

表格 2-5

111-2 健行科技大學"創新教學"課程學習成效評量 調查結果統計表

課程名稱	設計史
課號/班別	___DM0155___ / <input checked="" type="checkbox"/> 甲 <input type="checkbox"/> 乙 <input type="checkbox"/> 丙 <input type="checkbox"/> 丁 <input type="checkbox"/>
課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 教學創新課程 <input type="checkbox"/> 開放式線上課程 <input type="checkbox"/> 數位教材課程 <input type="checkbox"/> 業師協同教學課程
班級人數	(54) 人
實收份數	(30) 份 前
課程前、後測學習成效調查結果	
前、後測結果 <u>提升</u> 人數	(18) 人
前、後測結果 <u>持平</u> 人數	(11) 人
前、後測結果 <u>下降</u> 人數	(1) 人
合計	(30) 人
	(請確認 <u>調查結果總人數</u> 是否等於 <u>實收份數</u> ，謝謝您！)
其它補充	

表格 2-6

健行科技大學教學創新成果報告

教師基本資料			
單位	數位多媒體設計	授課教師	羅之維
分機	5112	E-mail	Joylo810@uch.edu.tw
課程基本資料			
課程名稱	設計史	課號	DM0115
授課學期	1112	授課班級	數媒一甲
授課人數	54	必／選修	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修
1. 課程策略及特色			
<p>A.增加互動性教學策略，如 Kahoot!問答，並贈送與課程內容風格相關的禮品以提升學生的學習動機及成效。</p> <p>B.調整理論教學及實作案例操作比例，強化實務應用能力。</p> <p>C.鼓勵學生共組團隊，培養分工合作默契並累積合作經驗。</p> <p>D.藉由問題/任務導向教學，和教師深度參與與輔導的方式，激發學生學習之意願及興趣。</p> <p>E.將學習成果應用於生活產品設計，建立商業設計之初步概念。</p> <p>F. 優秀作品將選拔至台北華山文創園區參與展出，累積學生創新創業的能量。</p>			
2. 教學計畫			
<p>許多人會認為設計史必定是在課堂上講授歷史的課。然而，這樣的教學方式對於疫後的學生世代，教學成果非常有限。我已在健行數媒系任教三年，對這裡的學生已經有相當的認識，深知若只是放影片，在講台上照 PPT 講課，再用考試與報告來衡量學生吸收程度，不但會讓聽眾上課會打瞌睡，學生大概也學不到甚麼東西。</p> <p>因此這一學期，我申請了教學創新計劃，決心為這堂注定無聊的課程做一點改變。畢竟設計史對學設計的同儕太重要了。</p> <p>一、設計史的重要性：</p> <p>設計史這堂課主要闡述古代藝術和現代設計史的起源與演變，從古埃及藝術，希臘羅馬藝術，中古基督教藝術，文藝復興，巴洛克藝術談到19世紀末工業革命開始的各階段的設計風格，以及當時世界的重要事件與發明，也探討藝術與設計的美感原則。</p> <p>期待能藉由認識設計史上的經典設計作品，來拓展學生的世界觀和培養其審美的眼光。期待本課程中介紹的知識，能擴展學生的視野，增加未來學生專業工作中與資深設計師合作的內涵，並培養其獨立思考的眼光。</p>			

二、設計史的課程創新部分：

本課程創新的部分大致可以以四個面向來說明。分別是：教學目標、課堂講授、成績考核、校外教學。

(一)教學目標：能深度鑑賞其中一兩個設計風格，並能以其中一種風格來設計期末作品

首先，我知道針對設計史這樣培育素養及內涵的課程，期待學生強記既廣又多的知識是不實際也沒有必要的。藝術素養和知識的內化是靠時間的累積。因此，我設定的目標是讓學生了解設計史的脈絡，知道一種風格是從何而來，如何看出風格和風格的差異，當時以及現代有哪些名作可以歸類於這種風格。

此外，我希望學生能選擇以古今中外的任何一種風格來設計一件文創商品。

我認為，當你設計出一件文創商品，能說出這件作品的風格類似於哪一種設計史上的風格，那就必定完全理解，融會貫通並且掌握了這種風格的內涵與形式。

(二)課堂講授

雖然放影片，在講台上照 PPT 講課，再用考試與報告來衡量學生吸收程度很難達到理想的學習成效。但是，課堂上講授的知識仍然是充實學生內在涵養的重要方式。

(1) Kahoot!互動教學

為了提升學生的學習興趣，我加入了課堂互動的教學策略，包括講解完每個風格後，安排以 Kahoot!問答遊戲來讓學生搶答，深化學生對歷史大事及各階段歷史風格的認識，搶答分數最高的學生將得到與當階段風格或歷史事件相關的禮品。用互動教學及觀摩現代設計品來加深學生對當堂課授課內容的印象。

(2) 角色轉換：分組報告

在期中考之前，我是主要的授課者。期中考之後，我讓學生依照現代設計史各種流派，做分組報告，讓學生學習蒐集資訊，並分享他們對這些流派的認識。我知道，被動地學習知識，不但能吸收的有限，強記並只重視考試成績的結果，也很容易就把學到的還給老師。我希望藉由交換角色的方式，讓他們至少對其中一種現代設計史的流派知之甚詳，以此為基礎，來認識其他與此流派相同或相異的設計風格。

(三)成績考核

(1) 教師深度參與分組報告以了解學生個別的學習狀況

多年的授課經驗告訴我，學生畢竟是學生，上台報告的經驗有限。如果我只是分組，安排時間讓學生上台，會有兩個缺點：

- i. 分工不均，評分難以公正。一般小組作業總是有同學非常認真，有同學甚麼都不

做。授課老師不會知道他們誰做得多誰做得少。就算分組分工很公平，也常因為大家只專注於自己分工的項目，以致於成員對簡報的整體內容認識有限。

ii. **口頭報告的品質不良**。上台報告的同學常常並不負責蒐集資料或是製作 PPT，所以多以唸稿的方式報告，同時也難免因緊張或準備不足而無法有良好的表現，台下的學生專注力本就不足，台上的講者是老師都無法專心聽講了，更遑論台上是簡報能力有限的同學了呢!

為了改善上面的問題，我用教師深度參與分組報告，來了解學生個別的學習狀況

我在每次上課前兩天，都安排計將分組的同學來找我模擬報告至少一次，讓我可以針對他們簡報中不足之處加以指導及修正。除了讓著重分工的小組報告有一次整組聚焦的討論，也藉此充分了解每一位成員在小組中的分工，確認分數的公平性。其次，也利用這個機會指導學生口頭報告的眉角，讓上台報告的同學不但成為最深入了解簡報內容的一位，也學習到抓住人心的簡報技術。

(2) 實作代替考試

前面有提過，期末的作業，我希望學生能選擇以古今中外的任何一種風格來設計一件文創商品。

本人正好也是數媒系一甲同學「數位影像處理」課程的任教老師，為了深化學生對「設計史」的認識與應用於設計專業的能力，我和蜜可魯工作室的廠商合作，讓學生選擇一段設計史的風格，利用 Photoshop 設計與當階段設計風格相對應的圖樣，製作出一件文創商品。我認為，當你設計出一件文創商品，能說出這件作品的風格類似於哪一種設計史上的風格，那就必定完全理解，融會貫通並且掌握了這種風格的內涵與形式。

我也將邀請了文創產業界業師林宗憲來校授課，一方面分享文創商品設計專業的知識及與廠商合作的注意事項，也讓業師為我們挑選出文創商品展中優秀的作品，參與旗下公司於十二月在華山文創園區的展出。

(四) 校外教學：參訪2023台北國際禮品文具展

為了讓充實同學對文創商品種類和各種風格的見識，我們特別安排了一堂課前往台北參訪 2023 台北國際禮品文具暨文創展。開拓了同學們對當代文創商品的眼界，也提升了同學們的眼光。同學們要寫心得報告。選擇三個自己喜歡的展品來提出心得和看法。

3. 評量施實方法(學生學習成效說明)

期中考(50%)：以平時多次 Kahoot!小考代替一次大考

平時成績(30%)： 校外參訪心得報告及分組口頭報告，

平時作業1：至台北世貿中心參訪「台北國際禮品暨文創商品展」。活動安排於112年4月21日。行前由老師告知學生參訪時要完成的報告，需包括：

參觀時每人至少拍攝：

1. 整組同學在展場內的合照。
2. 三樣自己覺得很不錯的設計

回家作業：

1. 貼上照片，說明自己對這個展櫃的看法。
2. 貼上照片，說明自己喜歡這些設計的原因。

平時作業2: 分組口頭報告

將同學分成10組，老師指定工業革命後之10種設計風格，由10組同學上台報告。

每組正式口頭報告前兩周，全組同學和老師相約進行模擬簡報。以確保報告的品質，並確認小組同學的分工，以確保評分的公平性。

期末創作(20%)：

期末作品1：選擇以古今中外的一種風格來設計一件文創商品。

期末作品2：製作一張個人海報，為自己的文創商品撰寫設計理念。

4. 具體成果

同學們在課程結束後都完成了一份小組簡報與一份個人作業。小組簡報的內容是現代設計史的其中一種風格。由全組分工，有人蒐集資料，有人指製作簡報，有人上台報告，有人為課後 Kahoot!複習出題。加上和老師的模擬報告，我能確保達到以下的目標：修課同學對至少一種設計風格有非常深刻的認識和理解。

接著他們要針對這一種風格製作文創商品的合成示意圖。並製作一張個人海報，為自己的文創商品撰寫設計理念。這是為了確認同學不但認識了這種風格的意義和特色，也有能力模仿這種設計風格製作創新的設計。

另一方面，我和蜜可魯工作室的廠商合作，邀請文創產業界業師林宗憲來校授課，一方面分享文創商品設計專業的知識及與廠商合作的注意事項，也讓業師為我們挑選出文創商品展中優秀的作品，參與蜜可魯工作室十二月在華山文創園區的展出。

5. 本教學創新課程之後續影響

1. 本課程同學在本課程中，實際體驗業界製作商品時與平面設計師合作的部份流程。認識工廠對插圖素材的要求。以了解學習 Adobe Photoshop 操作可以製作許多有意義的創作。
2. 本課程完成後，學生已初步了解業界與平面工廠對插圖素材的要求，期末作業表現優良者，將獲得 500 元設計費，暑期將繼續把設計好的圖樣修改後交給廠商製作，實際與廠商溝通並進行文創商品製作。
3. 本課程完成後，輔導有意願的學生暑期至業師的文創公司實習了解文創商品創業及展出的實務流程。目前有意願的學生有 5 人。
4. 本課程業師林宗憲將與羅之維老師產學合作，暑假精修並量產的作品，將於 112 年 12 月於華山文創園區展出。

活動照片



全部參訪師生大合照。



展場設計，這家廠商非常有趣。以紙材來裁切成各種桌遊產品及包裝盒。我們發現展場設計得顯眼，例如色彩鮮明或是有醒目焦點，可以吸引人群前來觀看內容。如果受限於展場本身的大小，可以依賴行銷人員拉客的方式，達到讓訪客觀展的目的。



參加的廠商展出過去許多作品，也提供客製化的服務，有些廠商甚至設計了網路平台，讓客戶設計品



這一家廠商製作的文創品非常精美，會很想讓人掏錢購買。熔學生充分感詔到美感行銷的力量。台灣特有花卉的 IP 形象也很像本系”專題製作”的宗旨。

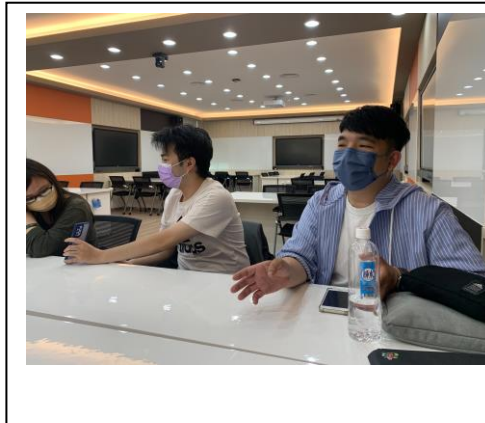
可以在收到訂單後再製作，於五天內製作完成，達到零成本零庫存的目標。很適合推廣給數媒系同學創新創業。

可以提供給學生製作專題的靈感。



照片說明：業師課堂講授文創商品展及製作的經驗談

照片說明：業師課堂講授文創商品展及製作的經驗談



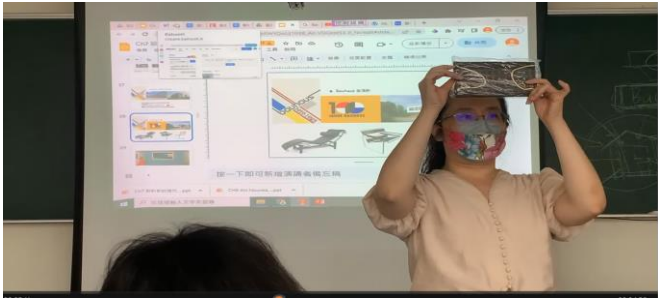
照片說明：業師說明文創商品製作與量產的注意事項

照片說明：業師小組指導



照片說明：業師說明文創商品製作與量產的注意事項

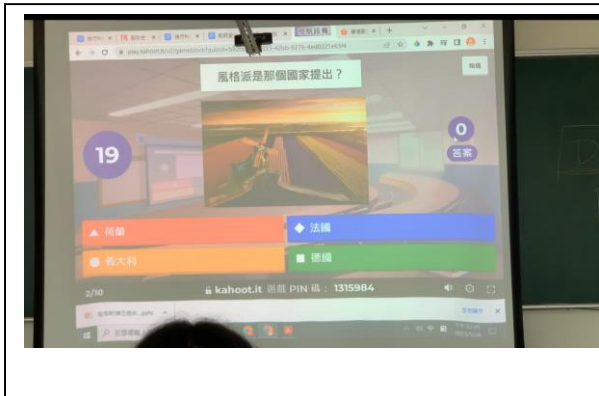
照片說明：業師與授課老師進行小組指導



照片說明：授課教師贈送以包浩斯風格設計之捷運口罩



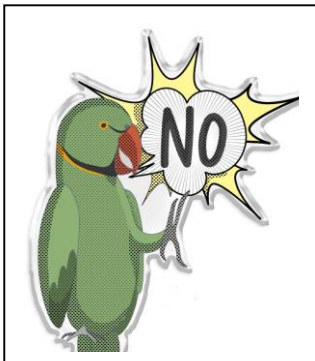
照片說明：業師與授課老師進行小組指導



照片說明：授課教師利用 Kahoot! 互動遊戲深化學生的記憶，以及進行平時成績的評量



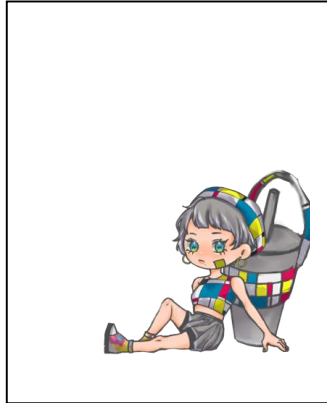
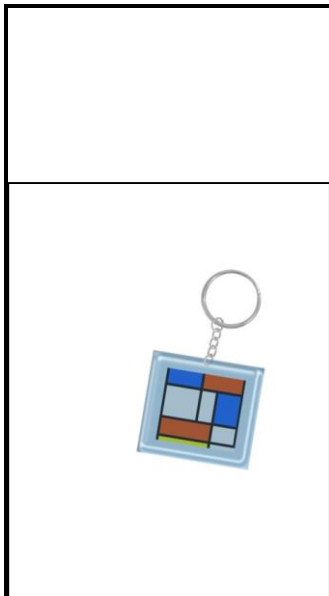
照片說明：授課教師指導學生以 PS 合成並設計文創商品及期末作業。



照片說明：學生期末作品(普普風)



照片說明：學生期末作品(新藝術風格)



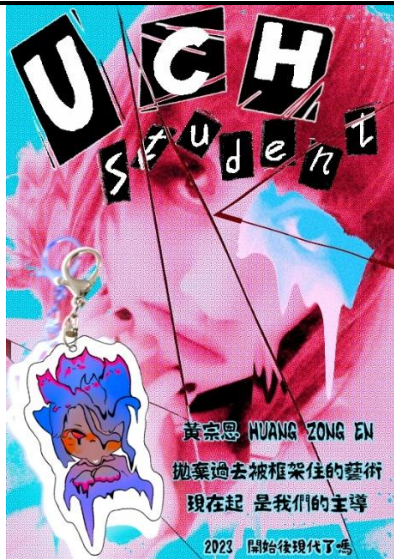
照片說明：學生期末作品(新藝術風)

照片說明：學生期末作品(立體派)



照片說明：學生期末海報(新藝術風)

照片說明：學生期末海報(新藝術風)



學生期末海報(後現代)



學生期末海報(超現實主義)

5. 附件檢核

申請表

成果報告(書面)

成果報告(影音)

課程教材：講義、投影片

課程回饋意見表

回饋意見分析

其他

課程回饋意見調查結果統計表

課程名稱	DM0115
學 期	1112
授課教師	羅之維
應收份數	(47)份
實收份數	(42)份
有效份數	(42)份
回饋結果	
激發更多想法	4.128205128
提升學習興趣和動機	4.025641026
對於學習有顯著幫助	4.025641026
教學內容有達到預期	4.025641026
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.128205128
希望能有更多類似創新創意課程	4.128205128
上述結果整體平均	4.14666667
(5 級距，5 分為非常滿意，1 分為極不滿意)	
課程意見	
優 點	<ul style="list-style-type: none"> ● 校外參訪很有趣 ● 了解了文創商品設計的方法 ● 想要拿設計費
缺 點	<ul style="list-style-type: none"> ● 沒有
其他建議	<ul style="list-style-type: none"> ● 希望能多一點這樣的課程