

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	動畫概念美學	課號	DM0069 / 甲
授課學期	1121	授課班級	數媒二甲
授課人數	40	必／選修	<input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 選修

1. 課程策略及特色

高中畢業生多半因喜愛日本動畫而選擇數位多媒體設計類科系，但是眼界卻普遍被當前流行動畫類型限制，以致於製作出的動畫角色及場景風格路線都很像，發展不出具有自我風格的創作。

因此，健行數媒系開設了「動畫概念美學」課程。開課的目的是：藉由多樣化的經典動畫作品的欣賞來提升學生的「審美能力」和「創新能力」，以及未來應用動畫基礎原則來製作動畫的能力。

健行科大的學生抽象理解能力普遍較弱，不喜歡上「美學」、歷史，對於欣賞世界各地的作品，以及「美的原則理論」也缺乏學習動機及感知能力，以致於上課效果及學習成效不彰，進而影響之後製作專題作品的美感。

倘若設計科系學生在基礎課程之學習態度不佳，且未能將美學的素養內化，就無法發展出具有自我風格的創作，也將導致畢業專題的產出不如預期。過去我也只是讓學生在課堂中看看影片，寫寫報告，學生把這堂課當成營養學分，我也看作業看得很痛苦。更糟糕的是，這堂課對數位多媒體設計系的同學根本沒多少幫助。

為了改變這個狀況，我改造了本學期的動畫概念美學課程。接下來依照以下大綱為大家介紹這堂課的創新教學設計：課程創新、教學團隊、課程規劃與成果、學生反饋。

(一)課程創新。我改變了念念 PPT，看看影片和考試寫報告的傳統教學模式，採 BOPPPS 教學模組來設計課程，期望能藉由 BOPPPS 教學模組設計創新的動畫概念美學課程，藉由 BOPPPS 模組中參與式學習 (Participatory Learning)的各種互動策略，有效提升學生的學習興趣與學習成效。

我的課程分成三種主題，分別是：經典動畫賞析，世界動畫歷史和動畫原理原則。經典動畫賞析，世界動畫歷史兩方面，我採用的互動教學策略是 Kahoot!，電繪和手繪實作以及即時課堂問卷回饋。

在動畫美學原理方面，我邀請業師開設“角色設計工作坊”給予實作任務，輔導讓學生有機會實踐“動畫 12 法則”的理論，在技能的層次深化對美感的認識。我也鼓勵同學之間分組討論與互評，讓學生討論彼此應用「美學原則理論」做得好與可以加強的部分，讓學生進行分析和反思。使其擁有「動畫欣賞」基礎審美眼光來為未來「動畫創作」的進階技能奠定良好的基礎。

(二)教學團隊方面，我邀請了兩位業師。一位是朝陽科大的林佳鴻老師，另一位是俄籍的動畫概念設計師 Tanya。

2. 教學計畫，

(三) 課程規劃與成果：

如前所述，這門課主要的創新，就是採 BOPPPS 教學模組來設計課程。

所謂 BOPPPS 有效教模組，就是將課程裁切，依照 B(暖身/導言)，O(教學目標)，P(前測)，P(互動式策略)，P(後測)以及 S(總結) 模組化，來提升學生對抽象理論的理解度。以下會特別就本課程各主題的教學目標及互動策略加以整理說明。

A. 動畫的起源與發展：教學目標為「古典動畫工具與原理」，認識動畫發展歷史與各種工具。互動教學策略有操作「古典動畫玩具」，以及製作動態的電繪「費納奇鏡」。以多次 Kahoot!後測，減輕學生期中考一次記憶的負擔，且深化其對各階段動畫歷史的認識。同時這些 Kahoot!測驗也可以成為創新教學是否有所成效的評估參考。

B. 經典動畫賞析：認識世界各地的各種經典動畫風格。互動策略為 Kahoot!問答及心得撰寫。因應 ChatGPT 的出現，為了避免看到一堆 AI 一本正經胡說八道的心得報告，我嘗試以問答的方式在課程中指導學生如何應用 ChartGPT 撰寫心得。重點在真正看過影片再寫心得。其次我指導學生為文章建立骨架，再長出血肉。AI 可以為你潤飾，也就是畫上妝。這樣的心得才能幫助學生深入體會動畫表面與內涵的美。

C. 動畫概念設計：我邀請了俄籍的業師來介紹動畫概念設計。互動策略為角色設計實作練習。

D. 動畫理論與美學(動畫12法則)：教導學生認識動畫的十二基本法則 (The Twelve Basic Principles of Animation)。動畫的 1 2 項基本法則是迪士尼動畫師所創，至今已普遍所有製作 2D與3D動畫師奉為圭臬。有鑑於本系同學在課堂上學習的課程內容多聚焦在軟體操作，動態的流暢度和美感都未達基礎水準。本課程以設計實作作業、討論及互評等評分項目，讓同學體驗美式大學生能開口說話的上課方式。

D. 期末將採計相關學習成果實際應用(角色設計與動畫製作)作為評分標準。

3. 評量施實方法(學生學習成效說明)

A. 實作練習：進行實際案例操作練習，深化對動畫理論與古代動畫工具的學習層次。

B. 課堂討論與問題回答：使用 Kahoot!互動教學平台提升學生學習動機並深化學生對課程的印

象。

C. 期待提升學生對《12 種基礎動畫原則》的認識，從理論深入到應用的層面，能實作中應用

《12 種基礎動畫原則》

D. 藉由對同學作品的講評來訓練自己口語表達的自信和能力。

E. 藉由對同學作品的講評來提升自己對動畫美感的鑑賞力，進而提升自身動畫製作的美感和精緻度。

4. 具體成果

修課學生完成的作品包括：

- 一件手繪派西諾鏡，一件電繪費納奇鏡創作，
- 依據業界的流程發想一個簡單的故事，並為之設計一個幾何形的角色，
- 運用 12 動畫基礎原則完成一件動畫習作。
- 以及一篇對愛爾蘭經典動畫「凱爾經的秘密」的心得報告。

- 本教學創新課程之後續影響
- 修課學生可分辨不同文化及時代的動畫風格
- 修課學生藉由完成一件手繪派西諾鏡，理解動畫製作的起源與原理
- 修課學生完成一件電繪費納奇鏡創作，理解並且應用視覺暫留原理
- 修課學生可完成獨特有創意的角色設計
- 修課學生運用 12 動畫基礎原則完成一件動畫習作並能評論同學的作品
- 修課學生在認知層次確實了解「概念設計」「角色設計」以及「動畫 12 法則」，且能分辨與應用。
- 教師提出動畫「歷史源流與發展」及「世界動畫佳作內涵賞析」導入 BOPPPS 有效教學模組的分析評估
- 教師申請教育部教學實踐研究計畫。

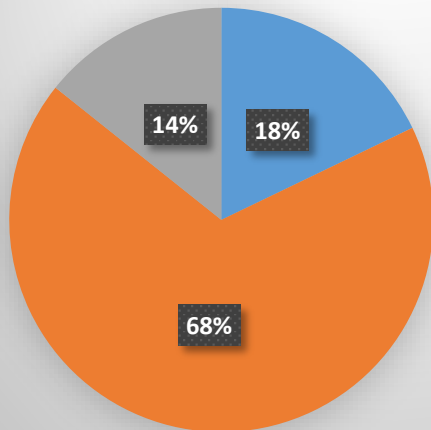
(四) 學生反饋

以下為學生對課程的反饋內容：

- 很好很有趣 (簡嘉儀)
- 每個老師上法不一樣，都有給到一些建議，讓我會注重之後製作動畫時能注意到的細節
除了要會英文以外其他都很棒 沒想到外國人，看我們的角色會這麼不同（下次要明顯一點的畫角色 男老師也很熱情，會主動去幫助需要的學生，他講到台灣動畫還有美國跟日本的動畫差異（老師們切磋時有聽到) (龔雯欣)
- 很好，能學到的更快也能知道自己該注意以及修改哪些地方 (黃宗恩)
- 在這堂課學習到動畫十二法則讓日後的創作有很大的改變，讓動畫表現會更佳生動活潑，讓動畫彷彿有靈魂存在一般。(黃德旺)
- 這門課讓我認識各國動畫起源 (謝佑承)
- 動畫課程比其他課程，讓人更想參與 (沈依惠)
- 喜歡老師這個課程 希望之後還有 (莊宇崴)
- 我覺得這樣上課蠻好的，了解到更多知識 (鄭妤柔)
- 我很喜歡這樣的教學模式 很容易引發學生自己去思考問題 (邱少緯)
- 我很喜歡，可以學到更多東西，希望之後也有外師來上課 (莊宇崴)

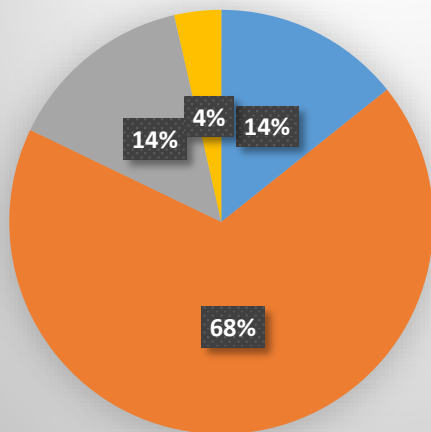
- 我覺得我比較喜歡譚雅老師上課，就感覺比較有趣，換成朝陽的老師上課時感覺比較無聊。(許珈瑄)
- 上課內容非常有趣，能豐富動畫創作的想像力與表現。(黃德旺)
- 好，這些堂課讓我收穫滿滿，老師都很棒 (黃宇鴻)
- 我覺得這三位老師的教導都非常好，非常清楚，希望學到這些的我可以運用到自己以後的工作～(袁斯誠)
- 很好 喜歡國外的老師 給我們很大的意見 其他的兩位比較沒有什麼印象 但俄國老師對我們的幫助很多 也很有耐心 我們做的不是很好也不會嚴厲 而是加強鼓勵 超好！(陳迂鋁)
- 我比較喜歡譚雅老師的教學，她的東西新穎又有趣，相對的另一位業師我覺得太過於傳統與死板，一直強調要體驗手繪紙本一頁頁翻的感覺，明明可以用電腦繪圖用出手繪的感覺，以及我們可以接受一頁頁畫，但一直強調要紙本感覺沒什麼太大的意義，覺得有點消耗太多不必要的時間，電腦繪圖方便是因為它可以開提示告訴你上一張畫了什麼，紙本畫沒有透光板很容易對不上位移 (陳蕙心)

我在本課程的「專業範疇知識」方面



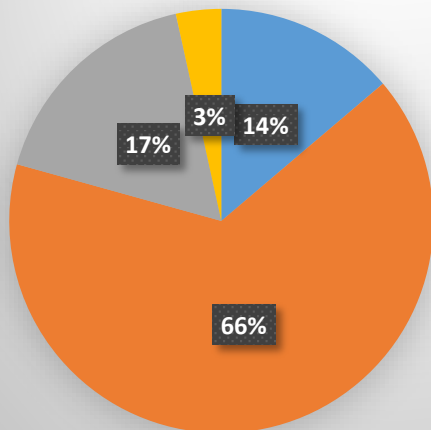
- 能正確操作並應用所學技能，完成指定任務，並超越期待。
- 能理解、說明並熟記重要概念與術語，符合標準與要求。
- 能大致正確操作並應用所學技能，完成指定任務，但會出現缺漏失誤。

我在本課程的「課程相關技能」方面



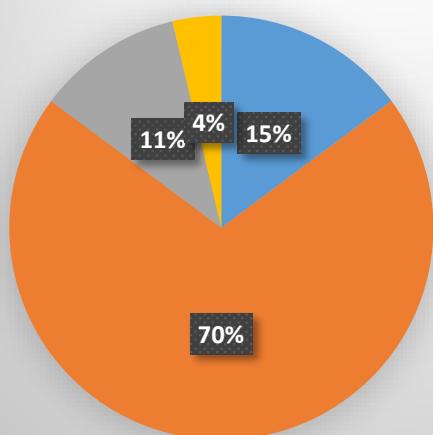
- 能正確操作並應用所學技能，完成指定任務，並超越期待。
- 能正確操作並應用所學技能，完成指定任務，符合標準與要求。
- 能大致正確操作並應用所學技能，完成指定任務，但會出現缺漏失誤。
- 未能正確操作並應用所學技能，無法完成指定任務。

我在本課程的「問題解決能力」方面



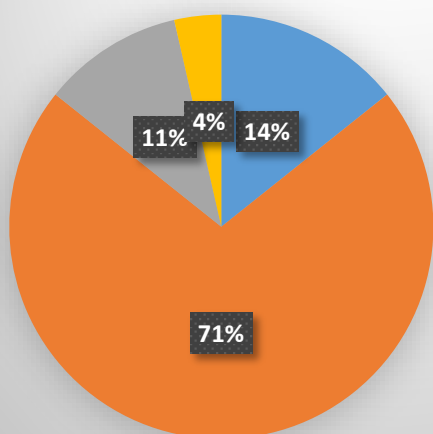
- 能產生一個解決問題的策略，並有效執行。
- 能產生許多解決問題的策略，並對每個策略皆能有效執行且超越期待。
- 能大致產生解決問題的策略，但需要藉由協助才能執行。
- 未能解決問題，並使用不當策略。

我在本課程的「團隊合作」方面



- 能與組員充分溝通並合力完成指定任務，團隊認同與向心力超越期待。
- 能與組員充分溝通並合力完成指定任務。
- 能大致與組員充分溝通並合力完成指定任務，但默契與共識不足。
- 未能與組員充分溝通並合力完成指定任務。

我在本課程的「溝通能力」方面



- 能準確說明與聆聽想法與理念，達到有效的溝通且超越期待。
- 能說明與聆聽想法與理念，達到有效的溝通。
- 能大致說明想法與理念，達到基本的訊息溝通。
- 未能說明想法與理念，無法達到基本的溝通。

Kahoot! 成績對照表(學生成績證明 BOPPPS 確有成效)

		1121	1102	1121 使用 BOPPPS
1	Day2 課前複習	54	43	有
2	黃金早期	54	32	有
3	美國動畫黃金時代早中期	53	48	有
4	美國動畫黃金晚期及蟄伏時期	48	50	無
5	加拿大的動畫	63	54	無
6	歐洲的動畫(1)	45	45	無
7	歐洲的動畫 3	52	42	有

動畫 12 法
則

動畫 12 法則

36

無

活動照片



圖 1：

Tanya 老師指導動畫概念設計，羅之維老師翻譯。



圖 2：全班和 Tanya 老師合照



圖 3：Tanya 老師針對同學們的動畫角色設計評論



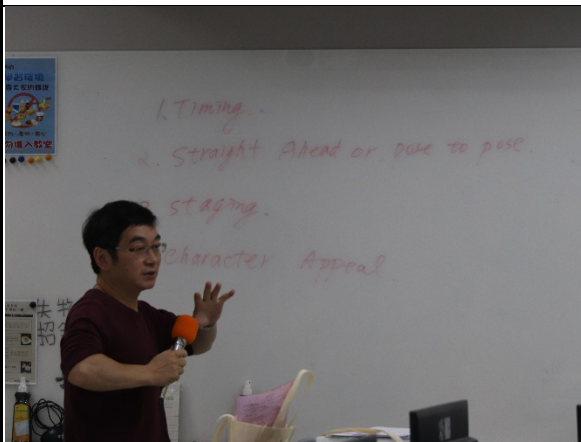
圖 4：羅老師向同學說明作業的架構



圖 5：同學們認真創作



圖 6：同學們認真創作



佳鴻老師說明動畫 12 法則

圖 7：林



圖 8：林佳鴻老師指導同學手繪翻書動畫與電繪動畫的差異

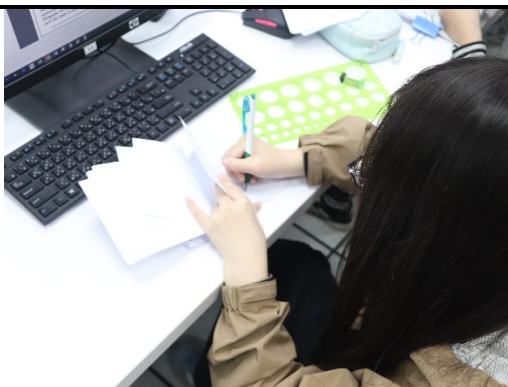


圖 9：學生製作手繪翻書動畫



圖 10：學生製作互相討論動畫 12 法則的作業，以便在課堂上公開互評彼此的創作



圖 11：學生角色設計作品

Kalabok
豆腐君逃離日記



圖 12：學生角色設計作品

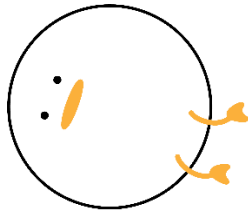


圖 13：學生角色設計作品



圖 14：學生費納奇鏡設計作品



圖 15：學生費納奇鏡設計作品

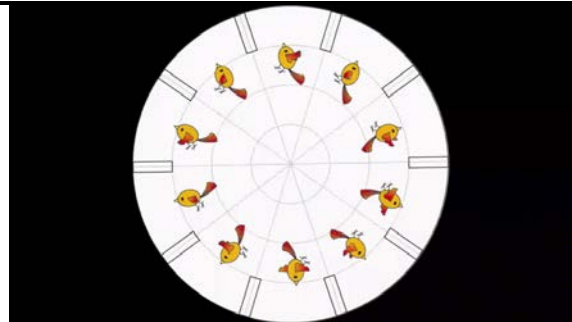


圖 16：學生費納奇鏡設計作品



圖 17：Tanya 老師期末講評學生動畫作品



圖 18：Tanya 老師期末講評學生動畫作品



圖 19：林佳鴻老師指導學生創作期末動畫作品



圖 20：學生在課堂上觀賞經典動畫作品

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	動畫概念美學
學 期	1121
授課教師	羅之維
應收份數	(40)份
實收份數	(24)份
有效份數	(24)份
回饋結果	
激發更多想法	4.416666667
提升學習興趣和動機	4.375
對於學習有顯著幫助	4.333333333
教學內容有達到預期	4.333333333
創新教學比傳統式教學生動活潑	4.5
希望能有更多類似創新創意課程	4.458333333
上述結果整體平均	4.4
(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"> • 每個老師上法不一樣，都有給到一些建議，讓我會注重之後製作動畫時能注意到的細節 • 老師很熱情，會主動去幫助需要的學生很好，能學到的更快也能知道自己該注意以及修改哪些地方 • 很容易引發學生自己去思考問題 • 可以學到更多東西，希望之後也有外師來上課

	<ul style="list-style-type: none"> • 上課內容非常有趣，能豐富動畫創作的想像力與表現。 • 學到這些的我可以運用到自己以後的工作～(袁斯誠) • 老師很有耐心 我們做的不是很好也不會嚴厲 而是加強鼓勵 超好!(陳迂錡)
缺 點	<ul style="list-style-type: none"> • 要會英文 • 另一位業師我覺得太過於傳統與死板，一直強調要體驗手繪紙本一頁頁翻的感覺，明明可以用電腦繪圖用出手繪的感覺，以及我們可以接受一頁頁畫，但一直強調要紙本感覺沒什麼太大的意義，覺得有點消耗太多不必要的時間，電腦繪圖方便是因為它可以開提示告訴你上一張畫了什麼，紙本畫沒有透光板很容易對不上位移
其他建議	無