色作設計，也增進對人文內涵的瞭解；期中透過性平議題的提問與探討，可增進學生對性平問題的瞭解，製作出宣導性平的海報；期末學生要幫地區找到人文特色，才能進行設計；而藉由議題與專題設計，也增進對人文內涵瞭解與關懷。

（三）生活應用方面

學生能應用所學的技能，做出生活中想做的設計；或自主多元設計與創作；也會增加對社會和身邊人事物的關心；期中性平的議題，會讓學生反思自己是否有性別刻板印象；期末文創商品設計，藉由一步步的實作更瞭解設計歷程，學生覺得對他們未來就業有幫助。

三、學生成果作品

平時作業舉例

繪圖	綜合繪圖
	

標誌與名片設計

設計理念：

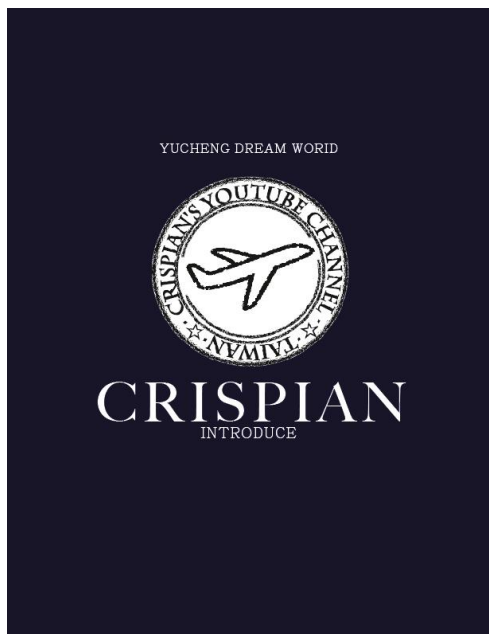
餐廳的菜都是阿嬤煮的，所以在LOGO的概念上加入Q版阿嬤，阿嬤手上握著的是盤子，盤子的左右分別放著湯匙和筷子，都是餐廳常出現的東西，中間的字則是以禾禾茶的禾字為主體，再加上葉子的元素所組合而成的。



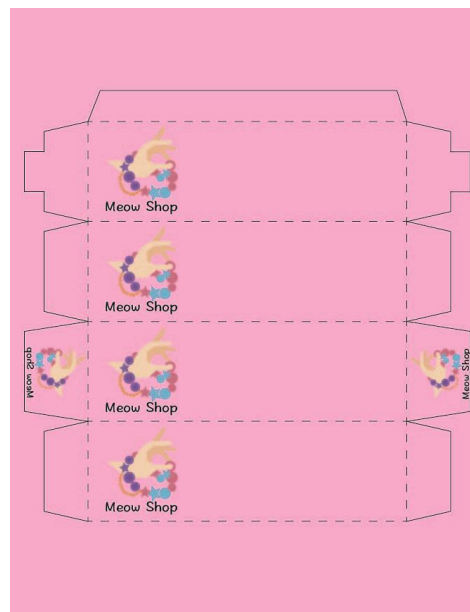
DM 設計



封面設計



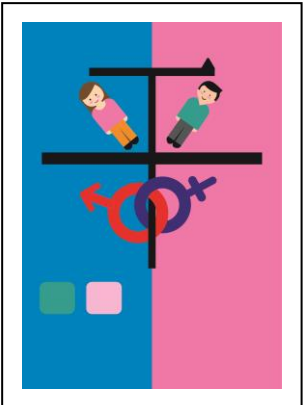
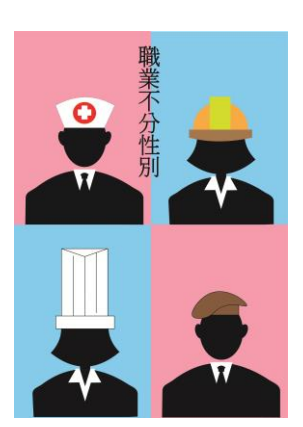
包裝盒展開圖



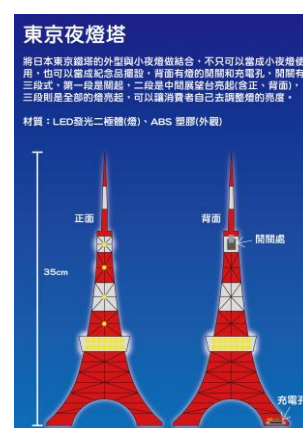
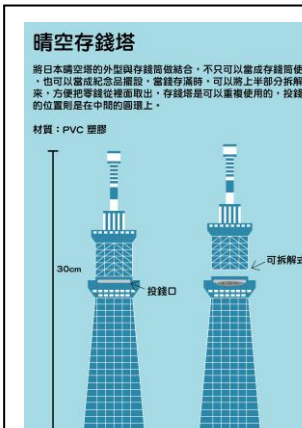
卡片設計	YT 頻道版型設計
	

LINE 貼圖設計			
			
			

期中性平議題作品舉例

期末文創作品舉例

肆、教學創新

（一）課程設計面—開發理論與實作新人文課程，補充全方位藝術教育課程

西方的全方位藝術教育，雖改良為藝術而藝術的教育，也認為要有學科的架構與教學內容，並帶入生活常見的影像教材，但較少見人文內涵融入學科循序漸進課程的完整規劃。因此教學者透過人文內涵的主軸，將人文內涵融入理論與實作的學科，引發學生對人文的省思，以補充全方位藝術教育。數位圖像設計的實作課，也不再僅是軟體學習，而是具有人文意義的藝術創作與人文的設計。讓學科不再只有專業，還具有人文的內涵。一學期的課程能循序漸進融入人文，最後學生不僅具有學科專業，還有人文涵養且能轉化應用達到自主學習目的。

（二）教學策略面—發展更完善設計人文專題學習策略

教學者發現一般設計課程都是教軟體操作性技巧訓練為主，人文涵養較不足。教學者的數位圖像設計實作課程，雖也有數位圖像設計技能的示範、練習，但會結合人文議題與針對其對象背後意義進行人文探討，加深課程的人文內涵，最後藉由專題整合學科與人文，達到轉化應用之自學目的，反思則可增加對課程的認知與思考的能力，深化學習，如圖 3 所示。

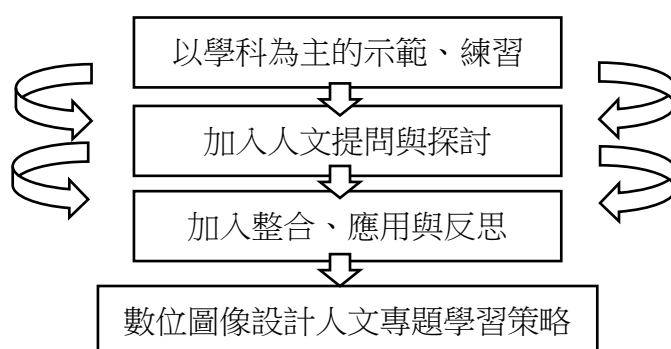


圖 2「數位圖像設計」人文專題學習策略發展簡圖

伍、其他

期初實施學前問卷

每位同學都要填寫，幫助老師瞭解同學及講解整學期大綱後，同學對整學期教學內容、方式、評量有建議都可填寫

第一堂課清楚告知課堂規定

請假；選小老師；設立 fb 社團、Line 群組等，有問題可隨時提問，重要交代事項也會在社團公告；尊重老師、同學發言時不說話；每週上課作業自己上傳，當自己學習的主人，培養負責任的態度；學習態度要積極、認真

成績計算法詳述

學習態度（準時和遲到的加分不同；未到扣分；請假不扣分）；平時成績（上課互動、課堂作業、資料蒐集、上課認真等）；期中作品；期末作品；其他：熱心服務（擔任小老師或協助同學等）；特殊原因請告知

具體教學優良事跡

在大學課程的規劃上，一般都是先教概念和方法，再教學生如何轉化與應用。因課程是針對學生的需求，循序漸進來設計的，而不是使用市面上現成的課本，所以授課的每門科目都是自編教材，每科教材都可成為一本書出版，但因圖片版權問題，只能先出版電腦設計書籍，這些書都頗受好評，有些好幾刷或在博客來網路書店榮獲排行榜，主要是用課程循序漸進概念去撰寫，這種方式後來也被許多出版社模仿。

陸、結論

數位圖像設計整體課程的設計採全方位藝術教育概念，在學科的基礎上，融入人文生活議題的探討來增加內涵，變成有意義的藝術教學。除了電腦軟體的技法、電腦基本能力的傳授外，結合學生的生活經驗，與之前所學之造型、色彩等美學素養的觀念，讓學生善用學過的美學知識，並將 Illustrator 軟體技巧學習與生活經驗作結合，讓他們所學可應用於日常生活，他們會更有興趣學習，學習效果也會好。