

國立東華大學教學卓越中心
「110-2 三創教學課程」期末報告書

計畫主持人:羅美蘭

單位:藝術創意產業學系

目錄

壹、110-2 期末成果報告確認表-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	13
附件一：開眼界：國際插畫導賞	13
附件二：插畫的媒材技法與表現	15
附件三：「角色設計」專題研討和實作	17
附件四：專題講座：IP 圖像授權暨角色經營實務應用	20
附件五：2022 創意插畫展	22
附件六：創意插畫期末報告	25

國立東華大學-三創教學課程 110-2 期末成果報告確認表

課程/學程名稱：創意插畫		
課程代碼：ACI_20210		
授課教師：羅美蘭		
服務單位：藝術創意產業學系 / 教授		
班級人數：24		
勾選	繳交項目	說明內容
■	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
■	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體 (中文)；Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
■	本年度活動照片 (原檔)	精選 8-20 張即可 (請將檔案控制在 20 MB 以內)

三創教學計畫-執行成果總報告

單一課程/跨領域課程

一、課程內容特色

(一)目標

1. 運用國內外案例，開啟創意插畫之眼，培育創意插畫人才。
2. 探討創意插畫的媒材技法與表現風格。
3. 從實做中體驗角色設計的創意加值與應用。
4. 強化學習成效，期末舉辦創意插畫展和插畫創客發表會。
5. 輔導學生記錄學習歷程與成果，將課程內容和插畫作品，匯編成數位學習檔案。
6. 經由本計畫精進教學研究，探討創意插畫的案例與延伸應用。

(二)特色

創意插畫兼顧創作與賞析。課程規劃從基礎的線條韻律、造形變化、美感構圖、樣式設計，到進階的表情活化、角色設計、風格表現等。搭配各式有趣的創意表現方法與案例，來活絡思維、激發創意。

授課教師精心研發「創意插畫」課程的特色主題，使其具創新性，並連結學生的創作經驗和當今文創產業。例如：「角色設計」經由專題研討和實作、業師講座，協助修課學生認知與發展個人 IP，探討具有文創特色的創意表現和加值應用。

第一階段課堂實作從基礎練習、進階研討，到創意表現，第二階段由學生自選主題，進行專題創作與展覽，學習企劃、溝通、合作與問題解決能力。整體創意插畫課程除了實作外，並運用具體案例，來開展學生視野，例如「藝訊報導」，引介國內外重要展覽；「向大師學習」結合了賞析和實作，探索多元風格和表現技法，活化藝術思維、提升創作能力。

二、特殊創意/活動規劃

本計畫運用三創概念進行教學，包含開發創意（構思設計）、創新（特色主題）、創生（生活實踐）。

(一)創意(構思設計)：

教師自行研發創意插畫課程，構思設計重視循序漸進的學習體驗與創意發展，例如創意插畫起手式→基礎練習→進階研習→創意表現→專題創作→成果發表，將線條、造形、表情、構圖、角色設計、議題與風格表現等，融入於富有創意、美感與思維的課程學習中。課程學習關注個人、小組和全班，適時採用 TBL、PBL、SBL 策略，課堂依學員的興趣能力來指導(個別)，引領到更高階的專題創作(小組，TBL+PBL)；學生以「學習藝誌」(個人，PBL)記錄學習歷程與成果；「課程匯編」整合全班的課程和學習經驗，以雲端共學、師生共構的方式，製作精美的數位檔(PBL、TBL)，期末舉辦創意插畫展覽和發表會(SBL)。

(二)創新(特色主題)：

以創新課程的概念，研發「創意插畫」課程的特色主題。

1. 「角色設計」的專題研討和實作，從循序漸進的課堂學習到期中報告，引導學生以彩色心智圖展現設計思維，將概念轉化為實作，並以影像和文字記錄創作過程。
2. 期中報告後，聘請業師專題講座「IP 圖像授權暨角色經營實務應用」，協助學生結合先前的實作經驗，進一步認知與發展個人 IP，探討具有文創特色的創意表現和加值應

用，期能與藝術創新產業接軌、學以致用。

3. 每週「藝訊報導」，引介國內外重要展覽；「向大師學習」結合了賞析和實作，探索多元風格和表現技法，活化藝術思維、提升創作能力。

(三) 創生(生活實踐)：

課程設計與學生的生活經驗緊密連結。教師蒐集許多國內外案例，來開展學生視野和活化藝術經驗。經由藝訊報導，引介國內外重要展覽，鼓勵學生參加社區活動，甚至國際競賽；經由養心工作坊和創意貼圖設計，實際體驗表達性和療癒性的繪畫功能，以及滿足學生喜愛製作貼圖的興趣，讓創意插畫更多元、有趣，也能紓解壓力；經由專題創作與展覽，學習企劃、溝通、合作與問題解決能力。專題創作的要求較高，依學生個別差異和作品狀況，給予指導，鼓勵學生從生活中取材、做自己真正想做的，每個人最後都要提出作品參加展覽。除了課堂練習外，也提供案例和建議，讓同學在日常生活中感知藝術，為自己的才華加把勁，讓藝術落實於生活、陪伴自己、療育自己。

三、教學策略/教學方法

教師依教學目標和課程主題，運用多元的教學方法，包括課堂講授、實做(媒材探索與體驗、基本技法、進階練習、創意表現)、主題研討、藝訊報導、影片賞析、腦力激盪、工作坊、創作與發表、雲端共學、專題創作研究、全班課程彙編、期末展覽等。而 PBL (problem-based learning) 是「創作與展覽」過程中，最主要的應用策略和學習模式，並依情境和需求導入 TBL(team-based learning)、SBL(solution-based learning)，相關課程規劃有專題創作、角色設計、學習藝誌、期末成果展，簡要說明如下：

(1) 專題創作採 TBL 教學法，分組合作學習。

(2) 視教學情境和議題，靈活應用 PBL 策略，以問題引導，尋找解決策略，例如「角色設計」和「專題創作」歷程中可能會遇到種種問題……，以「學習藝誌」記錄學習歷程-問題與解決之道(PBL)。

(3) 期末舉辦創意插畫展覽和發表會，以解決方案式的教學法(SBL)，喚起學生強烈的學習動機，自主解決難題、持續精進，達成展覽與發表目標。

(4) 「專題創作」、「課程彙編」、「期末成果展」皆會應用到 TBL、PBL 和 SBL。

本計畫採用國家教育研究院雙語詞彙(2012)對 PBL 的定義。

問題導向學習 (problem-based learning, 簡稱 PBL) 是一種課程設計與教學模式，係以學習者為中心並利用真實的問題來引發學習者討論，透過老師決定教學目標與進行問題的引導，藉由小組的架構培養學習者的思考、討論、批判與問題解決能力，有效提昇學習者自主學習的動機，並進行目標問題的知識建構、分享與整合。(國家教育研究院, 2012)

本計畫的創意插畫課程以「專題創作」為例，採用 Edens 的問題導向學習模式，包含三個階段：

1. 問題發展 (problem development)，專題創作目標問題由教師輔導學生自行設定，例如，先前課程的角色設計如何加值應用，發展成創作專題？或，如何將專題創作連結到社區產業、發展東華插畫文創等，以具有一定程度的複雜度與挑戰性的問題，引導學習者進行資料的蒐集與創作，促成所有學習者的參與。

2. 問題起始與探索 (initiation of PBL events, inquiry, and investigation)，

學習者針對前一步驟所設定的問題進行問題界定，並利用個人心智圖發展概念，或透過小組合作方式進行討論與解決策略的擬定，以進行資料的蒐集與問題之探究。在問題導向學習情境中，教師以引導者角色輔助學生發展創意，適時介入小組的問題討論過程，並提供適當的回饋，以幫助學習者釐清思考，發展有價值意義、具體可行的創作專題，提昇問題討論和思考的層次。

3. 問題解決 (problem solution)，小組成員將前一階段所蒐集資料進行分析與過濾後，驗證問題解決策略並歸納出問題解決方案。

創意插畫的「專題創作」，經由 PBL 策略，各小組成員將會透過合作式的互動來解決創作問題，藉由小組合作學習和共同面對問題挑戰的歷程，學習者之間可以有效的學習問題解決方法，並分享彼此的學習心得，從而提升企劃、溝通、合作及問題解決能力。創意插畫課程重視「創作與展覽」，兼採 PBL 和 SBL 策略。相對於問題導向學習(PBL)是以問題為學習之核心，有較多未知的探索與發展空間，SBL 則是以方案解決為導向的學習，目標更明確。本課程將「期末辦理創意插畫成果展和插畫創客發表會」設為方案解決目標，帶動每位修課學生的學習動機，他/她將成為插畫創客，除了展出實體作品外，還要公開發表創作理念、創作歷程和學習成果。

PBL 和 SBL 應用於「創作與展覽」，皆強調學習者必須主動思考學習目標、瞭解自我能力，擬定學習計劃或階段性學習目的、進行自我評估，並在學習情境中主動地與他人進行互動討論與分享，而且不斷的實作與省思，才能發展出獨特的創作和高品質的展覽。此外，教師輔助學生以「學習藝誌」(個人)記錄學習歷程與成果，結合插畫創客發表會，於期末提出分享；師生共同經歷的課程，經由個人和小組分工合作，再由教師指導兩名優秀的學生彙編成全班課程數位檔，留給大家做紀念，達致個人、小組和全班的藝術學習。

四、課程/學程相關產業分析

分析相關產業(市場)趨勢與本課程/學程之關聯性

插畫文創市場所需人才與本課程專業能力之關聯性 ◎高度相關○中度相關		
1	具備插畫與文創概念，擴展插畫文創市場的視野	○
2	運用在地藝術資源和國際案例，培育創意插畫人才	◎
3	具有創新概念和美感經驗，能進行角色設計與插畫文創品研發	◎
4	能充實自我、運用資源，策畫與發表創意插畫作品	◎
5	具備企劃、溝通、合作及問題解決能力	◎

五、整體活動執行成果效益

創意插畫課程以三創策略活化教學、培育人才，與新興的插畫文創產業連結。師生在溫馨愉快的課堂氛圍中，探索角色設計和相關應用、擴展插畫知識和技巧，期末在圖書館大廳舉辦高品質的成果展，感謝三創計畫的贊助，有機會以創新教學來增進教師專業成長、提升學生學習成效。

【質化指標】

1. 多元：「創意插畫」課程開設在藝術創意產業學系，選修同學來自企管、華文、語傳、教育、特教、體育、樂藝、藝設、藝創和大一不分系，學習氣氛和樂，展現多元的創意表現。
2. 創新：以三創策略活化教學、培育人才，尤其「角色設計」的專題研討和實作，能與新興的插畫文創產業連結。

3. 向大師學習：教師精選國內外案例，探討創意插畫的媒材技法與表現風格，擴展學員的創意插畫眼界，鼓勵同學向大師學習並靈活轉創應用。
4. 增能研習：邀請業師專題講座「IP 圖像授權暨角色經營實務應用」，協助學生結合「角色設計」實作經驗，進一步認知與發展個人 IP、思考如何加值應用，與藝術創新產業接軌、學以致用。
5. 有計畫和有意義的實作課程：教師統整過去經驗、研發一系列插畫實作課程，以循序漸進的學習體驗與創意發展，將線條、造形、表情、構圖、角色設計、議題與風格表現、專題創作研究等，融整於系列課程實作中，為強化學習成效，期末舉辦創意插畫展和插畫創客發表會。

【量化指標】

1. 研發一門「創意插畫」課程。
2. 邀請業師合作，辦理兩場專題講座和工作坊，精進創意插畫的表現。
3. 發展「角色設計」特色課程，80%學生能設計角色和思考加值應用，其中兩組角色設計，結合後續的專題創作，完成了 Line 貼圖設計，並上架銷售。
4. 輔助學生進行專題創作，95%能完成專題創作，並參加期末發表會。
5. 期末舉辦創意插畫成果展和插畫創客發表會，100%修課學生均能參展。
6. 師生合編一份「創意插畫」課程彙整檔，送給師生留念，100%學生均有作品。
7. 綜理本計畫的課程與教學經驗，參與成果發表會 1 場。

六、多元評量尺規

採用多元評量策略，包括自評、同儕評量、教師評量。評量方法有觀察、實作、展覽、發表等。

(一)平時成績 30%：出席與課堂表現、藝訊報導。

(二)作業成績 40%：課堂作業、期中報告、小組專題研究、全班課程匯編。

(三)期末成績 30%：個人學習藝誌、期末展覽與發表。

評量兼顧形成性評量和總結性評量，作業設計如下：

(一)藝訊：每週由同學輪流提供藝文活動訊息，於課堂分享 5-10 分鐘，整學期每人輪值藝訊報導一次。

(二)課堂實作：搭配課程主題，教師提供法國插畫紙、各式媒材、學習單，以實作來體驗插畫媒材，鼓勵創意表現。

(三)期中報告：以「角色設計」為主題，做專題報告，內容包括(1)概念：何謂角色設計，(2)實作：創作歷程和目前成果，(3)應用：未來發展的可能性。

(四)專題創作：教師輔助學生分組、自選主題創作，期末參加展覽。

(五)課程統整：以雲端共學、師生共構的方式，彙整課程內容和作品，製作「2022 創意插畫」數位學習檔案。

(六)期末成果展與發表會：策畫與執行創意插畫展覽。展覽活動有三：(1)作品實體展，(2)以數位影像播放學習歷程和成果，(3)插畫創客發表會。

七、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

卓越中心期中回饋意見調查，學生質性/量化意見，可做為未來課程改進與精進依據。

(一) 整體活動滿意度分析

1. 教學策略方面 (M=4.4476)
2. 教材準備方面 (M=4.514)
3. 師生互動方面 (M=4.6190)
4. 評量方法方面 (M=4.5357)
5. 學生自我學習評量：(1)創意(M=4.3492)、(2)創新(M=4.1587)、(3)創生(M=4.3016)。

「110-2 三創課程」期中教學意見回饋分析表

課程名稱：18 創意插畫 授課教師：老師 填答人數：21											
題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意		
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	
(一) 教學策略方面 (M=4.4476)											
1.考慮學生先備知識。	0	0	0	0	5	23.8	6	28.6	10	47.6	
2.能注意學生學習情形。	0	0	0	0	3	14.3	3	14.3	15	71.4	
3.能與學生生活經驗連結。	0	0	0	0	4	19.0	4	19.0	13	61.9	
4.能引起學生學習動機。	0	0	0	0	3	14.3	5	23.8	13	61.9	
5.根據學生學習狀況調整課程。	0	0	0	0	4	19.0	2	9.5	15	71.4	
(二) 教材準備方面 (M=4.5714)											
1.上課內容符合教學目標。	0	0	0	0	2	9.5	5	23.8	14	66.7	
2.課程內容安排有組織、有條理。	0	0	0	0	2	9.5	5	23.8	14	66.7	
3.課程內容與安排符合我們的程度與需求。	0	0	0	0	2	9.5	5	23.8	14	66.7	
(三) 師生互動方面 (M=4.6190)											
1.老師很願意幫助我們解決學習上的困難。	0	0	0	0	2	9.5	3	14.3	16	76.2	
2.老師重視我們的反應，能隨時修正教學方式。	0	0	0	0	2	9.5	5	23.8	14	66.7	
3.老師很鼓勵我們自由發問及表達意見。	0	0	0	0	1	4.8	6	28.6	14	66.7	
4.老師尊重不同性別、性傾向之學生。	0	0	0	0	3	14.3	2	9.5	16	76.2	
(四) 評量方法方面 (M=4.5357)											
1.教師清楚說明評量方式。	0	0	0	0	2	9.5	7	33.3	12	57.1	
2.評量內容能反映學生學習情形。	0	0	0	0	2	9.5	6	28.6	13	61.9	
3.評量方式能合理反映出教學重點。	0	0	0	0	2	9.5	6	28.6	13	61.9	
4.作業或報告給予回饋。	0	0	0	0	2	9.5	4	19.0	15	71.4	

題項	非常不同意		不同意		普通		同意		非常同意		
	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	次數	%	
學生自我學習評量											
創意(M=4.3492)											
1.我會有很多發想、思考與靈感。	0	0	1	4.8	4	19.0	4	19.0	12	57.1	
2.我會融合舊有的知識成為新的想法。	0	0	0	0	4	19.0	6	28.6	11	52.4	
3.我會尋找不同領域知識之間的關聯性。	0	0	0	0	4	19.0	4	19.0	13	61.9	
創新(M=4.1587)											
4.我變得更有邏輯組織能力。	0	0	1	4.8	2	9.5	6	28.6	12	57.1	
5.我變得更有團隊溝通與合作能力。	0	0	0	0	7	33.3	9	42.9	5	23.8	
6.我變得更有發現問題與解決問題能力。	0	0	0	0	5	23.8	7	33.3	9	42.9	
創生(M=4.3016)											
7.我能應用課堂知識在專題報告/作品中。	0	0	0	0	5	23.8	4	19.0	12	57.1	
8.我能統合課堂知識在各類活動/計畫中。	0	0	0	0	6	28.6	3	14.3	12	57.1	
9.我能實踐課堂知識在實習/兼差中。	0	0	0	0	6	28.6	3	14.3	12	57.1	

除了上課時間之外，同學每週認真投入本課程的學習時間(含參與討論、繳交作業等)以1-3小時最多，佔71%，其次3-6小時(19%)，最少的選項是1小時(5%)和6小時以上(5%)，符合教師的預期。

(二) 質性意見分析

整體而言，學生覺得課程豐富、創作自由，每個人喜歡的單元有所不同，其中被列

舉出較喜歡的內容有角色設計、禪繞畫、線的聯想自由創作、12x12 的線畫、水果剖面、插畫賞析、風格分析、專題創作、課程規劃、學習氣氛、自由創作等。還有同學回應：老師溫柔對待同學並給出良好的建議，同學也都很優秀。

在教學內容、方法、評量方式…等方面的建議，同學回應：老師會根據學生程度給予適當的教材，評量方式也說明得很清楚；對於未來課程的調整建議：(1)角色題材更新穎、(2)課堂增加一對一個別指導的時間，並且(3)更仔細、具體說出可更改的點；(4)步調慢一些；(5)注意學習差異，更依據學生程度安排上課內容，有些學生需要最基本的畫畫示範和解說。

問題與所有回答如下：

(代碼說明: S=學生 編號 1、2、3……為回答問題的流水號，非特定學生)

Q1: 從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明

S1: 很多喜歡的，最喜歡的是 12x12 的線畫，很簡單容易上手，讓人很有成就感

S2: 畫纏〔禪〕繞畫的部分。

S3: 老師會分享很多插畫家雨衣〔與一〕些競賽，也有很多案例跟畫風、畫法可以參考，尤其創作方式非常自由，沒有甚麼限制。

S4: 角色設計課程

S5: 老師溫柔對待同學並給出良好的建議，同學也都很優秀。

S6: 自己的專題創作

S7: 於每個學生老師都會給出自己建設性的意見，讓每個學生都感受到被尊重
角色設計、纏〔禪〕繞畫、線的聯想自由創作

S8: 自由創作且無壓力 課程內容有趣豐富

S9: 無

S10: 無，我覺得目前為止都很好

S11: 自由度高、能自主發展

S12: 線條創作吧 能自己發想 又步〔不〕會太難

S13: 水果剖面練習，各式各樣線條練習都喜歡

S14: 課程規劃

老師總是很鼓勵我們嘗試，並給我們讚美，我最喜歡角色設計的過程，從一開始的心智圖發想到最後的製作，因為有漸進式的過程，讓我做起來不會那麼挫折，也覺得很有趣

S15: 最喜歡的應該是有許多自由創作的時間，老師也會給予一些主題，讓同學不至於對畫畫毫無頭緒。

S16: 學習氣氛很好、很細心

Q2: 請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做哪些調整，我覺得更有助於我的學習
(包含教學內容、方法、評量方式...等方面)

S1: 老師會跟〔根〕據學生程度給予適當的教材，評量方式也說明的很清楚，一切很棒。

S2: 都還可以

S3: 很棒

S4: 沒有

S5: 介紹的題材可以再新穎一點 (覺得老師講的角色都有聽過而且有大概的了解)

S6: 不會

S7: 好像沒有

S8: 教學方式，可以課堂上一對一個別仔細指導，更具體說出可更改的點

S9: 無

S10:無

S11:我覺得個別指導的時間能在〔再〕多一些

因為選修這門課的大家程度差距很大 感覺可以更依大家裝〔狀〕況調整

希望步調能慢一些，在課堂實作時能給大家多一需〔些〕時間，因為有些人無法一心二用，無法邊聽講邊思考畫作內容

S12:無

S13:可以再更依據學生程度安排上課內容，即使只有少數同學對課程內容不那麼熟悉，還是要從最基本的實際畫畫示範和解說，因為有些地方光是說理論或是講解作畫風格，卻沒說要怎麼畫，從哪裡下筆，同學頭腦理解了，手不一定畫得出對應的東西。

S14:老師能即時的幫助我們 教學方式也是用包容來代替嚴格

S15:老師都會包容不會的同學

Q3: 老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？

本班修課學生以女同學居多，女男比例約 5:1。教師對學生一視同仁，沒有差別待遇，與同學的回應一致。

同學回應：S1:沒有差別待遇；S2:好像沒有；S3:無；S4:否；S5:沒有；S6:否；S7:無；S8:無；S9:沒有；S10:無；S11:無；S12:無；S13:目前沒有；S14:沒有；S15:不會。

八、檢討與建議

教學相長、感恩相助

本班同學來自十個不同系所，繪畫經驗有初階、中階、高階的差異，此對課程的規劃與實施頗具挑戰性，教學相長是整個計畫執行過程的重要收穫。

為能顧及個別差異，教師運用多元和彈性的教學方法，視學生的興趣和程度導入，實作時從基本技法、進階練習，到創意表現，一系列逐漸加深加廣的媒材探索、技法體驗、創作引導，搭配腦力激盪和彩色心智圖來發想創作專題和角色設計的創意應用，引領每位學生皆能從事創作與發表，最後舉辦成果發表會。

學習過程小有壓力，作業繳交狀況不穩定，教師深知同學程度不一，因而不強求每件課堂作業的完整性，只要有學習體驗就給予鼓勵再鼓勵，讓同學觀摩學習、自我進步，教師事先告知同學並掌握兩大重點：期中會有專題報告和作業點評，期末均須提交作品參展。

為提升插畫視野和實作能力，教師規畫了藝訊報導、向大師學習、學習單、媒材與技法體驗、雲端共學、專題創作研究、全班課程彙編、期末展覽等活動，整體課程相當成功，要歸功所有同學的認同與努力，以及得力的教學助理，當然，還有三創計畫的贊助，讓學習更有成效，而學生因為免交材料費，特別感恩和認真學習。

九、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

2022 年 5 月 18~31 日在國立東華大學圖書館大廳，舉辦成果發表會「2022 創意插畫展」，包含作品實體展和資訊牆數位展。

2022 年 5 月 31 日 3:00-6:00pm 「插畫創客發表會」，因疫情影響，改為 Google Meet 線上會議。

十、活動精彩剪影 (2002 創意插畫展)

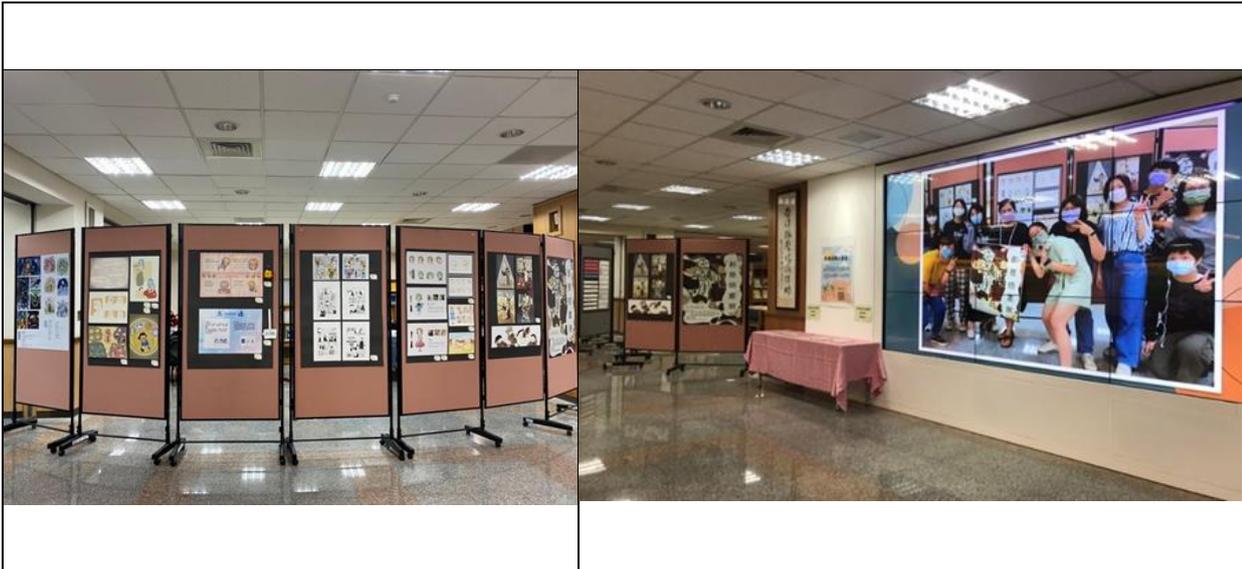


教室備展：準備展覽作品 (2022.5.17)

現場佈展：協力將作品上展板 (2022.5.17)

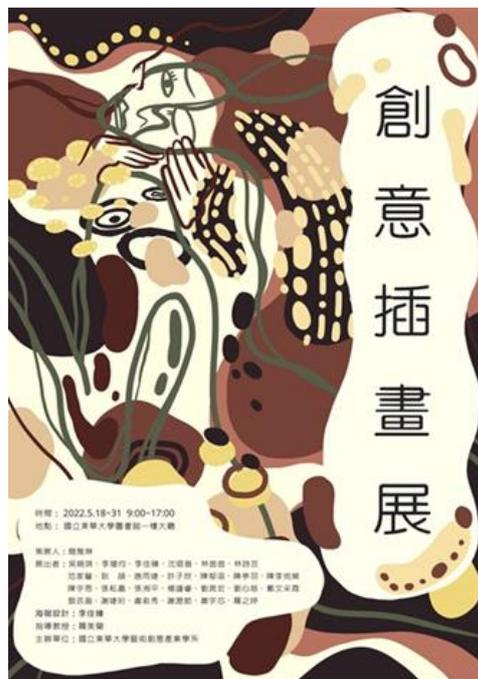


2002 創意插畫展：師生合影 (2022.5.17 晚上完成佈置、合影留念)



2022 創意插畫展
(2022.5.18-31 圖書館大廳)

圖書館資訊牆播放 2022 創意插畫展



展覽海報

參考資料

Edens, K. M. (2000). Preparing problem solvers for the 21st century through Problem-based Learning. *College Teaching*, 48(2), 55-60.

國家教育研究院(2012)。問題導向學習 (problem-based learning)，2022.1.15 取自 <https://terms.naer.edu.tw/detail/1678753/>

創意插畫教學計劃

https://sys.ndhu.edu.tw/AA/CLASS/TeacherSubj/subj_plan_edit.aspx?no=110241858

活動紀錄表

活動主題	開眼界：國際插畫導賞
活動時間	2022年2月22日 15時10分至18時
活動地點	藝術學院 A210
主講人	羅美蘭
參與人數	24+2
活動內容	<p>一、向大師學習</p> <p>講解與導賞國際插畫作品，帶同學欣賞各國插畫的表現技巧與亮點，搭配創作體驗和學習單，來強化學習。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 英國插畫家:Johanna Basford 2. 臺灣插畫家:幾米 3. 日本插畫家:安野光雄 4. 日本插畫家:永田萌 5. 俄羅斯插畫家: Iv Orlow 6. 畫展資訊: 永恆慕夏 <p>(課程主題的學習以 2/22 為主，並延伸到 3/31 搭配各週實作)</p> <p>二、講者簡介</p> <p>羅美蘭/國立東華大學藝術創意產業學系教授 學經歷：國立臺灣師範大學美術系(BA)和美術研究所(MA) 英國倫敦 Roehampton 大學藝術教育博士(Ph.D.) 曾任花蓮教育大學和東華大學視覺藝術教育研究所所長(2006-9)</p>
活動回饋與成效	<p>● 意見與回饋</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 創意插畫這堂課讓我有更多的時間拾起畫筆，我並不是特別有巧思火特別靈巧的人，但我很享受在畫畫的過程，在這堂課，我認識到了很多插畫界的大拿，也知道了插畫其實並沒有我想像的這麼難，身邊的人都很優秀，希望我能夠更進步-- (謝瀝節) 2. 看到別人的作品，學習到不同角色呈現方式與特色，不管是色彩運用，角色設計都是多元的想法-- (蕭宇芯) 3. 學習到了如果沒靈感沒想法可以利用借鑑的方法來提升，對於建立基礎這會容易許多，學習到很多發掘角色的方法-- (鄧芸盈)

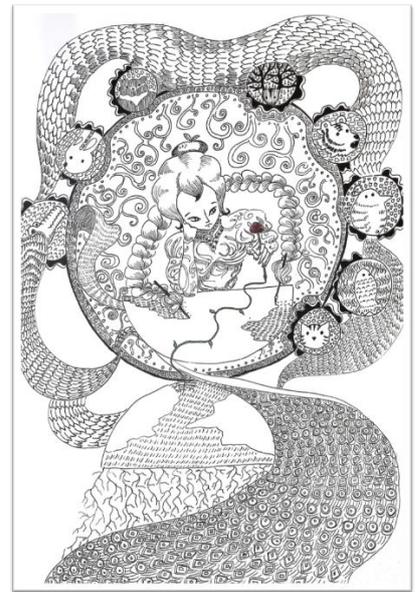
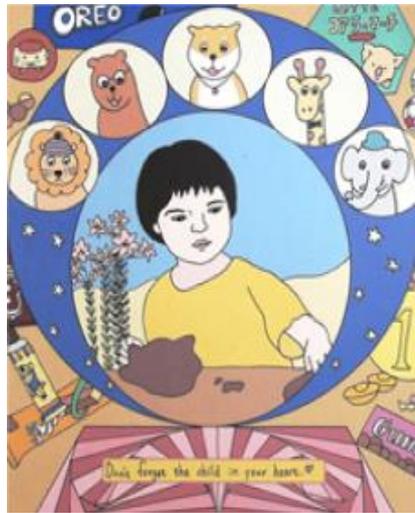
活動剪影



Johanna Basford 作品賞析

學生作品

向大師學習：Johanna Basford+造形練習與創意表現



講解慕夏作品和學習單

學生作品：許子欣

學生作品：陳亭羽

向大師學習：永恆慕夏+學習單

活動紀錄表

活動主題	插畫的媒材技法與表現風格
活動時間	2022 年 3 月 1, 8, 15 日 15 時 10 分 至 18 時
活動地點	藝術學院 A210
主講人	羅美蘭
參與人數	24+2
活動內容	<p>一、活動進行方式與內容</p> <p>(一) 媒材與技法-基礎練習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀察與實作:創意速寫 (鉛筆) 2. 基本技法與實作練習:線條(自選) 3. 30 種表情創意發想 (代針筆) <p>(二)媒材與技法-進階練習(代針筆+法國插畫紙)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 線條韻律、線條的情感表現 2. 造形練習 a: 水果剖面 3. 造形練習 b: 禪繞畫賞析與樣式設計 (方格紙) 4. 構圖練習: 多樣表情的組合 <p>(三)創意表現</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 線條延伸與創意表現 2. 禪繞畫轉創應用 3. 創客 100 <p>(四) 作品賞析</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 學生課堂作業 2. Talents100 3. 創意發想: a 椅子 b 瓶……攝影+插畫 <p>(五)學習單檢討與分享</p> <p>二、講座重點與預期助益</p> <p>媒材與技法練習，老師以豐富的 PPT 和影音教材，依主題創作內容來介紹媒材與技法，並實際操作練習，從基礎的線條韻律、造形變化、美感構圖、樣式設計，到進階的表情活化等。希望能輔助學生體驗和感知，有能力選擇和運用不同的媒材技法、找到更多生活題材創作。</p> <p>三、講者簡介 羅美蘭/國立東華大學藝術創意產業學系教授</p>

活動回饋
與
成效

意見與回饋

1. 重拾繪畫與設計的熱情（陳李宛縈）
2. 我在創意插畫這堂課程中學到了很多繪畫方式，在過程中我主要是用代針筆作畫，也體驗了各種紙的質感，方格紙、長條紙等不同觸感的繪圖紙，我覺得很高級，且畫起來的感覺真的跟一般的 A4 紙很不一樣。老師也教我們用代針筆畫很多有趣的主題，在訓練手繪的同時也刺激我們的想像力與創意，我閒暇時間就喜歡拿起本子來畫畫，創意插畫這門課滿足了我對繪畫的慾望，我覺得真的相當值得。（陳亭羽）

活動剪影



老師介紹媒材技法



線條延伸與創意表現



表情活化



樣式設計

活動紀錄表

活動主題	「角色設計」專題研討和實作
活動時間	2022年3月22, 29, 4月12, 19日 15時10分至18時
活動地點	藝術學院 A210
主講人	羅美蘭
參與人數	24+2
活動內容	<p>一、活動進行方式與內容</p> <p>(一) 創意插畫起手式與增能</p> <p>(二) 創意插畫議題表現與風格賞析 (3/22) 帶領同學認識和賞析各種插畫議題和表現風格，例如文化圖像紀實、社會現象諷刺、教育學習(動畫、繪本等)、身心療育、文創應用等議題，以及圖文整合、萌、浪漫、優雅、幽默、裝飾、誇張、超寫實、超現實等創意表現風格。</p> <p>(三) 角色設計要領 (3/22-4/19)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明角色設計要點，引導同學練習角色設計和準備期中報告。 2. 角色設計以心智圖做概念發想。 3. 案例欣賞 <p>(四) 實作：本次練習的重點在於：形的韻律美感和創意表現，以及角色的發想、臨摹與創作，鼓勵同學下筆練習。</p> <p>(五) Homework：角色設計練習</p> <p>(六) 期中報告：角色設計</p> <p>二、講座重點與預期助益</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 創意插畫議題表現與風格賞析，羅老師準備了豐富的簡報內容和影音資料帶領同學認識各式角色和賞析作品風格，希望能激發學生的創意、擴展插畫表現的知能。 2. 「角色設計」的專題研討和實作，從循序漸進的課堂學習到期中報告，引導學生以彩色心智圖展現設計思維，將概念轉化為實作，並以影像和文字記錄創作過程。 <p>三、講者簡介 羅美蘭/國立東華大學藝術創意產業學系教授</p>

活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

- 1.我發現角色設計並不是要有多厲害的畫風或很擬真的樣子，而是有特色、有故事更讓人印象深刻。(楊謹睿)
2. 大家的角色都很獨特且很有想法，故事性也很精彩。(陳郁涵)
3. 我在角色設計上對於人對繪製相對有自信，創造了插畫魚人及漫畫角色，畫出來效果不錯但對角色故事背景刻劃不夠(盧俞秀)
4. 我覺得自己很用心在設計上，灌注了滿滿的愛。很認真地思索角色的設計與世界觀，期許自己接下來在該角色上的發展。畢竟他是飽含了我對已故寵物的愛而誕生的角色呢!(林詩芸)
5. 這次的角色發想的過程讓我收穫滿滿，從來沒有想到自己可以創作出一系列的角色。自己喜歡畫，但是總是畫的沒有很有自信，但透過這次的機會，讓我能夠設計出自己喜歡的造型，並由這個造型發展出其他不同的表情和動作，最後畫出來的成果也讓我很滿意。一開始的心智圖給了我很多的靈感，也幫助我在設計角色時，更能賦予他生命力。看到大家的畫作，每個都很有特色，聽到大家的設計過程，都很有自己的想法，從自身經驗出發，所以畫出來的東西都獨樹一格。(許子欣)

活動剪影



課堂照片：角色設計要點說明



課堂照片：角色設計案例分析

角色設計是.....

從無到有設定一個有
外在(角色造型) + 內在(人設、個性、故事)的角色



在創造時，通常會需要靈感來源
像我是都會有參考資料來給予靈感
(或日常生活)



通常會有外表、性格以外，還有角色的背景設定、他特有的某種特質等等，來讓他是獨一無二的

對我來說，角色設計就像是創造自己的女兒、兒子一樣，賦予了他生命，他已經是一個抽象的靈魂了

學生課堂分享：角色設計案例



學生作品：角色設計(張湘平)



學生作品：角色設計(謝婕珩)



學生作品：角色設計(唐雨婕)



學生作品：角色設計(鄧芸盈)

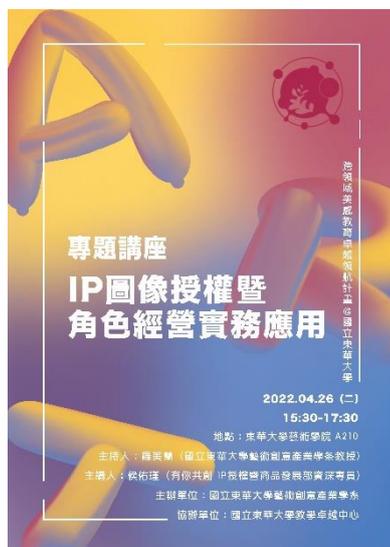
活動紀錄表

活動主題	創意插畫專題講座：IP 圖像授權暨角色經營實務應用
活動時間	2022 年 4 月 26 日 15 時 30 分 至 17 時 30 分
活動地點	Google Meet 線上會議
主講人	有你共創數位股份有限公司 資深專員 侯佑瑾
參與人數	25+2
活動內容	<p>● 活動進行方式與內容</p> <p>專題講座：IP 圖像授權暨角色經營實務應用</p> <p>一、何謂 IP</p> <p>IP=智慧財產權 Intellectual Property</p> <p>人類透過思想、智慧所創造出來的產物都可依稱為 IP 也就是智慧財產權。</p> <p>二、IP 有哪些特性</p> <ul style="list-style-type: none"> • 功能上廣義的可止電影、戲劇其中角色。 • 商業上可以因需求而變更，如 IP 小說可拍電影 • 適用於傳播與使用，貼圖 You Tuber、名人都是 IP。 <p>三、角色與經濟</p> <p>一個好的角色扮演著作品傳達的故事，因此授權於商品時多半能帶來良好的獲利。</p> <p>四、品牌介紹</p> <p>GUIDE BOOK=IP 使用手冊，能讓品牌方/授權方快速認識作者的核心理念、角色造型…以降低來往溝通的時間。</p> <p>五、IP 授權流程與授權合約注意事項</p> <p>授權的內容及授權的費用，確認授權標的合約內容…最後商品銷售宣傳與結案報告。</p> <p>● 講者簡介</p> <p>侯佑瑾/有你共創數位股份有限公司資深專員</p> <p>有你共創數位股份有限公司，整合商品設計及原創 IP 為主的「有.設計」及「有.IP」，並增設「國際部」，期待以文創及設計型商品的全方位增值服務，包含：設計、募資、銷售、IP 產製、行銷廣告顧問服務、國際擴張等，全力佈局國際發展。</p>

活動回饋
與
成效

● Q&A 意見與回饋

- 1.聽完之後覺得受益良多，原來我們在課堂與日常中所創作的角色設計是可以變成現金的。(李佳臻)
- 2.很久以前就想畫一系列的貼圖，透過這堂課讓我有動力去執行這件事，拖延症馬上醫好。在畫的過程中一直在想我的貼圖真的會有人喜歡或有興趣去買嗎?不過還是很高興能完成這一項事，希望自己未來能在延續這幾個角色的小故事。(張耘嘉)
- 3.謝謝這堂課讓我喜歡插畫，角色設計也很順利完成了，也沒想過會畫周邊商品，也很多人跟我購買！（李佳臻）



活動海報

活動剪影



專題講座 ppt

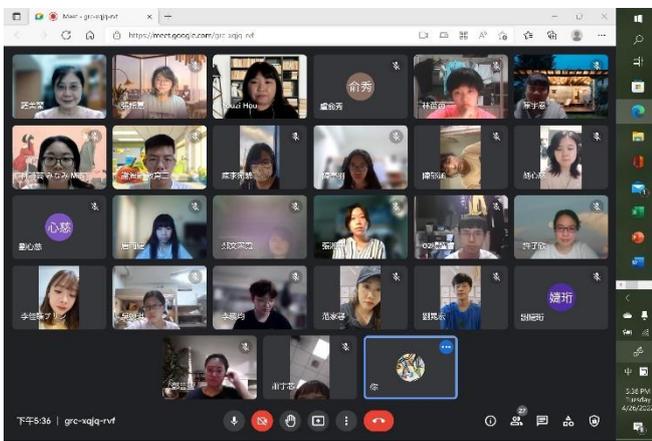
專題講座 ppt



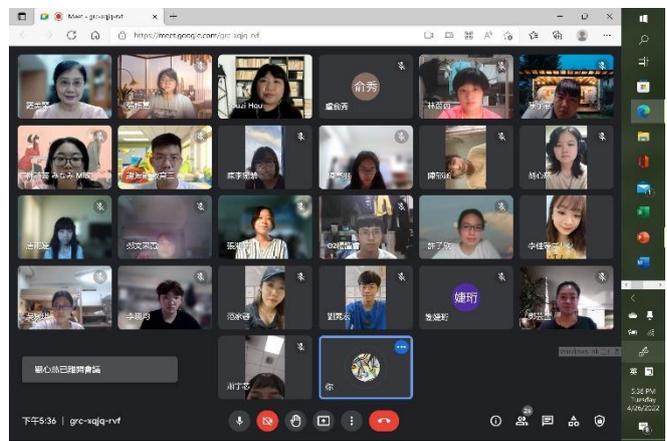
專題講座 ppt



專題講座 ppt



專題講座線上大合照



專題講座線上大合照

活動紀錄表

活動主題	2022 創意插畫展
活動時間	2022 年 5 月 17 日 15 時 10 分 至 20 時 佈展
活動地點	藝術學院 A210、圖書館大廳
主講人	羅美蘭
參與人數	25+2
活動內容	<p>課程中授課教師以美感、創新、思維運用於不同的形式和媒材，透過學生的雙手將藝術落實於生活、陪伴自己、療育自己。期末展覽形式結合多媒體展演、同學針對不同主題的創作展出，希望能透過各種不同面貌、多元又富創意的表現中，激發觀者對美的美感經驗與思維。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 活動進行方式與內容 <ol style="list-style-type: none"> 1. 討論佈展分工、期末展覽的主題與海報設計。 2. 展場場地勘查、展品與展示規劃。 3. 進行專題創作報告和議題討論。 4. 針對同學期末展覽的作品個別指導及作品完成與修飾。 5. 編製展覽 ppt ● 創意插畫展和插畫創客發表會 <ul style="list-style-type: none"> • 展覽地點：圖書館 1 樓大廳 + 多媒體資訊牆 • 展覽時間：2020 年 05 月 18 日至 31 日 • 策展人：簡雅琳 • 指導教授：羅美蘭 • 主辦單位：國立東華大學藝術創業產業學系
活動回饋與成效	<ul style="list-style-type: none"> ● 課程意見與回饋 <ol style="list-style-type: none"> 1. 我覺得經過這堂課，讓我學習到勇於嘗試的精神，也經過老師不斷的讓我們練習練習，來讓我基礎更加穩定也更有自信，我覺得老師設計的課程非常的好。(鄭文采霓) 2. 上了大學就很少畫畫的我能夠藉由這堂課畫許多插畫我覺得很滿足。老師沒有限制我們方向，反而給我我們很大的空間去發揮和想像，上課過程每周都有同學的藝訊報導，不只讓我們多了新的藝術知識也讓我更想親自去參觀展覽。(陳郁涵)

活動剪影



佈展—教室中的策畫



佈展—同學作品上展版



佈展--展版海報



佈展--漂亮的一景



圖書館資訊牆播放創意插畫展



佈展完，師生合影留念

活動紀錄表

活動主題	創意插畫期末報告
活動時間	2022年6月7日 15時10分至18時
活動地點	藝術學院 A210
主講人	羅美蘭
參與人數	24+2
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> ● 報告內容 <ul style="list-style-type: none"> 首頁 題目與作者 目次 一、前言（自由發揮，可使用有趣的插畫作前導） 二、專題創作研究含歷程與成果 三、課堂作業與表現 四、增能篇：自選插畫主題 五、結語 參考資料 （第四部份）自選插畫主題 擇一 <ol style="list-style-type: none"> 1.插畫的歷史 2.波隆納插畫展 3.插畫的創意表現國內外案例均可 4.插畫風格分析 5.插畫的創意應用 6.有關插畫的專書或文章導讀 7.其他 <p>（與插畫有關的議題，例如 遊戲或動漫角色、繪本、日式與歐洲漫畫比較……等）</p> ● 講座重點與預期助益 <p>透過專題創作歷程與成果呈現，將這學期所學習得與所完成的作品藉由期末報告檢視之。</p>

活動回饋
與
成效

● 意見與回饋

1. 很慶幸能修到這堂課，吸收很多同學們之間的不同想法，雖然大家都來自不同的領域，但都不會減少我們對繪畫的熱情。大家也都不吝嗇於表現出對其他創作者作品的肯定，我很喜歡這樣的氛圍。也是透過角色設計的專題讓我有更多的時間去梳理我想要的創作，從構思到稍稍有點內容出來，不停地思考，整理出我想要向觀眾傳遞什麼樣的訊息，之後也會持續發展下去！（張湘平）

2. 練習到了很多和代針筆的技巧，收穫很多，也激發了我對插畫的熱忱，之後還會持續的創作。（陳亭羽）

3. 在專題製作的過程中，讓我嘗試做了一直很想做的貼圖，雖然結果還沒有到非常滿意，但覺得這個過程就是讓自己學習的過程，接著會一步一步更好。我覺得很開心能夠做出自己的角色，還能夠做出鉤織娃娃，做出屬於自己的角色的鉤織娃娃的感覺很棒，但是毛線的顏色沒有選到最適合的顏色，所以也期待以後再做一個~（許子欣）

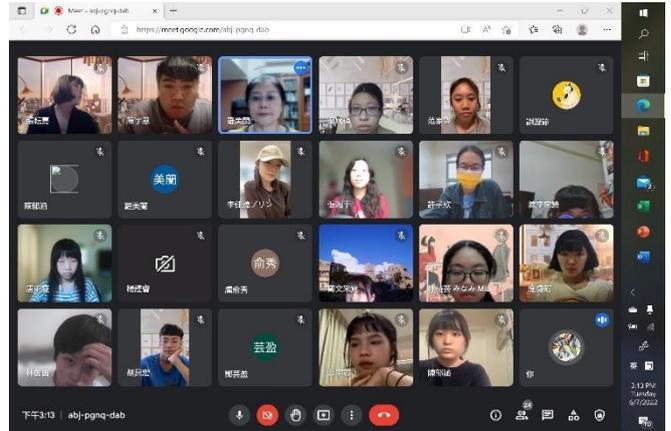
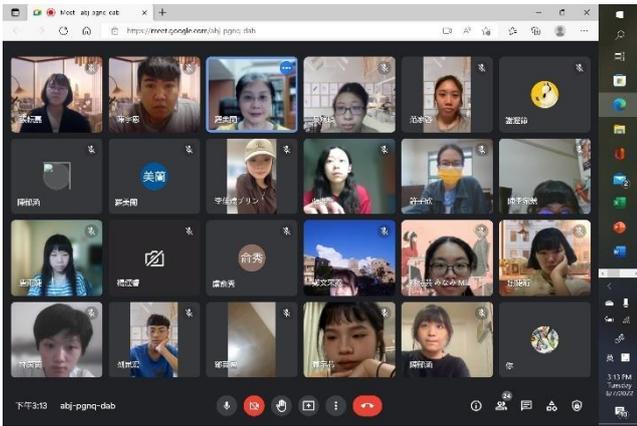
4. 專題研究對我來說像是綜合自己這學期所學的知識，再一起透過報告呈現，回顧這學期，我感覺時間過很快，本堂課的內容也很充足，學習到很多繪畫技巧，整體來說很滿意，也對自己的畫作更有信心。（楊謹睿）

5. 這堂課學到了很多方式讓我的繪畫更進步，雖然說同學們的程度使我感到有些壓力，但只要放開心來畫畫，心中不安的情緒就會隨線條和顏色轉換到紙上，我還找到了適合我的媒材讓我覺得非常開心，我在這堂課探索得很愉快。（劉晁宏）

6. 非常感謝創意插畫這門課讓我拾起對畫畫的信心，雖然天分不足，但透過課程中反覆不斷的練習明顯提升了一些功力，不然從前的我可想不到有一天能自己設計出一個插畫角色呢！謝謝老師，也謝謝助教。（劉心慈）

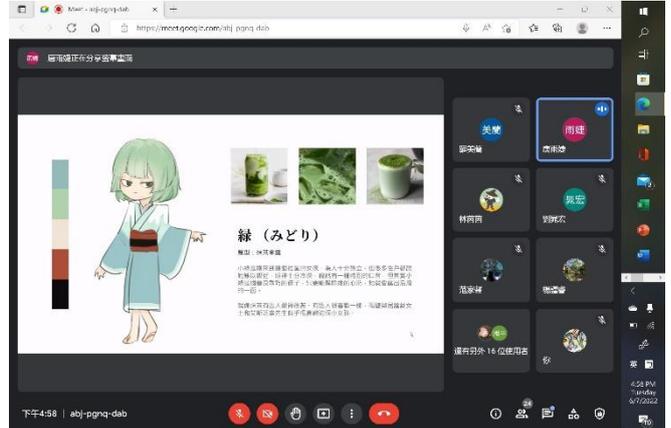
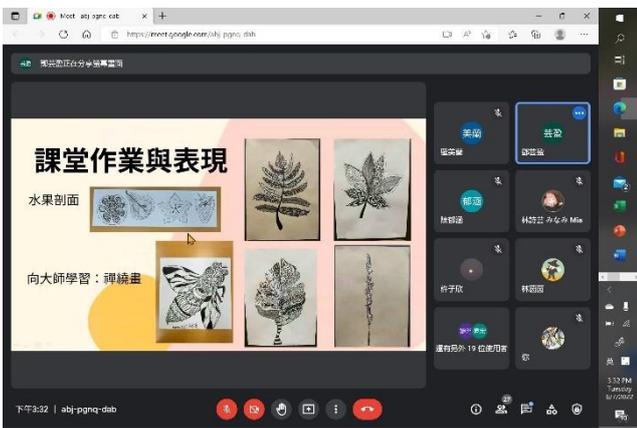
7. 很感謝老師助教和所有同學們這學期的陪伴，你們給的不僅是畫畫上的學習，更是精神上的鼓勵與支持，謝謝大家，期望繼續邁向理想的道路！（蕭宇芯）

活動剪影



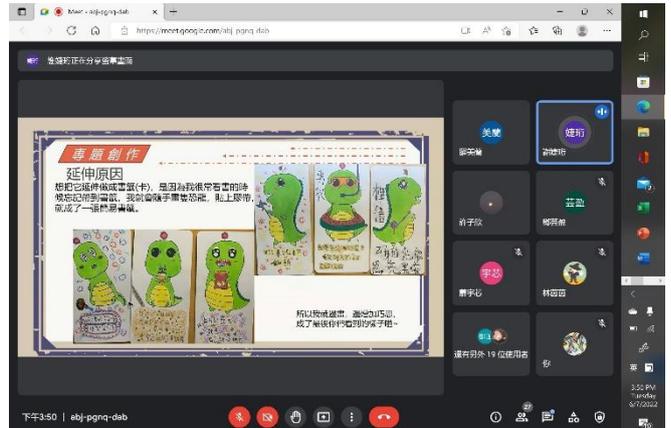
期末線上大合照一

期末線上大合照二



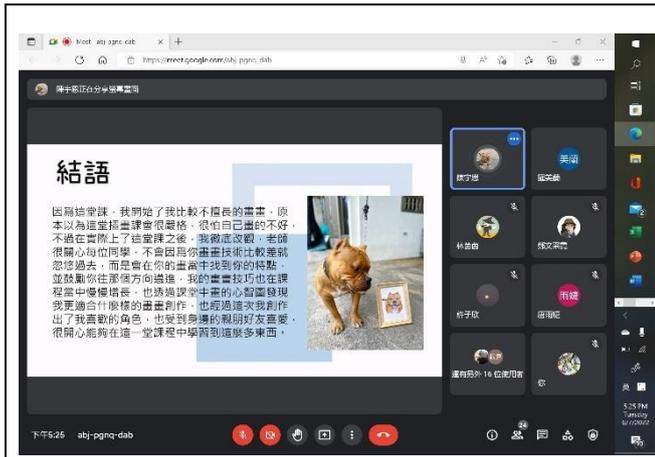
S1 期末報告

S2 期末報告

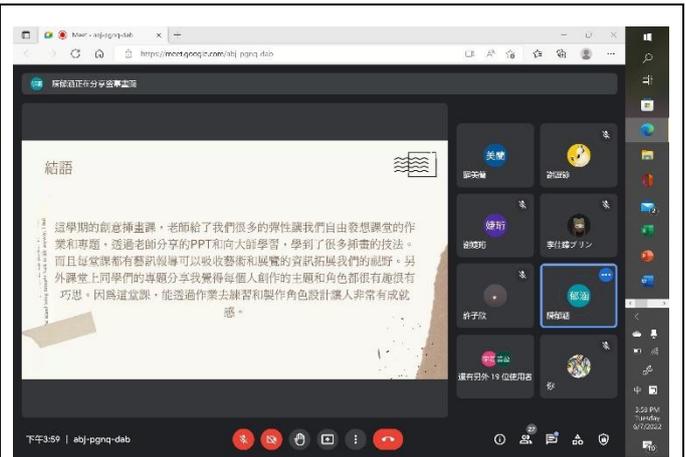


S3 期末報告

S4 期末報告



S5 期末報告



S6 期末報告