

本單位開設之跨域專長，詳細資料如下表：

主開課系（院）：	美術學系
跨域專長中文名	生活手作文創課程
跨域專長英文名	The Cultural and creative industries by hand
跨域專長簡稱：	手作文創
關鍵字	手作、文創、生活
跨域專長設立宗旨	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 配合國家發展策略與政府施政重點（國發會六大新興產業之「文化創意」）</li> <li>2. 提升文化素養、促進文化藝術普及（依：《文化創意產業發展法》/ 總則）</li> <li>3. 培養學生創意開發與手作實踐能力（教育部自造者運動 Maker Movement）</li> <li>4. 引領學生自我探索，豐富生命內涵（教育部「生命教育推動方案」之精神）</li> </ol>
本跨域專長與本校重點發展項目與高教深耕計畫關鍵能力指標的關係	<p><b>1. 永續發展：</b></p> <p>我文大的創校精神在於以人文為體，科技為用，承優質文化之道統，掌握產業學術趨勢。基於此；美術學系規劃的「生活手作文創的跨域專長」課程，可以發揮人本精神，豐富學校的課程內容，並有助於培養學生的創造力、想象力、表達能力。</p> <p>就學校教育立場，激發學生的創新思維和問題解決能力，對其未來在學業和職業生涯中都非常重要。以課程特質而言，美術手作文創可以為學校提供更多動手實踐的機會，讓學生在面對生活中挑戰和問題時，能主動尋找創新的解決方案，於課程實際操作中印證理論並學習技能，達到學用合一的教育效果。同時提升修課學生在原系所的專業之外對藝術的興趣和熱愛。</p> <p>此外美術文創還可以促進學校的社區參與和合作。例如與士林、北投、陽明山區域的藝術家、組織、團體，合作進行小型手作文創展覽活動。這種合作具備了「大學社會責任（University Social Responsibility, USR）」的實踐精神，除善盡大學社會責任，還可以加強學校與社區之間的聯繫，促進社區的參與和支持。同時也為學生提供了更多實踐機會及與不同領域專業人士互動的良機。諸此種種正面效益，對學校的永續發展都提供了積極且正面的助益。</p> <p><b>2. 人文關懷與生命教育：</b></p> <p>生命教育旨在培養學生良好的生活觀和群己關係，使學生成為有理想、悅納自己，關懷別人的負責任公民。美術文創活動可以培養學生的創造力、批判思維和解決問題的能力，促進他們的全人發展。</p> <p>藝術創意本就有著豐富的情感表達能力，可以觸動觀者的內心世界，透過適切的教學引導，學生創作便能喚起觀者對他人困境和需求的同理心，並將這些關懷傳達給社會大眾。美術的手作文創當然也具備透過作品表達的自我情感和關懷大眾的生命教育特質。</p> <p>生活手作文創課程提供人文關懷的教育良能。作品可以反映人本的種種</p>

議題，如自我探索、自我實踐、關懷弱勢、兩性平權、公民責任…。課程透過欣賞和討論作品，同學可以深入理解和思考這些議題，培養對人文的關懷和生命的尊重。

### 3. 生成式 AI 運用：

在運用生成式 AI 於美術手作文創領域時，由老師說明並規範使用原則，確保修課學生在合法、合理和幫助學習的前提下應用。

透過生成式 AI，如 ChatGPT、OpenAI 等，營造美術手作文創作品中的故事、影像、造型、顏色、質感、構圖等“參考素材”，再加以利用，進行“創意延伸”，幫助手繪(製)的作品完成。

生成式 AI 具體在課程應用上，如：生成風格化的造型、圖像或構圖。透過訓練模型學習不同藝術風格的特徵，生成符合特定風格的新作品。這種方式可以啟發學生的創造力，並創造出獨特的文創作品。並且生成式 AI 可根據作者的創作初稿，提供即時反饋和建議，幫助同學改進或修正自己的表現技巧。甚至生成新的設計概念或藝術風格，並提供創造性的解決方案。這可以幫助非美術專長的外系學生，解決在修課時所面臨的美術技術障礙，並協助他們獲致學習成效，維持學習熱情。

編號	中/英文課名	課程資料	開課教師	備註
1	生活文創小物	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：劉冠辰	上學期實施
	Lifestyle cultural and creative gadgets	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：美術學系	
2	創意插畫	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：洪昌毅	上學期實施
	Creative Illustration	<input type="checkbox"/> 普通教室 <input checked="" type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：美術學系	
3	手機影像製作	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：王鼎擘	上學期實施
	Mobile image production	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：美術學系	
4	創意禪繞畫設計	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：劉冠辰	下學期實施
	Creative Zentangle design	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：美術學系	
5	漫畫創作 AI 繪圖	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：魏良成	下學期實施
	Comic artwork and AI image creation	<input checked="" type="checkbox"/> 普通教室 <input type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：美術學系	
6	流行色彩搭配與應用	<input checked="" type="checkbox"/> 人文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然	姓名：李婉慧	下學期實施
	Popular color combinations and applications	<input type="checkbox"/> 普通教室 <input checked="" type="checkbox"/> 專業教室 <input type="checkbox"/> 其他_____	單位：美術學系	

是否跨單位組成

否

是

請說明共同開課單位有\_\_\_\_\_。

是否接受主開學系學生修習：

否

是。請說明所開課程與原學系課程的差異：

申請單位主管：

## 課程名稱：生活文創小物 (Lifestyle cultural and creative gadgets)

一、開課教師姓名：劉冠辰 所屬單位與職稱：美術學系/助理教授

二、課程分類：

人文學科 社會科學 自然科學與數學 (只可擇一分類)

三、本課程歸屬的校教學目標：

認識與理解多元文化 關懷與省思當代社會議題

具備科學素養與資訊應用的能力 增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

四、本課程歸屬的校課程能力：

藝術品味與人文涵養( 40 %) 國際視野與多元文化( 20 %)

社會關懷與公民責任( 20 %) 邏輯思維與運算能力( 20 %)

五、課程教學目標：

本課程目的在，融入跨域專長透過思考、探索文創小物的歷程，對於事物產生不同的觀點及趣味的感受，應用情境式專題，結合創新教學導入「人文關懷與生命教育」將在地文化與精神導出品牌核心，使學生了解手作小物的相關技巧與獨特的美學特色，並懂得欣賞。結合繪畫、設計、徽章、紙膠帶等文創概念課程技術學習，設計出符合時下的文手作創生活小物。

六、課程概述(中、英文)：

主要是以生活文創小物與品牌經營之本質學理為蘊涵，而形成總的研究探索方向。課程之教學方式是以理論與實務並置形式進行，意指在課堂上的學習和課堂後之課業，皆會兼備著有學理講述、文獻探討、作品賞析與創作實務，以及理念敘述等認知學習。從探索、概念基礎建構、結合永續創新，藉由水平發散、由外向內等多元思考理論的探討，顛覆傳統的垂直收斂、由內向外等制式思考方式，以「全人教育」之目標能擴大格局順應多元化發展的社會。引導學生能在生活與職場中運用創造出屬於自己的文創商品，將文創品牌價值跨越課堂，延伸學習效益。

The general research and exploration direction is mainly based on the essential academic theories of daily life cultural creations and brand management. The teaching method of the course is based on the juxtaposition of theory and practice, which means that both the learning in the classroom and the homework after the classroom will include academic narration, literature discussion, work appreciation and creative practice, as well as concept narration and other cognitive aspects. study. From exploration,

conceptual foundation construction, combined with sustainable innovation, through the discussion of multiple thinking theories such as horizontal divergence and outside-in, we subvert the traditional vertical convergence, inside-out and other standard thinking methods, and achieve the goal of "whole-person education" The expanded pattern conforms to the diversified development of society. Guide students to use and create their own cultural and creative products in life and workplace, extend the value of cultural and creative brands across the classroom and extend learning benefits.

## 七、授課內容：

### 相關學理：

美的形式原理、文化創意、商品設計、創意思考方法

### 文創商品製作：

品牌故事、指定議題主題、跨域結合、生活取材應用創作

## 八、授課方式：

以投影片配合個人及分組與討論方式進行。

## 九、學生在本課程所培養的具體能力：

創意思考方式

文化創意品牌

認識色彩與幾何應用

跨域整合創意

永續創新認識

## 十、評量方法：

期中報告 20%

期末報告 20%

團隊表現單元成果 20%

課堂出席互動加分表現 40%

## 十一、上課用書：

自編講義

## 十二、參考書目：

蘇明如、蘇瑞勇（2015）。老產業玩出新文創。晨星出版社。

漢寶德（2014）。文化與文創。聯經出版社。

陳龍安（2008）。創造思考教學的理論與實際。心理出版社。

袁長瑞（2003）。思考與創意思考。新文京開發。

原來（2004）。腦力激盪術徹底應用。新潮社。

OECD (2019). PISA 2021 Creative thinking framework (3rd draft). Organization for Economic Cooperation and Development.

Ostergaard, K. (2016). Applying Kanban principles to electronic resource acquisitions with Trello. *Journal of Electronic Resources Librarianship*, 28(1), 48-52. <https://doi.org/10.1080/1941126X.2016.1130464>

### 十三、課程需求：

分組及個人進行  
課堂互動

### 十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動...）
1	認識文化創意背景及起源	自編講義
2	文創產業企劃作品賞析一（以設計型思考分析文創：設計的本質、設計思考、設計素養、設計趨勢探討、設計流程）	自編講義
3	文創產業企劃作品賞析二（徽章、紙膠帶設計）	自編講義 個人與團體發想
4	認識生活材料（就地取材）	自編講義 文創手作指定發想（草圖討論）
5	大自然的冒險旅程（分組）/媒材的應用	自編講義 課堂進行討論 生活小物小課題
6	創意 DNA(一)離開舒適圈（SDGS）	自編講義 小組分享
7	創意 DNA(二)實驗精神（人文關懷與生命教育）	自編講義
8	設計操作與發展-創意主題設計(一)	自編講義
9	視覺傳達設計基礎知識：感官的需求	自編講義
10	創意主題設計評選檢討	自編講義
11	「美的形式原理應用」創意	自編講義
12	「文創小物設計」創意	自編講義
13	「主題式永續創新專題：打造文化創意品牌」創意	自編講義 分組創意
14	「文化脈動」創意	自編講義 分組討論
15	「分組專題」連結與牽引	自編講義
16	創意多元運用面向的拓展(一)	自編講義
17	創意多元運用面向的拓展(二)	自編講義

	期末成果發表：文創生活小物品牌發表會	
18	期末成果發表：文創生活小物品牌發表會	自編講義

## 課程名稱：創意插畫 (Creative Illustration)

一、開課教師姓名：洪昌毅 所屬單位與職稱：美術學系/專任副教授

### 二、課程分類：

人文學科  社會科學  自然科學與數學 (只可擇一分類)

### 三、本課程歸屬的校教學目標：

認識與理解多元文化  關懷與省思當代社會議題

具備科學素養與資訊應用的能力  增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

### 四、本課程歸屬的校課程能力：

藝術品味與人文涵養(60%)  國際視野與多元文化(15%)

社會關懷與公民責任(15%)  邏輯思維與運算能力(10%)

### 五、課程教學目標：

- 一、開發自我創意，並能實踐創意
- 二、抽象思維轉化成具象圖畫方法
- 三、能夠運用基本的插畫表現技巧
- 四、提升美感，營造藝術創意生活

### 六、課程概述(中、英文)：

創意是競爭力的核心，本課程專為對創意插畫有興趣卻無基礎，非美術相關科系學生所規劃的課程。透過多個單元性課程，逐步進階，達成基礎性的插畫能力。

本課程著重創意開發與手繪表現(非數位電繪)。課程包含作品賞析、作品完成與互動討論。

Creativity is the core of competitiveness. This course is specially designed for students who are interested in creative illustration but lack of basic skills, and are not from art-related disciplines.

Through a series of modular courses, students will progress gradually to achieve foundational illustration skills. This course emphasizes on creative development and hand-drawn expression (non-digital drawing). It includes artwork appreciation, completion, and interactive discussions.

## 七、授課內容：

### 1. 相關學理：

創意開發、插畫定義、插畫發展史、插畫應用、名作賞析

### 2. 手繪技法：

線描圖插畫、代針筆插畫、鉛筆插畫、色鉛筆插畫、水彩插畫、綜合媒材插畫

## 八、授課方式

1. E化教學
2. 口授析論
3. 技法示範
4. 互動討論

## 九、學生在本課程所培養的具體能力：

1. 心智圖創意思考能力
2. 基礎性手繪表現能力
3. 提升賞析插畫的能力

## 十、評量方法：

期中作業 30%      期末作品 40%      課堂互動 20%      出席紀錄 10%

## 十一、上課用書：

1. E化教材
2. 自編講義

## 十二、參考書目：

1. 北星編輯部《波隆納插畫年鑑》，台北，北星出版社，2003-
2. 牧恩藝術《dpi 設計插化誌》，台灣，牧恩藝術，2018
3. 郝廣才《好繪本如何好》，台北，格林文化，2006

## 十三、課程需求：

1. 繳交作品
2. 互動討論

◎特殊學生可依教育部規定之「多元評量方式」核分

## 十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動...）
----	------	---------------------------------

1	課程說明 (名詞定義、課程要求、學習重點、工具介紹、核分方法、延伸學習)	
2	創意訓練 - 心智圖延展法的運用	實例分析
3	創意訓練 - 聯想與想像手繪練習	幾何圖形聯想
4	創意訓練 - 文本閱讀與圖像分析	將文字圖像化
5	線描圖插畫 - 名作觀摩	名作分析學習
6	線描圖插畫 - 技法操作	基本技法練習
7	代針筆插畫 - 名作觀摩	名作分析學習
8	代針筆插畫 - 技法操作	基本技法練習
9	期中作業檢討	同學作品評析
10	鉛筆插畫 - 名作觀摩	名作分析學習
11	鉛筆插畫 - 技法操作	基本技法練習
12	色鉛筆插畫 - 名作觀摩	名作分析學習
13	色鉛筆插畫 - 技法操作	基本技法練習
14	水彩插畫 - 名作觀摩	名作分析學習
15	水彩插畫 - 技法操作	基本技法練習
16	綜合媒材插畫 - 名作觀摩	名作分析學習
17	綜合媒材插畫 - 技法操作	基本技法練習
18	期末綜合討論	檢討修正再提升

## 課程名稱：手機影像製作 (Mobile image production)

一、開課教師姓名：王鼎擘 所屬單位與職稱：美術學系/專任副教授

### 二、課程分類：

人文學科  社會科學  自然科學與數學 (只可擇一分類)

### 三、本課程歸屬的校教學目標：

認識與理解多元文化  關懷與省思當代社會議題

具備科學素養與資訊應用的能力  增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

### 四、本課程歸屬的校課程能力：

藝術品味與人文涵養(60%)  國際視野與多元文化(20%)

社會關懷與公民責任(10%)  邏輯思維與運算能力(10%)

### 五、課程教學目標：

- 一、對動靜態影像有基礎概念
- 二、能進階理解影像在媒體中的運作
- 三、提升攝影中影像的美感
- 四、掌握現今動態影像的敘事語言

### 六、課程概述(中、英文)：

在當今手機的鏡頭與軟體功能強化下，影像創作技術越來越簡便，質量也越來越好。本門課針對手機作為一種影像產出的工具來實際操作，讓影像能更加優化，創作出具有個人特色的影像作品，課程會搭配實際在社群媒體上呈現屬於個人的作品，透過影像概念的理解與技術上的實作，讓動態或是靜態影像都能在社群媒體上更加出色。

With the enhanced functions of today's mobile phone lenses and software, image creation technology is becoming easier and easier, and the quality is getting better and better. This course focuses on the practical operation of mobile phones as a tool for image production, so that images can be more optimized and create image works with personal characteristics. The course will be combined with actual presentation of personal works on social media, through image concepts The understanding and technical implementation make dynamic or static images more outstanding on social media.

## 七、授課內容：

### 1.相關學理:

攝影基礎、畫面色彩與構圖、光的運用、影像拍攝方法、動態腳本設計與拍攝

### 2.影像製作：

靜態攝影、動態影像、短影音

## 八、授課方式

- 1.E化教學
- 2.口授析論
- 3.實際操作
- 4.互動討論

## 九、學生在本課程所培養的具體能力：

- 1.影像的拍攝能力
- 2.視覺美感的掌握力
- 3.影像在網路時代的敏銳力

## 十、評量方法：

期中作業 30%      期末作品 40%      課堂互動 20%      出席紀錄 10%

## 十一、上課用書：

1. E化教材
- 2.自編講義

## 十二、參考書目：

- 1.Finn Beales 《用攝影說故事》，台北，本事出版社，2022-
- 2.魏三峰《手機攝影必學 BOOK》，台灣，四塊玉文創，2024
- 3.CAPA《用手機也能拍得好的 1000 個妙方》，台北，尖端文化，2018

## 十三、課程需求：

- 1.繳交作品
- 2.互動討論

◎特殊學生可依教育部規定之「多元評量方式」核分

## 十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動...）
----	------	---------------------------------

1	課程說明、影像基礎概論	
2	手機鏡頭與光的原理	理論課程
3	影像如何說故事	實例分析
4	構圖與色彩的影像美學	理論課程
5	決定性瞬間	理論課程與實作
6	實驗影像的創造力	實作
7	社群媒體的影像敘事	理論課程
8	期中作品討論與發表	課堂討論
9	動態短影音的敘事性	理論課程與實作
10	如何呈現一個故事	實作
11	故事大綱與角色設定	理論課程與實作
12	動態影像的腳本設計	理論課程與實作
13	手機動態拍攝概論	理論課程
14	鏡頭語言與運鏡	理論課程與實作
15	動態拍攝實作	實作
16	聲音的魔法	理論課程
17	剪接與蒙太奇	理論課程
18	期末作品發表	課堂討論

## 課程名稱：創意禪繞畫設計 (Creative Zentangle design)

一、開課教師姓名：劉冠辰 所屬單位與職稱：美術學系/助理教授

### 二、課程分類：

人文學科  社會科學  自然科學與數學 (只可擇一分類)

### 三、本課程歸屬的校教學目標：

認識與理解多元文化  關懷與省思當代社會議題

具備科學素養與資訊應用的能力  增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

### 四、本課程歸屬的校課程能力：

藝術品味與人文涵養( 40 %)  國際視野與多元文化( 20 %)

社會關懷與公民責任( 20 %)  邏輯思維與運算能力( 20 %)

### 五、課程教學目標：

本課程目的在，透過思考、探索的歷程，對於事物產生不同的觀點，應用禪繞畫是一種具有心靈療癒力的繪畫方式，秉持「凡事都有可能，只要一次一筆畫。」的理念，透過簡單且熟悉的線條，達到專注與放鬆，彷彿讓大腦經歷一場瑜珈運動，舒緩身心。禪繞畫是一種新興藝術，起源地是美國，是利用一些有結構的圖案，通過學習點與線的繪圖設計技巧及光暗理論而得出的藝術創作作品。

### 六、課程概述(中、英文)：

禪繞畫是不具像的藝術，透過專題主題式引導及規劃，學生可以輕鬆地跟隨步驟，放鬆且專注地在每一筆的圖像設計上，最後的結果會帶給學生們一個具創作性及驚喜的藝術作品。進而培養學生具備敏銳的觀察力、探索力、與創造的能力，找出生活中創意的價值。授課內容為每週一個重要藝術繪畫主題，從探索、概念基礎建構、結合永續創新，藉由水平發散、由外向內等多元思考理論的探討，顛覆傳統的垂直收斂、由內向外等制式思考方式，以「全人教育」之目標能擴大格局順應多元化發展的社會。引導學生能在生活與職場中運用創意及繪畫的可能，希望能以各種方式讓學生跨越課堂，延伸學習效益。

Zentangle is a non-concrete art. Through thematic guidance and planning, students can easily follow the steps, relax and focus on the image design of each stroke, and the final result will give students a creative and surprising works of art. In order to cultivate students' keen observation, exploration and creative

abilities, they can find out the value of creativity in life. The teaching content is an important art painting theme every week, starting from exploration, conceptual foundation construction, combined with sustainable innovation, through the discussion of multiple thinking theories such as horizontal divergence and outside-in, subverting the traditional vertical convergence, inside-out and other standard thinking. In this way, the goal of "whole-person education" can expand the pattern to adapt to the diversified development of society. Guide students to use creativity and the possibility of painting in life and workplace, hoping to enable students to transcend the classroom and extend learning benefits in various ways.

## 七、授課內容：

### 相關學理：

美的形式原理、畫面色彩與構圖、幾何線條的分類、創意圖像思考方法

### 繪畫製作：

指定議題主題、跨域結合、生活取材應用創作

## 八、授課方式：

以投影片配合個人及分組與討論方式進行。

## 九、學生在本課程所培養的具體能力：

創意思考方式

繪畫技巧

認識色彩與幾何應用

跨域整合創意

永續創新認識

## 十、評量方法：

期中報告 20%

期末報告 20%

團隊表現單元成果 20%

課堂出席互動加分表現 40%

## 十一、上課用書：

自編講義

## 十二、參考書目：

潘迎華 (2021)。一支筆、一張紙輕鬆學禪繞畫：提高專注力×減輕焦慮×放鬆身心靈。台灣東販。

蘿拉 (2019)。蘿拉老師教你畫禪繞 (入門篇) (2版) (修訂版)。遠流出版社。

陳龍安 (2008)。創造思考教學的理論與實際。心理出版社。

袁長瑞 (2003)。思考與創意思考。新文京開發。

原來 (2004)。腦力激盪術徹底應用。新潮社。

OECD (2019). PISA 2021 Creative thinking framework (3rd draft). Organization for Economic Cooperation and Development.

Ostergaard, K. (2016). Applying Kanban principles to electronic resource acquisitions with Trello. *Journal of Electronic Resources Librarianship*, 28(1), 48-52. <https://doi.org/10.1080/1941126X.2016.1130464>

### 十三、課程需求：

分組及個人進行  
課堂互動

### 十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動...）
1	認識禪繞(Zentangle)的背景及起源	自編講義
2	認識禪繞繪圖設計所需要之工具	自編講義、黑色01代針筆、2B鉛筆
3	禪繞九宮格學習 4 個基礎圖款樣式	自編講義
4	禪繞紙磚設計（構圖與佈局）	自編講義
5	暗線理論及體驗	自編講義 分組情境體驗
6	創意 DNA(一)離開舒適圈（SDGS 的認識）	自編講義 分組進行
7	創意 DNA(二)實驗精神（創新跨域）	自編講義 問題導向學習
8	設計操作與發展-創意主題設計(一)	自編講義 問題導向學習
9	學習如何使用暗線理論進行創作	自編講義
10	創意主題設計評選檢討	自編講義
11	「學習有機圖款樣式」創意	自編講義
12	「結合有機圖樣及暗線技巧進行繪圖設計創作」創意	自編講義
13	「主題式永續創新專題」創意	自編講義 將主題延伸繪畫
14	「文化脈動」創意	自編講義
15	「分組專題」連結與牽引	自編講義
16	創意多元運用面向的拓展(一)	自編講義

17	創意多元運用面向的拓展(二) 期末創意成果發表	自編講義 展演活動
18	期末創意成果發表	自編講義 展演活動

## 課程名稱：漫畫創作AI繪圖 (Comic artwork and AI image creation)

一、開課教師姓名：魏良成 所屬單位與職稱：美術學系/專任助理教授

二、課程分類：

人文學科 社會科學 自然科學與數學 (只可擇一分類)

三、本課程歸屬的校教學目標：

認識與理解多元文化 關懷與省思當代社會議題

具備科學素養與資訊應用的能力 增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

四、本課程歸屬的校課程能力：

藝術品味與人文涵養(50%) 國際視野與多元文化(35%)

社會關懷與公民責任(%) 邏輯思維與運算能力(15%)

五、課程教學目標：

本課程針對漫畫的做整體介紹與研究，包括漫畫的表現風格類型、企畫、設定與角色造型的計，分鏡的手法做探討，並教導學生相關的漫畫技法，達成下列目標：

1. 教導學生認識漫畫媒體的整體概念與表現原理
2. 教導學生學習漫畫的創作能力與表現效果
3. 教導學生學習 AI 生成式繪圖工具使用與創作

六、課程概述(中、英文)：

當代視覺文化的範疇，動漫與遊戲是最具影響力的表現媒體，運用動漫圖像產生的作品文本皆影響整個國際文化，此類型造型有其獨特的線條與造型視覺語法，本課程針對漫畫的創作來教學，包括漫畫的表現風格類型，以及線條畫面語法、角色的企畫與設計，人物的造型與動作做指導教學，並教導學生相關的漫畫技法來進行手繪創作，後續並學習運用 AI 生成式繪圖工具軟體，運用 AI 的圖像運算功能，來發揮創意去產生各種動漫圖像作品。

In the realm of contemporary visual culture, anime and gaming are the most influential forms of media. The textual content generated through the use of anime imagery has a profound impact on the global culture. These stylized creations have their own unique lines and visual syntax. This course focuses on teaching the art of creating manga, including various expressive styles, line composition, character planning and design, as well as guiding students in the creation of character models and actions.

Students will also learn traditional hand-drawing techniques for manga creation, followed by the application of AI-powered drawing tools, utilizing the computational capabilities of AI to unleash creativity and generate a wide range of anime-inspired artworks.

#### 七、授課內容：

##### 1.相關學理:

漫畫發展歷史、漫畫與文創產業的連結、漫畫的應用與創作

##### 2.手繪技法：

內容與主題、角色企畫設定、各部位外形設計、服裝視覺造型、場景背景圖像設計。

#### 八、授課方式：

- 1.課堂講授
- 2.課堂討論與實作
- 3.創作作品發表

#### 九、學生在本課程所培養的具體能力：

漫畫創作與手繪創作能力，以及對漫畫的專業知識與賞析能力，與 AI 繪圖運用能力

#### 十、評量方法：

出席與課堂表現：20 % 平時實作與作業：20% 期中作業：30 % 期末作業：30 %

#### 十一、上課用書：

魏良成(2012)。《科普 X 科幻：漫畫技法講座》。台北：博海文化

#### 十二、參考書目：

川西幹生、蘇東霞譯 (2002)。《漫畫高手教室》。香港：明天出版社。

蕭湘文 (2002)。《漫畫研究：傳播觀點的檢視》。台北：五南圖書。

McCloud, Scott.(1994).Understanding comics : the invisible art, New York : HarperPerennial.

Nick Sousanis.(2015).Unflattening.Cambridge, MA: Harvard University Press.

#### 十三、課程需求：

基本繪圖工具，智慧型手機、平板、或筆電

#### 十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明 (例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活動...)
1	1. 課程內容與進度簡介	課堂講義

	2. 漫畫的風格與介紹	
2	1. 漫畫的企畫與結構 1. 漫畫的角色設計-臉部	課堂講義
3	1. 角色造型-臉部的畫法	課堂講義
4	1. 角色造型-五官的設計	課堂講義
5	1. 角色造型-表情的表現	課堂講義
6	1. 角色造型-臉部角度變化	課堂講義
7	1. 角色身體結構表現 1	課堂講義
8	1. 角色身體結構表現 2	課堂講義
9	期中考週	
10	1. 肢體動作表現 1	課堂講義
11	1. 肢體動作表現 2	課堂講義
12	1. 角色服裝類型研究	課堂講義
13	1. 角色服裝造形設計	課堂講義
14	1. AI 生成式繪圖介紹與工具運用	
15	1. AI 生成式繪圖創作	
16	AI 主題作業指導	
17	AI 主題作業指導	
18	期末考週	

中國文化大學共同科目與通識教育中心  
跨域專長課程教學大綱

附件二

**課程名稱：流行色彩搭配與應用 (Popular color combinations and applications.)**

一、開課教師姓名：李婉慧 所屬單位與職稱：美術學系/專任講師

二、課程分類：

人文學科  社會科學  自然科學與數學 (只可擇一分類)

三、本課程歸屬的校教學目標：

認識與理解多元文化  關懷與省思當代社會議題

具備科學素養與資訊應用的能力  增進語言溝通與表達的能力 (至多可選兩項)

四、本課程歸屬的校課程能力：

藝術品味與人文涵養(60%)  國際視野與多元文化(15%)

社會關懷與公民責任(15%)  邏輯思維與運算能力(10%)

五、課程教學目標：

本課程旨在建立學生色彩理論之基礎，幫助學生瞭解色彩與生活之關係，並使其能計劃與運用色彩。

六、課程概述(中、英文)：

本課程將教授色彩的基礎理論、色彩的體系、色彩心理學、配色與色彩的應用等；並透過手作實務練習，幫助學生將色彩理論應用於現實生活之中。

Course Overview: This course will cover fundamental theories of color, color systems, color psychology, color matching, and the application of colors. Through practical exercises, it aims to help students apply color theory in real-life situations.

七、授課內容：

1. 相關學理：

色彩的由來、色彩的體系、色彩心理學、配色與色彩應用等

2. 手作實務：

色彩意象、色彩搭配、色彩應用；透過多種實作練習，幫助學生將理論應用於生活中。

## 八、授課方式：

1. E化教學
2. 口授析論
3. 技法示範
4. 互動討論

運用影片、PPT、色彩心理測驗、作品賞析等方式進行教學，並配合課程進度規劃色彩學作品的實作及色彩學的市場調查，觀察生活中色彩的運用或流行色彩的變化。使每位同學不僅學習色彩相關知識，亦可製作屬於自己的色彩學作品集。

## 九、學生在本課程所培養的具體能力：

1. 時尚色彩的創意思考能力
2. 色彩三要素應用表現能力
3. 提升生活美感與創意生活

## 十、評量方法：

- 學習態度與上課出席率：30%  
隨堂測驗及色彩學作品集：30%  
期末報告：40%

## 十一、上課用書：

- 歐秀明、賴來洋（1984）。實用色彩學。台北：雄獅圖書。  
鄭國裕、林磐聳（民國 80）。色彩計劃。台北：藝風堂出版社。

## 十二、參考書目：

- VOGUE TAIWAN <https://www.vogue.com.tw/fashion>  
山中俊夫（2003）。色彩學的基礎。台北：六合出版社。  
歐秀明、林文昌（2005）。生活色彩搭配。台北：雄獅圖書。

## 十三、課程需求：

1. 繳交作品
  2. 互動討論
- ◎自行準備 A4 尺寸筆記本

## 十四、教學進度：

週次	上課內容	補充說明（例如：閱讀內容與範圍、實作練習、特殊課堂活
----	------	----------------------------

		動...)
1	課程簡介、作業說明	
2	色彩的個性特質-色彩與生活	
3	如何認識色彩：光與色、色彩三屬性	
4	認識色彩：色相環	
5	色彩的混合、色立體與表色體系	
6	色相的對比與調合	
7	明度的對比與調合	
8	彩度的對比與調合	
9	期中隨堂測驗	
10	色彩密碼-漂亮與可愛	
11	色彩與文化-自然風格	
12	色彩聯想-古典與高尚	
13	色彩的應用-羅曼蒂克	
14	配色實例-摩登	
15	專題研究-校園教學	
16	專題研究-華麗與絢爛	
17	專題研究-自然風格	
18	期末作品總檢討	