

計畫編號：911P112

110 年度高等教育深耕計畫

輔仁大學
全期成果報告

跨域整合與協作成果課程補助計畫

■ 110 學年度第一學期

報告撰寫日期： 111 年 1 月 20 日

申請人簽章	深耕辦公室
分機：	
分機：	

目 錄

- 一、課程資訊
- 二、課程執行成果摘要
- 三、課程成果說明
- 四、照片
- 五、附件

1、課程資訊

課程代碼	課程名稱	授課教師姓名	修課學生數
C0J0202281	插畫	吳佩縈	24
C200402213A	畢業製作	陳姿伶	26

110 上 文創插畫&英文畢製 課程大綱

week	預訂進度與內容 English/ 應美	合班與否
01 0922	為何要跨域合作? 跨域合作最重要的事 課程進行方式與預期產出 課堂規則 / 評分方式 worksheet 公佈小組任務(Tronclass)	yes
02 0929	World Café - Brainstorming	yes
03 1006	專家演講 1—法律 何謂合理使用? 改編與抄襲的界線在哪裡? 契約的精神與常見的合作案糾紛	yes
04 1013	專家演講 2—專案管理 從創意到產品 先從 0-1，再從 1-100	yes
05 1020	分組確認—任務分配 圖像溝通簡說	yes
06 1027	桌遊改編實作練習 看懂說明書—找到產品—試玩 繪本改編 Monopoly or snake and ladder 交小組報告錄影	yes

07 1103	遊戲教育與教育遊戲 教案與教學活動安排 教材與教具選擇與應用	圖像溝通的形式說明 同學確定作品呈現形式	no
08 1110	改編作品—成功、失敗與敗部復活	圖像與文字的搭配 同學確定作品呈現風格	no
09 1117	歷年合作作品回顧討論與應用之可能	故事性插畫結構介紹 創作主題及草稿討論	no
10 1124	新聞稿撰寫	草稿討論	no
11 1201	Check point— 草圖與草模進度、財務預算、宣傳內容等(全班一起)		yes
12 1208	老師: 各小組 conference 助教: 遊具類產品试玩		yes
13 1215	老師: 各小組 conference 助教: 遊具類產品试玩		yes
14 1222	老師: 各小組 conference 助教: 遊具類產品试玩		yes
15 1229	老師: 各小組 conference 助教: 遊具類產品试玩		yes

16 0105	發佈會預演	yes
17 0112	場勘(時間可能是白天，各小組派代表)與人員班表排定一週六全日成果展	yes
18 0119	檢討改進—交成果	no

2、課程執行成果摘要

本課程由英文系及文創系學生一同學習交流合作，將兩個科系所學之專業應用於課程最終完成的成果，創意出版品中(繪本或教具等)。體現跨域合作學習交流之精神。課程中依照主題分組，希望學生以自身感興趣的主題來選擇組別，使其在合作的過程中得以引發共鳴、激發出更多不同的創意與想法；英文系與文創系的學生在課程中共同發想討論，相互彼此學習。

前期分工，在確定好產品內容、目的與方向後，各組開始進行分工協作；由英文系學生提供產品之文本相關內容與教育活動、產品教學...等應用規劃；文創系學生進行產品的插畫創作、視覺設計及產品產出、印刷...等流程。最終成果在 2022 年 1 月 8 日於德芳大樓寰宇廳，進行成果發表；成果發表當日邀請校外各專業評審與秘密客，給予同學們作品評分建議與回饋，也請英文系與文創系同學對各組的產品互評反饋，最終成果發表於評審、來賓的一片好評中完美落幕，同學們也將他們用心已久的成果，順利、完整的展示，帶著收穫滿滿的心情，完成本學期的課程。

3、課程成果說明 (黃底部分請自行填上)

課程實際規劃與說明

A. 課程設計與合作方式

從 PBL(Problem Based Learning) 到 (Project Based Learning) 有一個問題，就用一個專題來解決。

這次設定的主題為「Q&A (學習困境與解決方法)」。一開始為了讓同學有個方向，先集中在外語學習的困難上，由老師拋出幾個大問題，再讓同學深入細節，一起腦力激盪討論出解決問題或引起問題意識的方法。進入產品設計階段時雙方各自發揮專長，利用圖像力與文字力來開發產品解決問題。完成的專題作品除了以口頭簡報公開發表，更邀請業界評審與參展來賓試用以收集使用者反饋，讓產品得以不斷迭代修改，以期能更趨完整且貼近實際市場需求。

B. 進行方式

1. 英文系 3-4 人一組搭配文創 2-3 人
2. 約 4 週各系專業養成 約 6 週(12 小時數)合班 4 週展演籌備 2 週檢討收尾
3. 各工作團隊需正式提案
4. 產出成品需通過同儕檢驗 peer review
5. 組內互評若所有人都給最低分則本科目不及格。

C. 成果及評分

1. 一組需有兩種不同型式的產品 (例: 一平面搭配一立體；如 一本繪本搭配一套立體教具)
2. 產品必須搭配基本使用說明(書面與影片)及應用(例:一份教案或一個遊戲應用)
3. 成果展為商品發佈會型式
4. 邀請業界評審及祕密客
5. 邀請校內外參加人士投票選擇最佳作品

D. 週次安排

Week 01- 06 合班上課

課程合作說明、評分機制、破冰暖身、線上分組、基礎議題討論、專家演講兩次 (資策會智慧財產權法專家演講、遊戲設計公司專案管理演講)。圖文配合、繪本改編遊戲實作練習、提案報告

Week 07-10 分班上課

英文系: 公關寫作、遊戲與遊戲化之教育應用、教案設計。

文創學程: 視覺化呈現方式、視覺引導設計、圖文配合、插畫應用。

Week 11-15 合班上課

產品設計草圖、草模打樣檢查、產品试玩試用、使用者回饋、產品修正、模擬產品發表。

E. 成績計算方式:

1. 授課教師 --40%
2. 外審---20%
3. 組內互評 Peer evaluation—20%
4. 同儕評閱 Peer review --10%
5. 參展人投票—10%

1. 具體教學成果與評估

吳佩榮 老師	<p>本次課程為文創學程與英文系的跨域學習，透過共同授課、討論、製作執行等機制，讓學生跨越學科限制，開發圖像能力學習，讓文創的插畫課同學與英文系同學一起進行視覺化之應用創造。同學們的合作與創作執行達成以下能力的練習與成長：</p> <ol style="list-style-type: none">1. 能與同學一起分析並定義問題，並聚焦產出針對此問題的視覺化產品；2. 練習並達成圖像、口語及文字綜合表述能力；3. 具有團隊合作精神，能負責任，並掌握時程；4. 發展對文本的詮釋能力，並能與自己的經驗呼應；5. 能構成專案內容並具跨載體呈現操作能力；6. 擁有將最初的概念、想法具體落實成實用產品能力。
陳姿伶 老師	<p>本次兩班合作共分為 7 組，作品產出共 17 件，範圍涵蓋兒童英語學習、美感與設計教育、情緒覺察、大學生人際問題與時間管理、在地文化英語導覽、亞洲各國節慶介紹等，不僅顯示了學生廣泛的興趣所在，多元的呈現方式(繪本、卡牌、AR 遊戲、導覽手冊、明信片等)也充分展現了新一代設計人的創意與即將成為社會新鮮人的社會覺察力。</p> <p>作為指導老師很欣慰地看到學生充分運用過去三年多一次次課堂報告累積起來的資料收集整理與口頭報告能力，然而學生在正式場合發表的經驗稍嫌不足，在加註資料出處、校稿和時間掌控能力也還有改進空間。儘管緊張地全身發抖，還是努力回答評審和系上老師的靈魂拷問，在面對陌生來賓時也能親切熱情地介紹自己的產品，有些小組最後還成功銷售一空或開放預購，可說是始料未及的成就。</p>

2. 課程遇到問題與困難

吳佩縈 老師	1)這是插畫課第一次與畢業製作課程合作，而插畫是大二選修，畢制是大四必修，於是產生同學們對課程投入程度有落差，幾乎需要助理老師們每週耳提面命加輔導(安撫)的提醒進度，這在過去的合作中時從未發生的。 2)因要在很短的時程就從零至有的完成能實用上市品質的產品，同學們的工作量巨大，未來可能需要調整最終出版品的數量。
陳姿伶 老師	畢業製作不但是本系必修課，更是本系學生畢業門檻，因此大致而言學生的態度尚稱積極。班上少數同學曾於兩年前有跨域合作經驗固然有幫助，然而多數學生卻從未接觸設計思考或專案執行。在不到 15 週的時間內就要完成題目發想到產品執行甚至推廣行銷已經非常緊迫，再加上本學期一開學因疫情必須採取線上教學，更是讓發想題目與分組作業難上加難。所幸後來疫情趨緩得以恢復實體上課，但對於是否能順利舉辦實體展覽的不確定感也嚴重影響同學的發想與執行。真的到了要策畫展覽時，能製作產品的時間已所剩無幾。加之展覽場地無法完全符合各式展品陳列或試用的需求，同學可說是在非常艱困的情況下克難地完成了展覽。

3. 教學反思與未來的展望

吳佩縈 老師	原本插畫課同學對於自己的專業認識一直侷限在幫忙畫畫這樣狹小的認知，透過這次的跨領域學習，同學們實際參與了解原來插畫是多面向的，更進一步的，讓同學認識到如果加入圖像創作者的解讀詮釋與討論並創作最終呈現的作品，這樣圖像作者的參與度及貢獻可以增加，作品的多樣性也更大，就能跳脫只是幫忙畫畫的窘境。 不過第一次與畢業製作合作，發現以一個學期的時間，似乎真的是太短了，未來若再有機會會可慮減少產出成果的數量。
陳姿伶 老師	以專案執行的方式來檢驗學生所學成果是非常艱辛的過程。教師不僅要傳達專業知識、規劃進度、提出產品修改建議，還有改不完文案和處理不完的人際糾紛。相信溝通表達和情緒管理能力是為整個合作案執行中，學生除增進專業知識以外最大的隱形收穫。 很開心透過合作學到一點皮毛的專業知識，得以增廣自己的研究與教學領域，未來也希望能加強自己在輔導學生面對壓力與負面情緒時的諮商能力。不只老師和助理們合作愉快，同學們更要溝通順暢，樂於相處，進而互相學習。

4. 參與跨域協作創新課程的回饋

項目	吳佩縈 老師
參與本計畫後，教師的教學方式有了改變。	<input type="checkbox"/> 非常同意 <input checked="" type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意
參與本計畫後，提升教師對其他專業價值的認識	<input checked="" type="checkbox"/> 非常同意 <input type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意
參與本計畫後，提升教師跨域協作的的能力(溝通力、合作力、執行力)	<input checked="" type="checkbox"/> 非常同意 <input type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意
參與本計畫後，學生除了增加自身專業能力，還提升了其他能力	<input checked="" type="checkbox"/> 非常同意 <input type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意
<p>除了幫助學生學習，對授課教師來說是否也有什麼收穫？及對跨域協作創新課程的建議?(陳述)</p> <p>這次上課開始時遇到疫情，我們面對一個全新的時代，學生的學習以及教師的教師都面臨新的機會與更大的挑戰，還好有科技的進步與網路的便利，讓課程能進行，但是感覺並不如實體上課順暢，因此，未來包括課程目標、課程規劃與學生學習的方式以及成果的評量，都應該再一次思考如何更符合未來情況需要。</p> <p>另外，要特別感謝我們這次課程中應美所和英研所的 4 位助理全程緊盯同學的進度並即時回報給老師，真的太不容易！所以未來再有大型專案類的跨域合作，要先找好輔助團隊，大有幫助！</p>	

項目	陳姿伶 老師
參與本計畫後，教師的教學方式有了改變。	<input type="checkbox"/> 非常同意 <input checked="" type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意
參與本計畫後，提升教師對其他專業價值的認識	<input checked="" type="checkbox"/> 非常同意 <input type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意
參與本計畫後，提升教師跨域協作的的能力(溝通力、合作力、執行力)	<input checked="" type="checkbox"/> 非常同意 <input type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意
參與本計畫後，學生除了增加自身專業能力，還提升了其他能力	<input checked="" type="checkbox"/> 非常同意 <input type="checkbox"/> 同意 <input type="checkbox"/> 尚可 <input type="checkbox"/> 不同意 <input type="checkbox"/> 非常不同意
<p>除了幫助學生學習，對授課教師來說是否也有什麼收穫？及對跨域協作創新課程的建議?(陳述)</p> <p>雖然教師雙方已經是第三次合作，但這次學生是採取團隊對團隊的合作方式，在輔導時更加困難，而最終的展覽事前的準備工作也多如牛毛。幸好有應美所和英研所很有經驗的助理幫忙，全程緊盯同學的進度並即時回報給老師。英文系與文創系秘</p>	

書也鼎力協助，幫忙連絡評審與演講師資，集結眾人的力量才能完成這次的計畫。擔任指導老師猶如一間新創公司的 CEO，經此一役，深知創業當老闆的不容易，特別是我在策展實務工作經驗不足經常讓自己處於焦頭爛額的狀態。幸好和合作夥伴吳老師合作一如往常非常愉快，讓我能實現把設計思考理念帶進英文系課程的理想。

5. 學生問卷統計結果 (搭配期末學生問卷)

項目	十分同意	同意	普通	不同意	非常不同意
1.修讀本課程能增強我未來就業之競爭優勢。 (如：實戰能力)	8%	36%	36%	20%	0%
2.本課程讓我學習到相互合作，溝通協調，提升整體學習能力。	12%	34%	38%	14%	2%
3.本課程能幫助我學習不同專業領域的學理知識與技能，提升我在學習上多元互補能力。	6%	36%	36%	18%	4%
4.本課程能幫助我結合理論與實務，提升我的實務學習力及跨領域競爭力。	6%	40%	34%	16%	4%
5.修讀本課程能深化我對問題的分析、整合與解決能力。	14%	38%	26%	18%	4%
6.我期待未來能有機會再修讀其他類型的跨域協作課程。	5%	24%	42%	18%	6%
7.我喜歡本課程採跨域協作教學的方式，我會	8%	30%	40%	14%	8%

推薦別的同学來修讀這門課。					
8.跨域協作課程中授課教師的教學內容能夠讓我對未來在職場中的應用有進一步瞭解。	6%	34%	21%	7%	4%

6. 學生學習回饋摘要

課程中老師的授課內容規劃適切，教材內容有助於學習。實作過程中，合作與互相討論的部分是具有挑戰性的，但跨域協作課程運用跨域多元的教學方式，能夠廣泛學習到不同領域的專業知識，並相互學習。

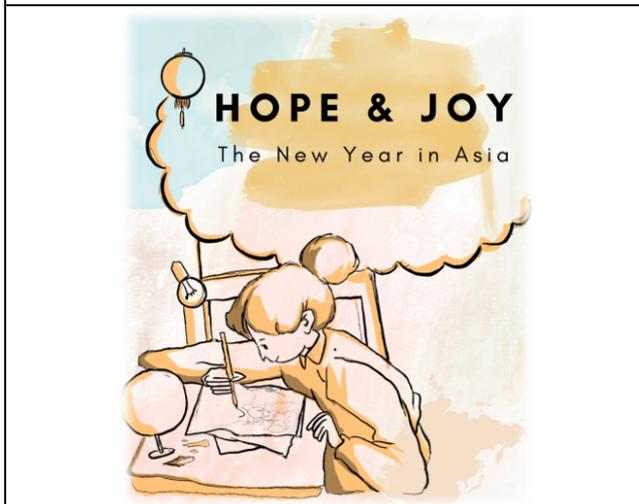
為了課程最終成果有好的展現，需與組員不斷的溝通與討論，並在課後與老師請益課程產品製作上不懂的問題。認為從小組分工，學習到合作、溝通協調的方式，整個的過程有助提升自我學習能力，可以引發學習動力，增加學習成效。

4、 照片

請提供本課程學生每人或每組實作作品照片，每張照片底下請提供 10-30 字的文字說明。(請以電子檔案於報告中呈現，無須沖洗照片)

	
<p>G2-1 繪本：Did you See My Parents? 爸媽去哪兒</p> <p>說明：目標是幫助學齡前兒童不害怕開口說英語，並以有趣的方式學習英語，告訴學生們犯錯並不可怕</p>	<p>G2-2 桌遊：Jungle Master 叢林大師</p> <p>說明：這款遊戲是以一大張的叢林地圖為基礎，家長可以將圖像卡牌隨機放置於圖面上，並抽取文字卡牌來讓孩子回答問題</p>

題，這個教具能變化出多種玩法，讓孩子的學習過程充滿多元及趣味性。



G3-1 繪本：Hope & Joy: The New Year in Asia 亞洲，新年快樂！

說明：1.介紹亞洲十國慶祝新年的方式
2.介紹他們的風俗、傳統食物和一些民間故事
3.通過這本書增加知識

G3-2 桌遊：Battle in the Festival 過節

說明：1.回顧繪本內容 2.了解更多世界各地的節日 3.節日的關鍵詞在卡片上 4.猜猜這是什麼節日



G4-1 大稻埕旅遊手冊& AR：A Day of Da [Dao] 大稻（盜）一日遊

說明：手冊裡一共有十二個不可錯過的景點，每個景點都有一個照片（示意圖），在觀光的過程中要找出該圖片的示意圖在景點的何處，透過 QR code 拍照收集，收集完成就能獲得一張大稻埕明信片。



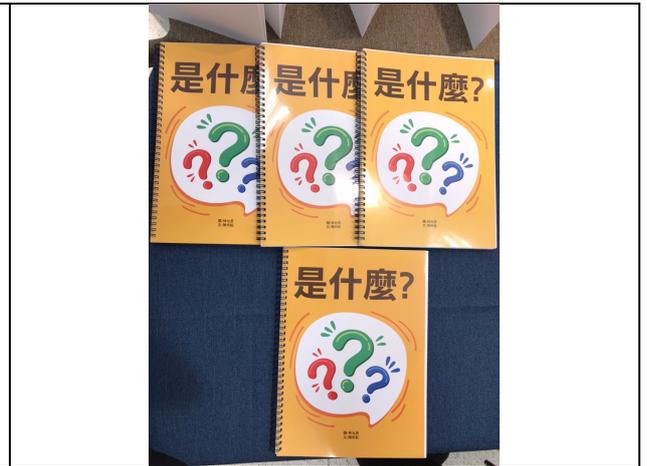
G4-2 明信片：Dadaocheng x Da [Dao] 大稻程 x 大盜

說明：觀光英語困擾，對象是不了解台灣的歷史、不會說中文的外國觀光客。



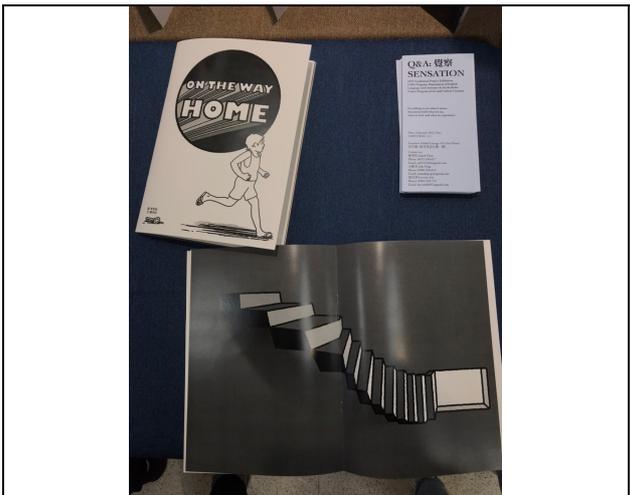
**G5-1：有聲書繪本+AR：
Andy's Life in the Neighborhood**

說明：產品是有聲書繪本 + AR app
設計目的有：教育結合科技、培養閱讀習慣、漸進式學習。



G6-1 互動式繪本：是什麼 What?

說明：這是一本激發想像力的互動書，並沒有標準答案。我們希望讓參覽者思考圖形的不同面貌。此繪本不設限年齡，任何人都可以依照個人的創意，發揮自己的想像，讓圖形擁有更多意義。



G6-2 錯視繪本：回家路上 On The Way Home

說明：作品結合了故事和視錯覺，製造類似幻覺的效果，使繪本更有吸引力和有趣。透過從不同角度閱讀，會使故事變得更完整。藉由與繪本互動的同時，讀者能從不同角度閱讀，也學習如何以不同角度看待世界。此繪本沒有年齡限制，任何人都可以體驗這種互動式閱讀。



G6-3 繪本：An Hour of Freedom

說明：改寫自經典美國文學短篇故事”The Story of an Hour”，除了將敘事觀點改為第一人稱，更特別採用扶風文化 張興藝老師的專利拉頁設計，可快速收攏的形式猶如故事內文中所描述的稍縱即逝的自由，並呈現順時敘事的故事軸線。讀者也可將每個單頁獨自拆下細細品味故事女主角渴求自由的孤獨況味。



G6-4 卡牌：情緒療癒文學卡牌 Literary Emotions Card Game

說明：這是一套可以讓老師、家長或是心理諮商師們拿來帶領學生們探索自我同時引起學生們對於文學之興趣的牌卡。可以用於幫助學生們自我探索、與內心的自己對話、釐清自己的狀態上。



G7-1 桌遊：Who is the Free Rider? 誰是豬隊友

說明：我們在面對成堆的作業時都會像是面臨災難一樣壓力山大，這時候組員們就需要齊心協力來完成作業，在做作業的過程中，人的缺點就會一一浮現，就像是死掉的倖存者變成鬼魂來極力阻止倖存者逃生，組員會化身豬隊友來擾亂進度。



G7-2 互動繪本：Free Rider's Soliloquy

豬隊友的獨白

說明：以解決 **free riders** 的壞習慣為設計目標。全本分兩部分，第一，為用文字及插圖描述三個 **free rider** 的問題以及他如何修正自己的行為；第二，在最後兩頁做互動。



G8-1 繪本：A Day of a Zookeeper

說明：繪本主要目的是讓幼稚園階段的小孩熟悉英語介係詞的用法。透過常見的動物與食物累積基本字彙，並利用重複的句型來介紹英語初學者容易忽略的介係詞。為了降低家長陪讀的焦慮同時製作中英雙語版本。



G8-2 卡牌：Can You Find the Animal?
 說明：卡牌附有動物、動物的食物、以及一些躲避物的圖樣，家長可以自行使用這些卡牌的組合，延伸出比繪本更多的玩法，也可以透過這個遊戲來了解小孩的學習成效。



G12-1 筆記簿：College Students' Positive Notes
 說明：18 週是大學生的一學期。從期初的興奮期待到期末的收穫/ 挫折滿滿。無論你是學霸或學渣，佛系或獸系，都可以在這裡找到你的一週。什麼？找不到？那就自己畫一頁吧！



G12-2 卡牌：Daily Life of The Two College Students: The Card Game
 說明：此紙牌遊戲可供 2-4 名玩家使用，每個玩家必須匹配對話卡才能獲得積分。當所有對話卡被翻開並匹配時，比賽結束，得分最高的玩家贏得比賽。

5、附件(請務必繳交)

1. 師生同意成果授權書(附件 1)

- 課程成果由教發中心協助放至計畫成果展示平台上，故需要師生授權書

2. 期中學習心得報告(老師可參考【成果_附件 2】或自行設計)

凡跨域創新課程中活動心得，如:業師授課、媒合過程等活動心得(500 字內)

3. 學生學習問卷回饋與心得報告(教師可參考【成果_附件 3】或自行設計)

- 每位學生於期末課程結束後填寫問卷及心得。
- 附件問卷為參考，教師可自行增列，但請勿刪減

成果報告含任何相關的附件，如教材內容、影音光碟、照片等成果或產出，**全數電子化**，請燒成光碟後置於不織布 CD 套內，一併擲交教師發展與教學資源中心(外語學院 LA106 室)，謝謝。