輔仁大學**111**年度高等教育教深耕計畫

【數位敘事力課程】
成果報告書

課程名稱	電腦繪圖-網
開課單位	輔仁大學高教深耕計畫
開課學期	**111-1**
修課人數	**60**人
授課教師	施善贏

中華民國 111 年 1 月

一、課程簡介

(一)課程概述

元宇宙是近年來炙手可熱的未來科技議題。它指的是一個聚焦於網絡社交連結的 3D 虛擬世界。元宇宙可以視為一種各樣現成科技等共融創造的巨大應用程式所形成的虛擬空間，此虛擬空間包括了各種科技如區塊鏈、人工智慧、增強現實、機器視覺...等等。而在元宇宙的生 態系統強調了以使用者為中心的要素，例如分身(Avatar)、職業、能力、性別、各式互動內 容創作、虛擬經濟...等等。因此元宇宙在電腦遊戲、商業、教育、零售和房地產領域都有相 當的潛力。本課程希望從動漫與遊戲的概念切入元宇宙的範疇，從自己的分身(Avatar)繪製與服飾設計相結合，使學生能夠初步探索元宇宙的基本概念，讓學生在未來的職場上能具備元宇宙相關產業的基本設計能力。

(二)敘事主題

元宇宙的虛擬分身造型設計

二、成果說明與分析

(一)課程設計

(1)教學策略實施

以非同步之網路課程進行授課，使學生們在線上能更加熟悉使用繪圖軟體與設計的能力;線下透過舉辦角色設計工作坊讓學生能與講師進行作品交流，並給予學生技術方面的指導。

本課程將包含三大部分並進行相關的能力培養，分別描述如下:

1. 基礎繪圖能力的培養:本課程將以網路課程的形式，預先錄製好所有關於軟體操作的影片，並且搭配元宇宙分身設計的概念，進行服飾布料的模擬、布樣的圖案創作以及服飾圖繪製等相關的內容。
2. 元宇宙分身設計的培養:本課程將邀請動漫角色設計師來進行兩次的講座，並實際參與指導學生們針對其自我分身的設計過程。
3. 分身角色造型規劃企劃:本課程最後將協助學生們針對分身角色的設計、布料圖案的模擬與設計，以及整體服飾造型規劃進行最終的總整企劃報告，並將於網路平台(FB 或 Behance)進行線上展覽與推廣。

(2)數位敘事力學習活動紀錄

主題	動漫分身設計講座(Ⅰ)		
時間	111.10.21 (五)18:00~20:00	地點	織品服裝學系(朝橞樓) TC207

流程	時間	內容
開場	18:00~18:15	教師開場與講師介紹
講座 從人體比例談動漫角色	18:15~19:15	講者:陳詠霖老師 • 動漫角色設計-基礎篇 • 如何掌握動漫角色人物比例 • 範例欣賞分析 • 繪圖工具介紹
中場休息	19:15~19:25	
個人練習時間	19:25~19:55	個人初擬人物草稿, 由老師指導並協助學生繪製動漫角色和提問
總結	19:55~20:00	• 活動結語 • 大合照 • 告知下次活動內容與時間

主題	動漫分身設計講座(二)		
時間	111.10.28 (五)18:00~20:00	地點	織品服裝學系(朝橞樓) TC207

流程	時間	內容	
開場	18:00~18:15	教師開場與講師介紹	
講座 從人體比例談動漫角色	18:15~19:15	講者:陳詠霖老師 動漫角色設計-設計篇 • 角色設計元素 • 資料蒐集 • 角色設計四大元素:剪影、比例、曲線、表情 • 工具整理	
中場休息	19:15~19:25		
個人練習時間	19:25~19:55	修改及整理自己設計的角色, 由老師指導並協助學生繪製動漫角色和提問	
總結	19:55~20:00	• 活動結語 • 大合照 • 學生發表當日成果	
活動照片			

 說明：第一場動漫設計講座的大合照	 說明：**講師與學生互動狀況良好，氣氛相當熱絡**

(二)成果說明
(1)成果展現(可複選)

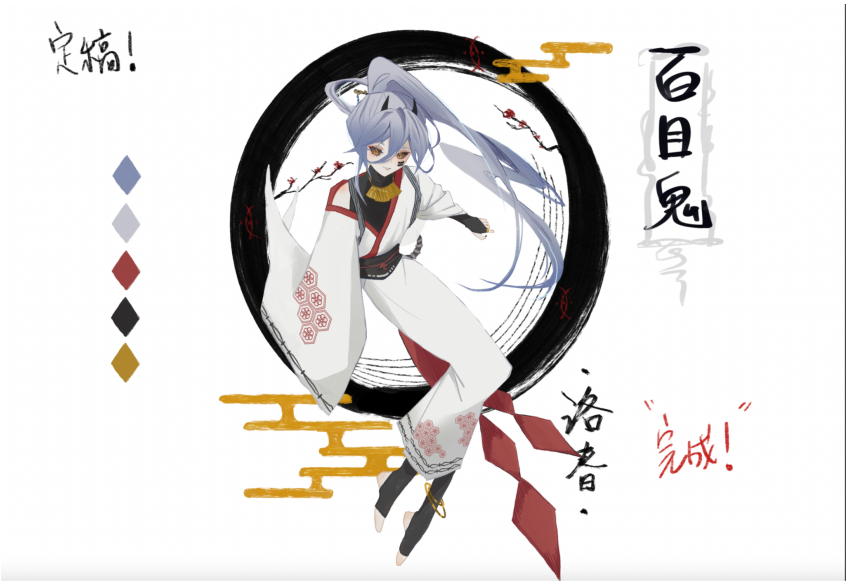
類型	提供資料
影像作品(使用behance網站)	https://www.behance.net/gallery/160547057/1111-

類型:
☐ 影片/微電影
☐ 數位出版品
■ 影像作品
■ 線上策展
☐ 其他(請說明)：

佐證資料:

- 學生作品展示

期中-角色設計



期末-角色設計海報

虛罪追捕者—適配者002賴世豪
高中時在各項成績以及體育活動都表現優良的賴世豪，被政府請去作為「數位完全潛行部」的潛行人員，完成大學學業以及兵役後正式加入「數位完全潛行部」，並且擔任當中機動組的成員，專門負責偏遠地區（山區、海底通道）的網路安全與資訊問題，以下的服裝為機動組成員的專用戶外制服
賴世豪
非常木訥寡言的人，有著聰明的腦袋以及健壯的體態，能力也很超群，算是謝穎欣的前輩，有時候會在專業實習課教謝穎欣各種「LS-001」的使用技術
多工智能側背包
能偵測使用者的身型以及所放入物品來調整背帶以及包體以達到減輕使用者負擔和保護的效果
人體數值偵測器
確保適配者的生理狀況以及「LS-001」的穩定程度
溫度調節機能外套
讓人體的溫度維持在25°~30°C
多工機能長褲
由能夠適應多種天氣場合的科技面料縫製而成
多地形越野跑鞋
使用防水透氣的組織組成鞋身
鞋底則是輕量化的多功中底組成
後面的鐵塊是由特殊金屬組成
能夠增加「LS-001」潛行時的穩定度
(整套服裝的金屬配件都是此金屬)

虛罪追捕者—適配者002賴世豪
「數位完全潛行部」的潛行人員在外都會被包裝成「網路資訊部」的公務人員，因此他們在辦公室上班的以及會見重要人物時也是要穿著制服的，以下為「數位完全潛行部」的特製制服
特質襯衫
領帶
特製金屬夾扣
西裝套裝
使用防刺、多重交織材質以免人員受到攻擊產生傷害，鈕扣為上頁所提到的金屬組成
防彈、防刺背心
有時候可能會在危險曝露的地方進行出勤，所以都會穿上防彈背心進行保護
運動鞋
照理來說要穿皮鞋的
但是賴世豪覺得步鞋比較好行動

(2)成果迴響(可複選)

類型	提供資料
點擊率/觀看次數	(網站截圖) 網址:https://www.behance.net/gallery/160547057/1111-
觀賞者回饋	能從網站中清楚觀賞不同風格的作品，非常欣賞學生能自行設計人物角色、服飾與故事設定，彷彿畫出1個活生生的人物，帶領我1同進入原宇宙的空間，探索其中！

類型:

- ■ 點擊率/觀看次數
- ■ 觀賞者回饋

☐ 他人的引用或使用
☐ 校內外合作機會
☐ 其他(請說明):

佐證資料:

(3)執行成果

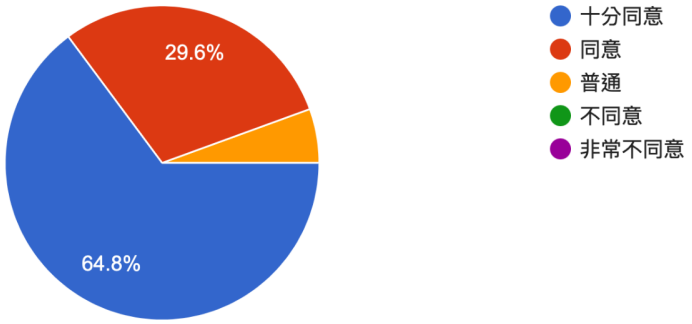
質化成果說明	量化成果說明
● 從動漫角色設計過程中了解元宇宙的基本概念。 ● 了解如何使用 adobe 繪圖工具進行元宇宙中的分身設計。 ● 了解如何為自我分身進行服飾設計與整體造型規劃。 ● 學生能運用所提供之數位資源積極學習，並主動解決學習困難	● 兩場動漫角色分身設計講座 ● 元宇宙分身造型設計企劃60份 ● 一場線上平台展覽(behanec網站)

(三)學生學習成效分析

—問卷回饋

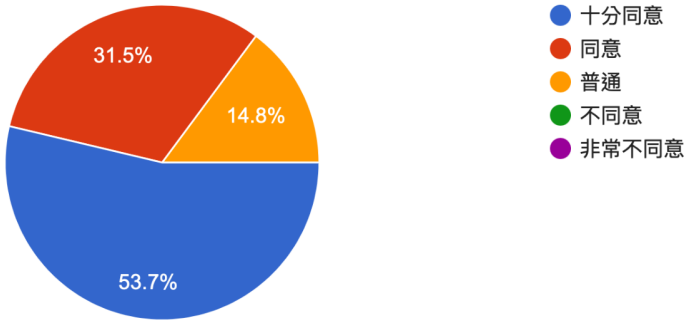
相較於其他課程，本課程中加入「幫助選定之議題獲得...事力學習設計： 能提升我對課程的學習興趣

54 則回應



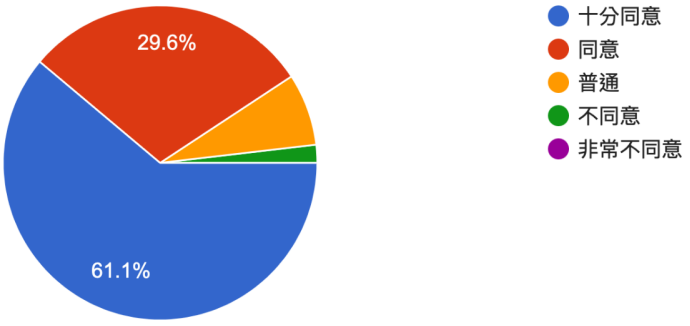
相較於其他課程，本課程中加入「幫助選定之議題獲得...習設計： 我願意投入更多時間參與課程活動

54 則回應



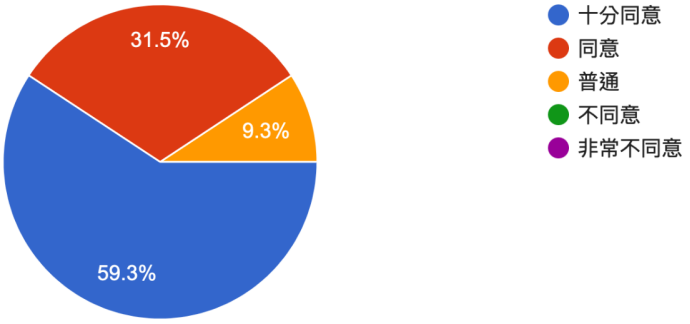
相較於其他課程，本課程中加入「幫助選定之議題獲得...習設計： 有助於我更深入地學習到專業知識

54 則回應



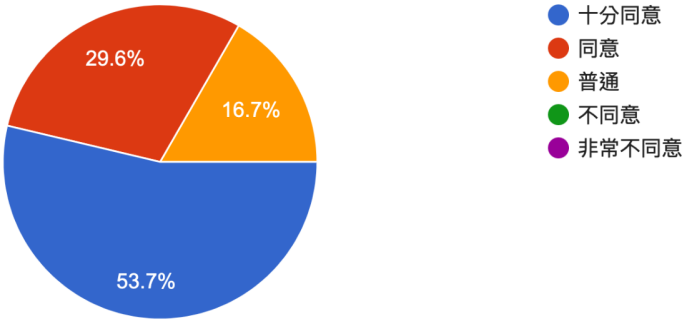
相較於其他課程，本課程中加入「幫助選定之議題獲得...： 讓我獲得課程專業領域以外的知識和技能

54 則回應



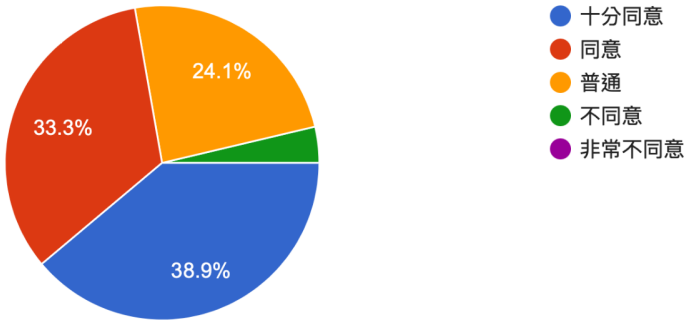
相較於其他課程，本課程中加入「幫助選定之議題獲得...力學習設計： 提升我解決問題的能力和經驗

54 則回應



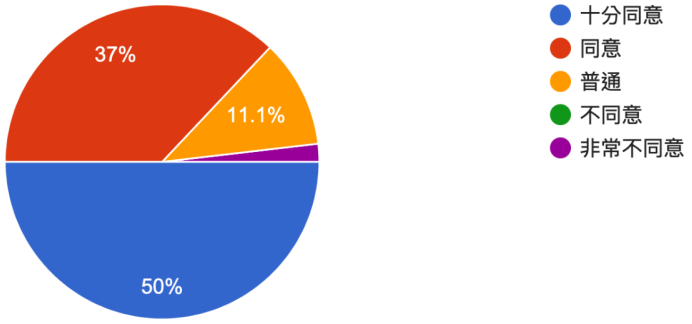
整體而言，我對課程的想法： 這樣的設計對我來說不會造成太大的學習負擔

54 則回應



整體而言，我對課程的想法： 我更喜歡這樣的課程設計

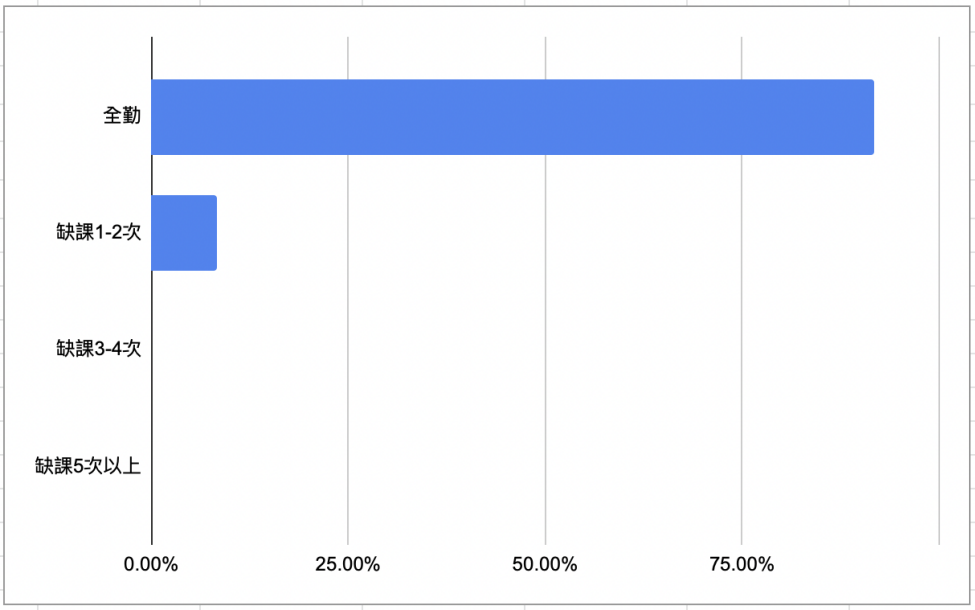
54 則回應



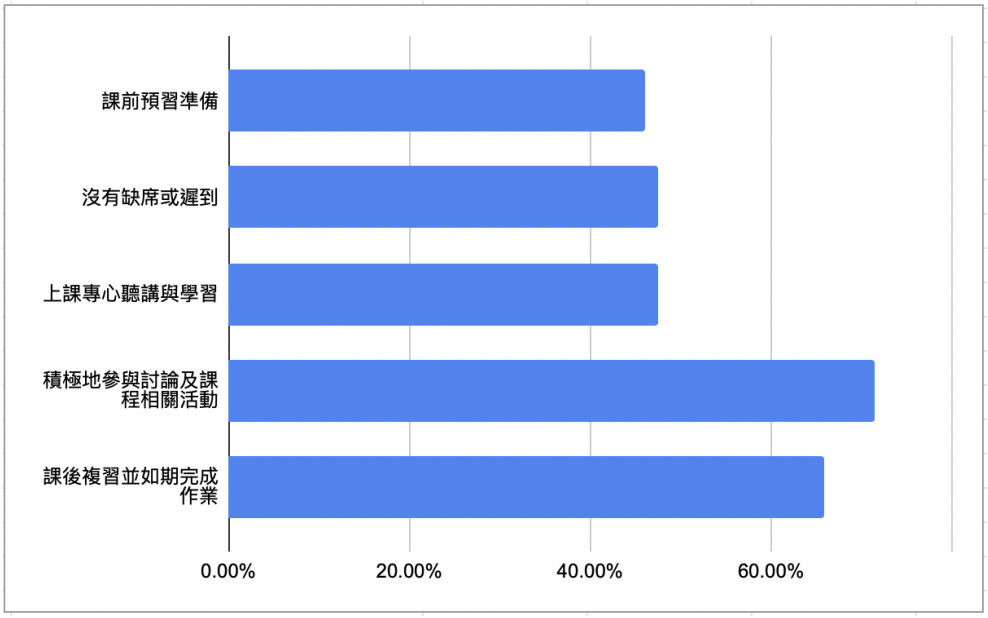
–教師評量填寫

一、學生學習自評

- 學生到課狀況 (含缺課五次以上)

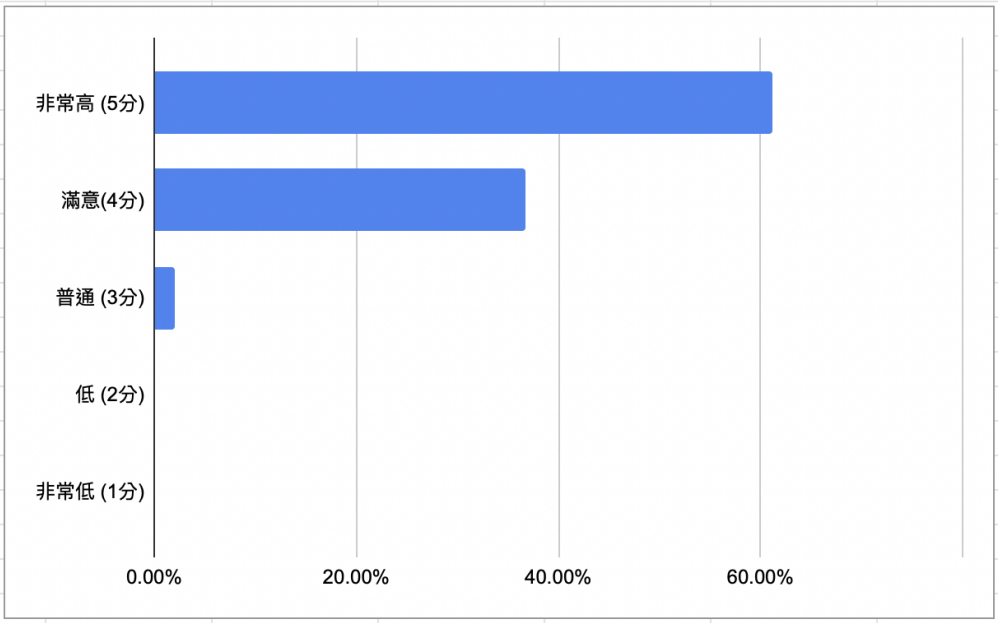


- 在這門課中, 大部分有做到的事項

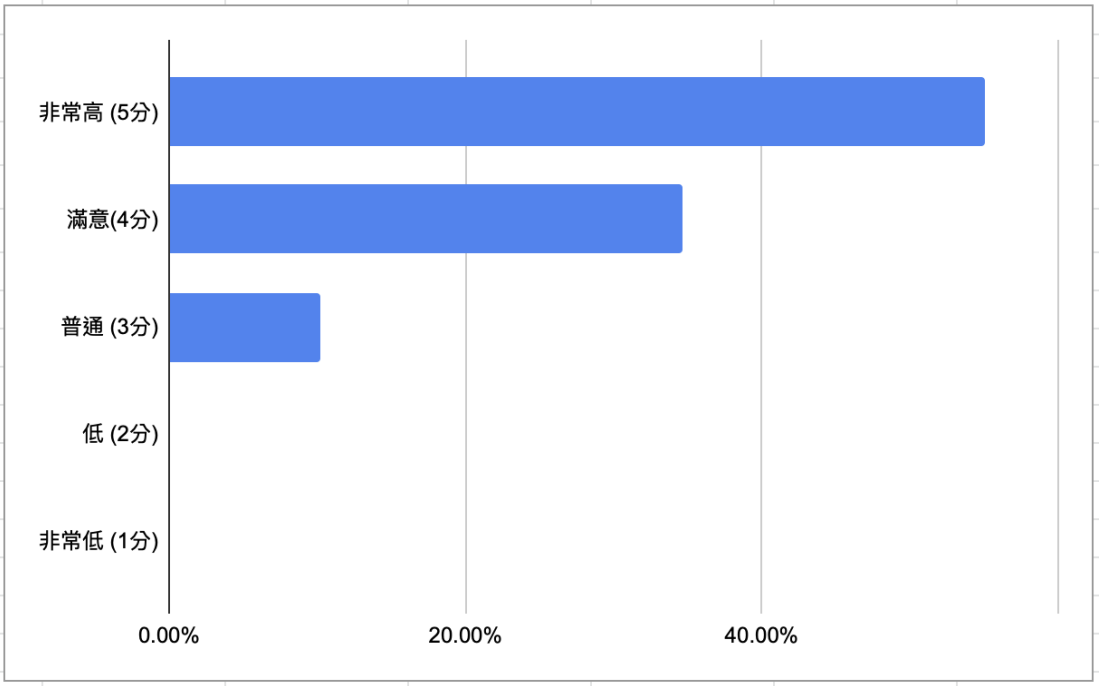


- 在這門課中, 對以下項目增進程度

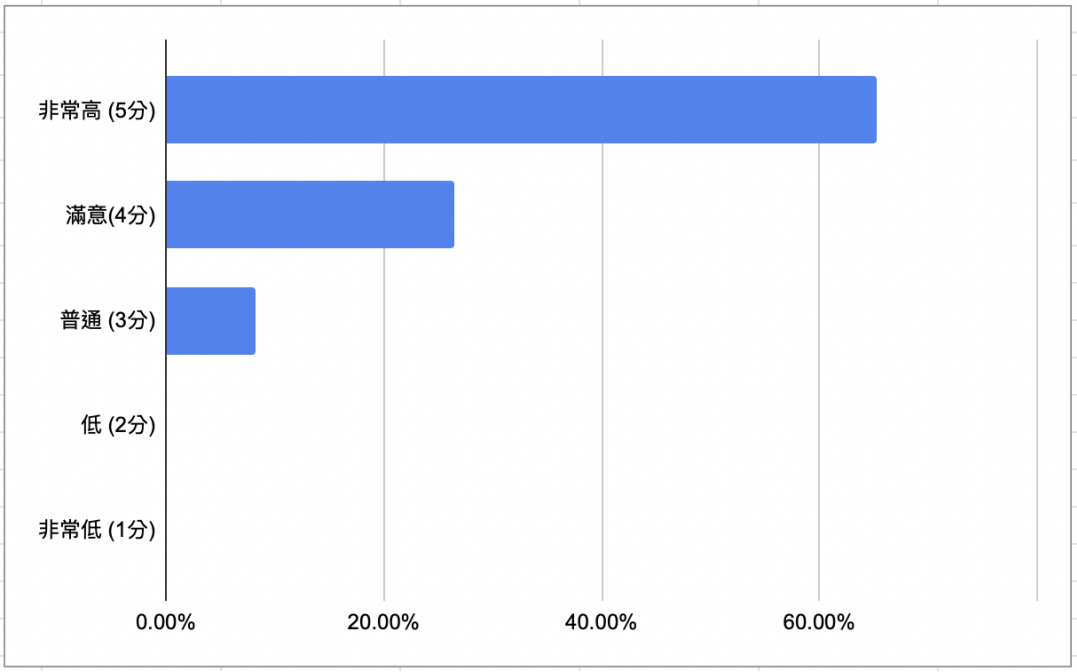
(1)知識-設計



(2)知識-藝術

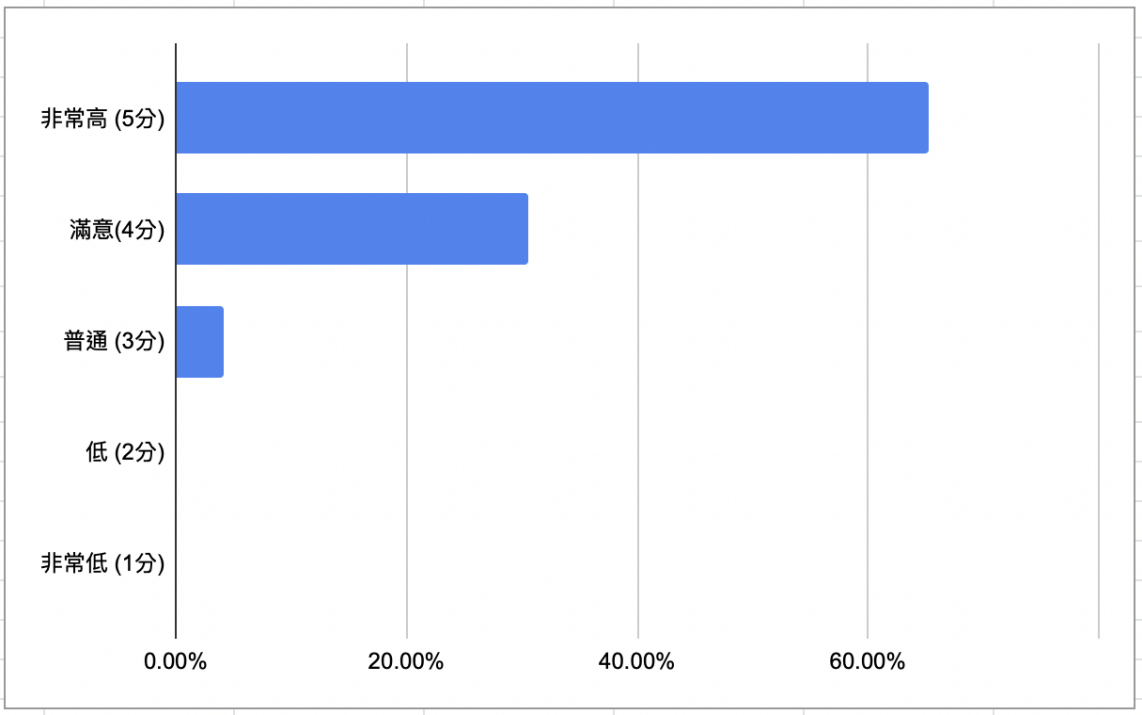


(3)技能與態度 -設備選用

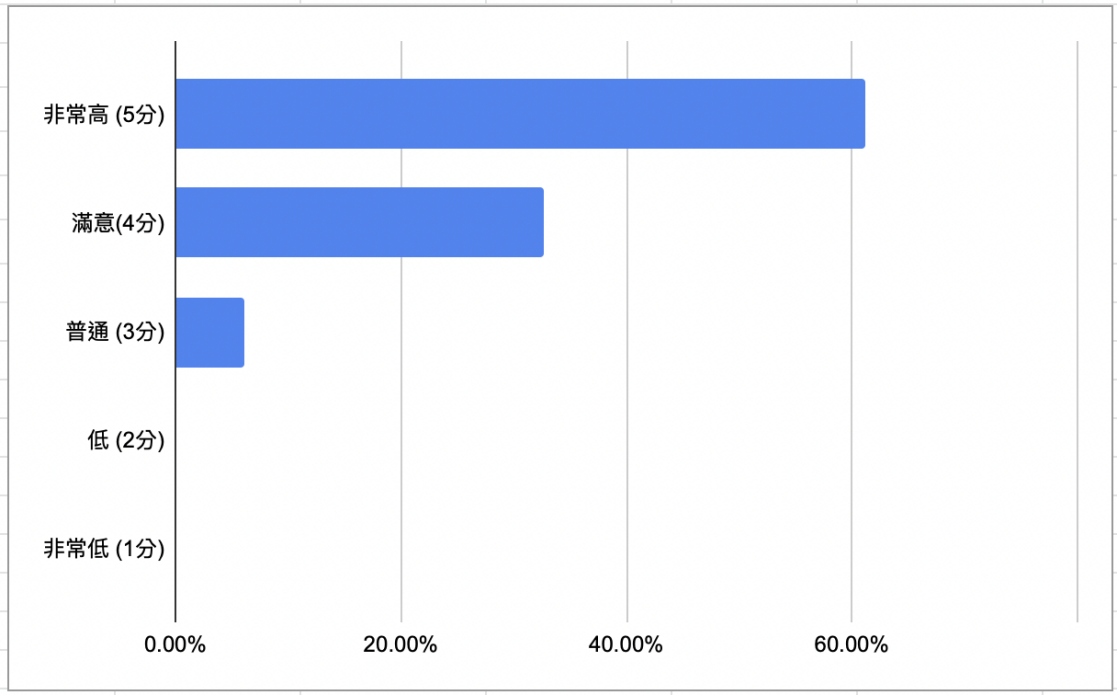


二、課程評價

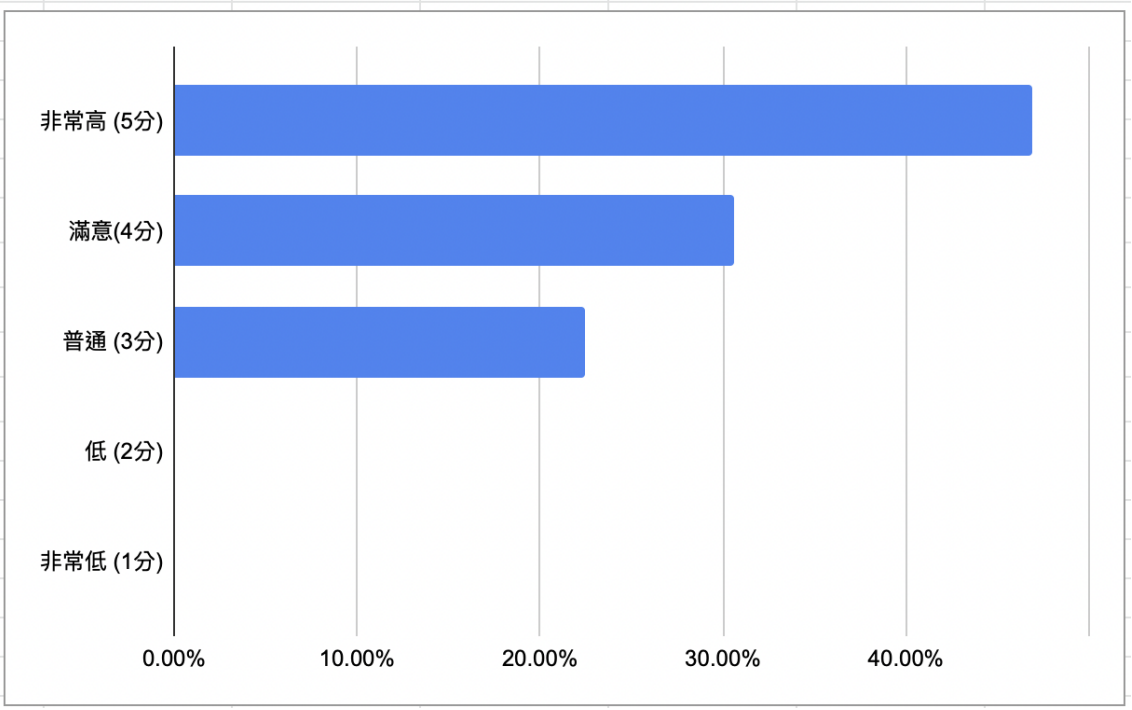
- 教材內容有助於學習



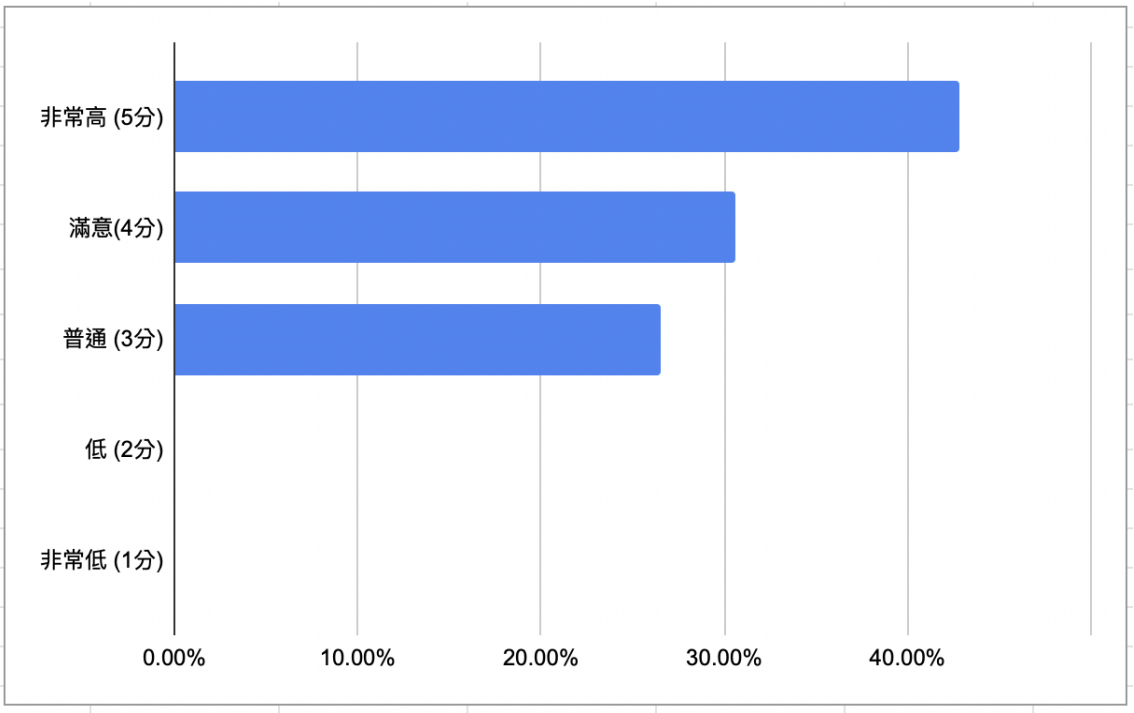
- 教學方式能增進學習成效



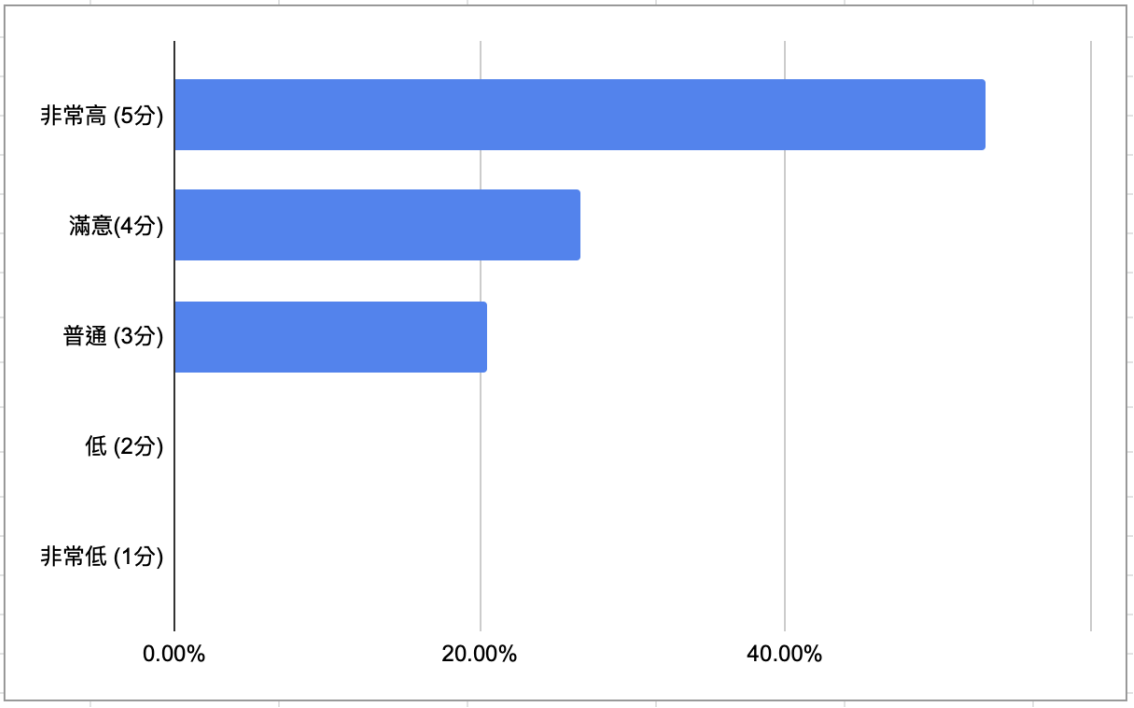
- 師生互動與討論有助於學習



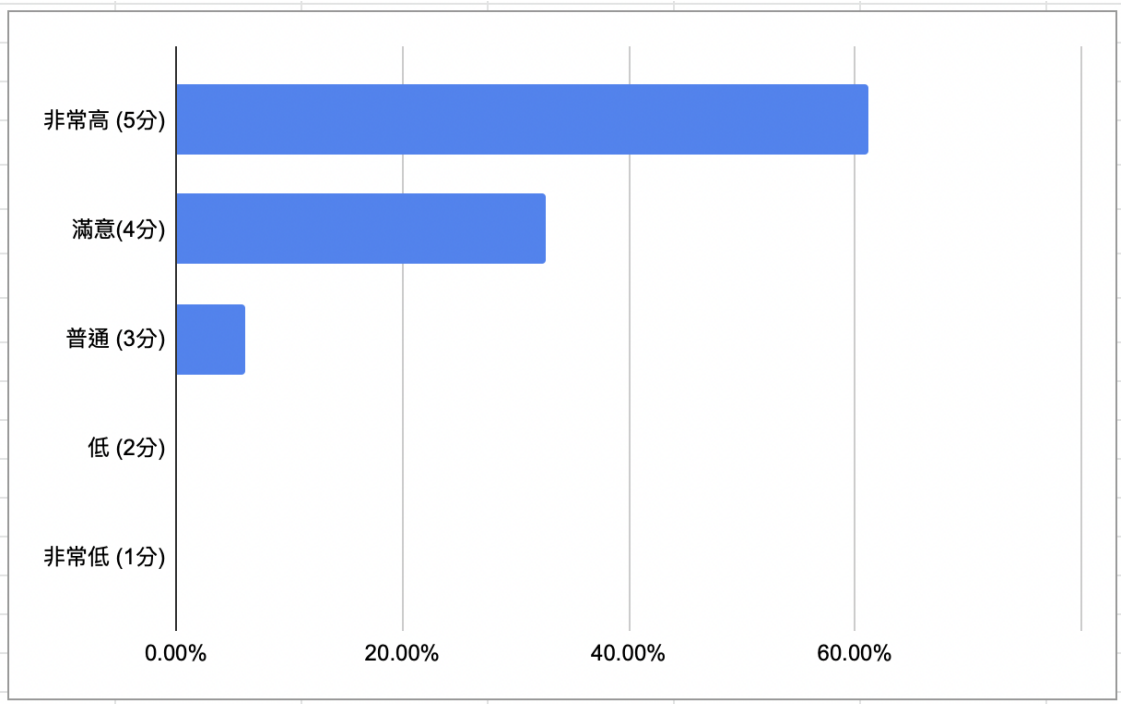
- 課堂學習氣氛有助於學習



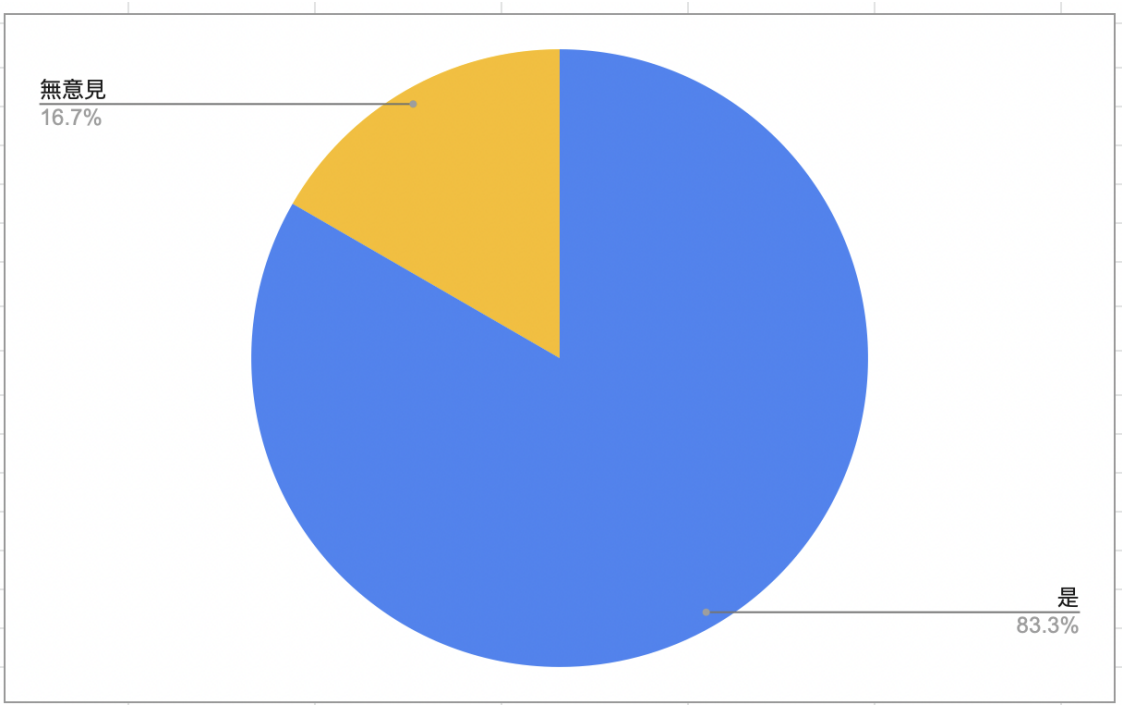
- 評量方式有助於學習成效



- 對本課程整體滿意

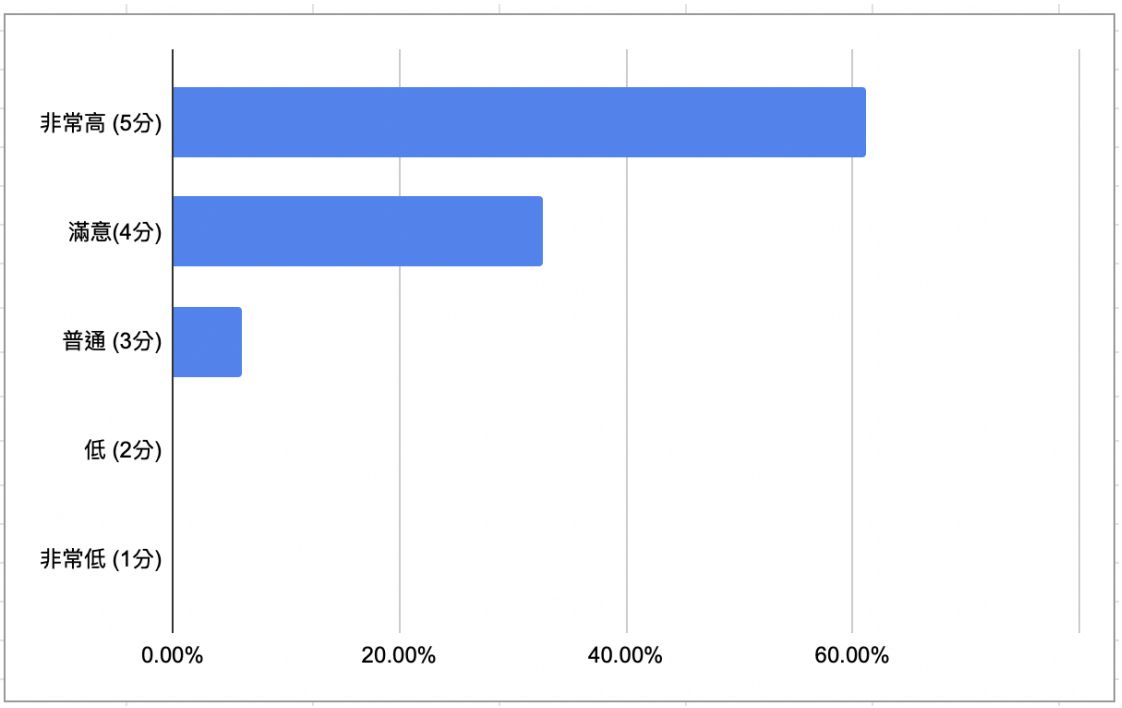


- 是否願意推薦這門課給予其他同學

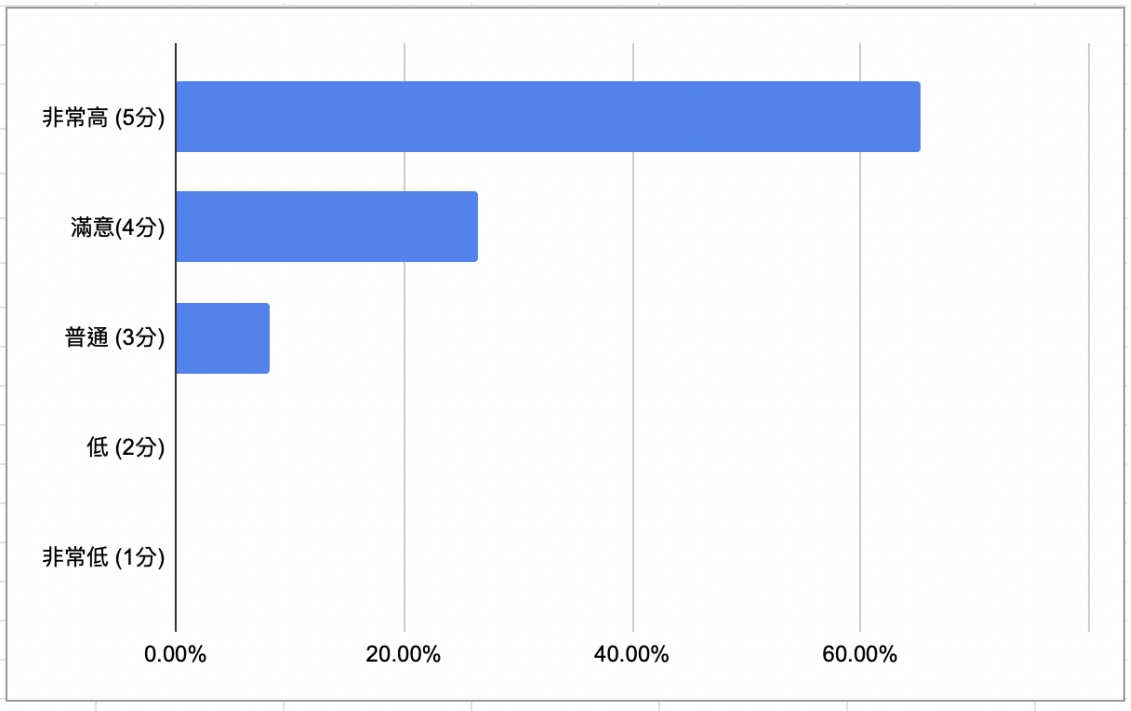


三、遠距教學課程評價

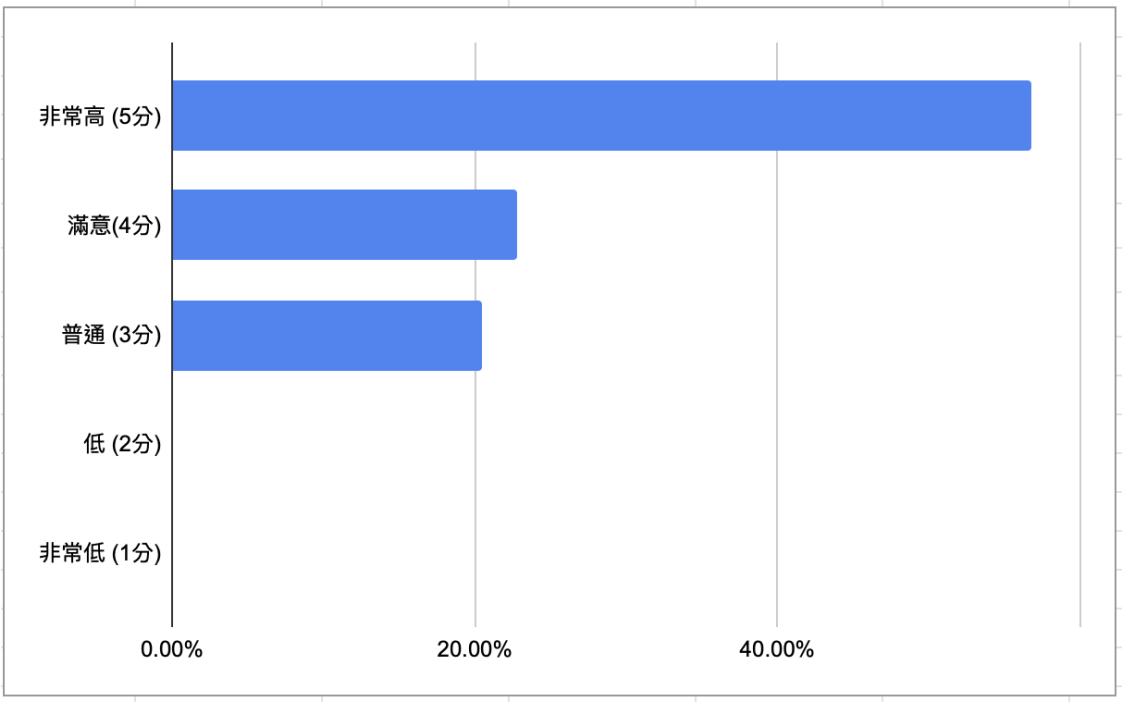
- 授課教師善用多元類型線上互動模式(如:平台討論區、作業測驗回饋、搭配同步 視訊時間等)鼓勵互動



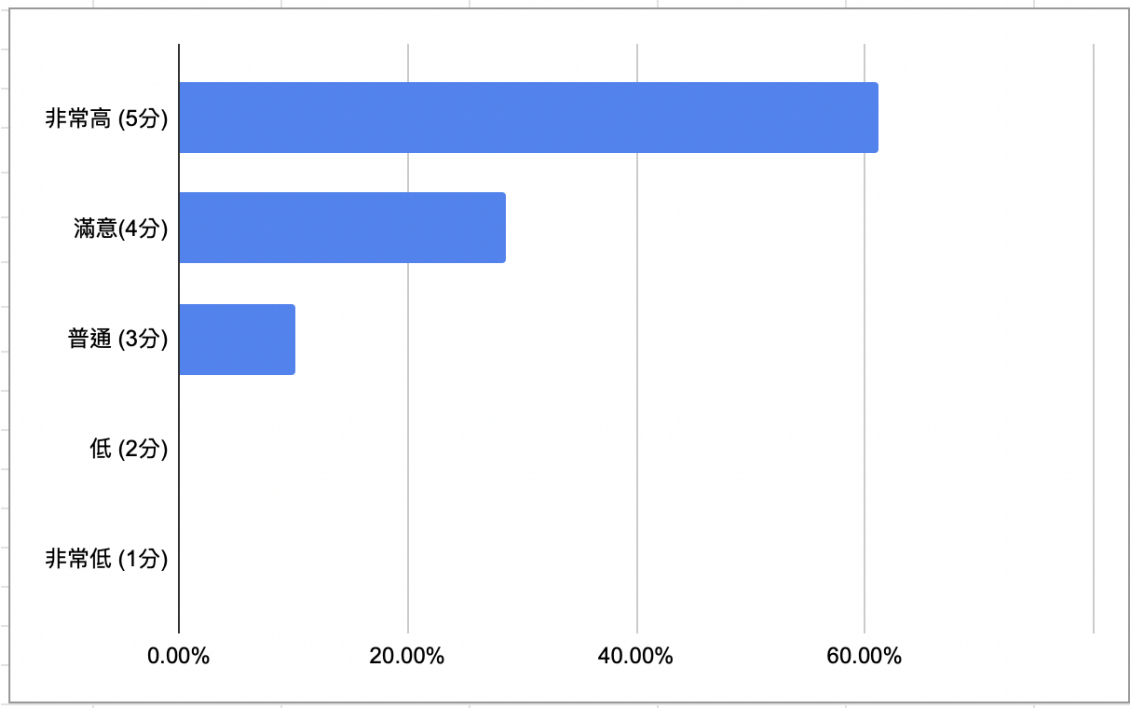
- 遠距課程提供的線上非同步互動(如討論區、線上教材等)有助於學習



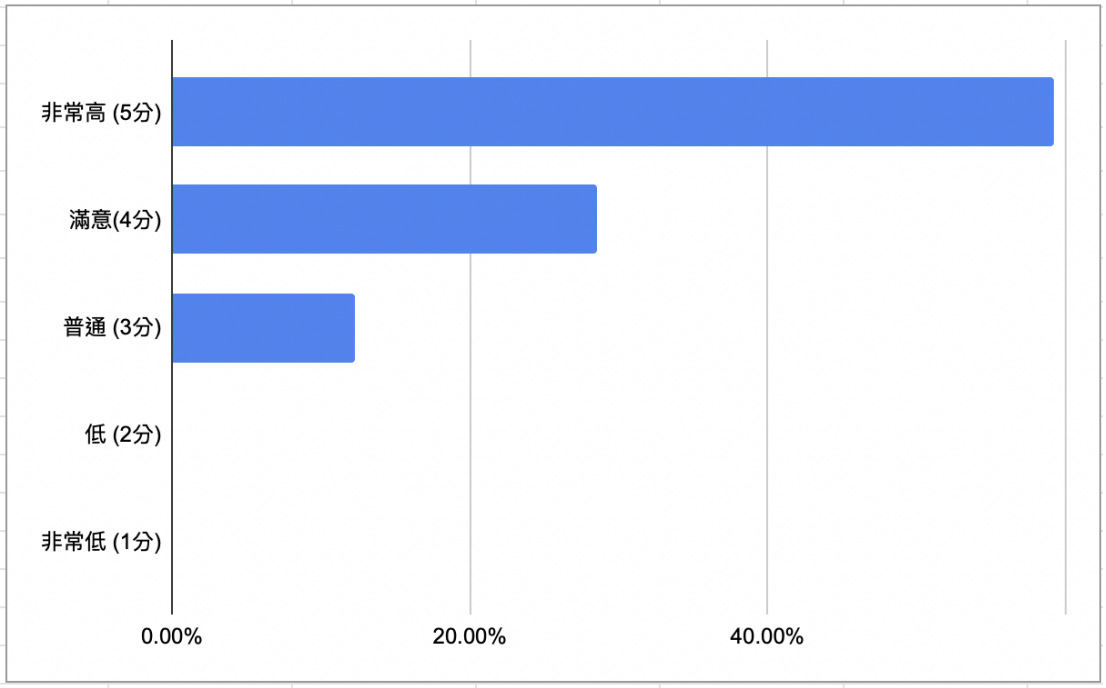
- 遠距課程提供的線上同步互 動(如:MS Teams同步視訊等)有助於學習



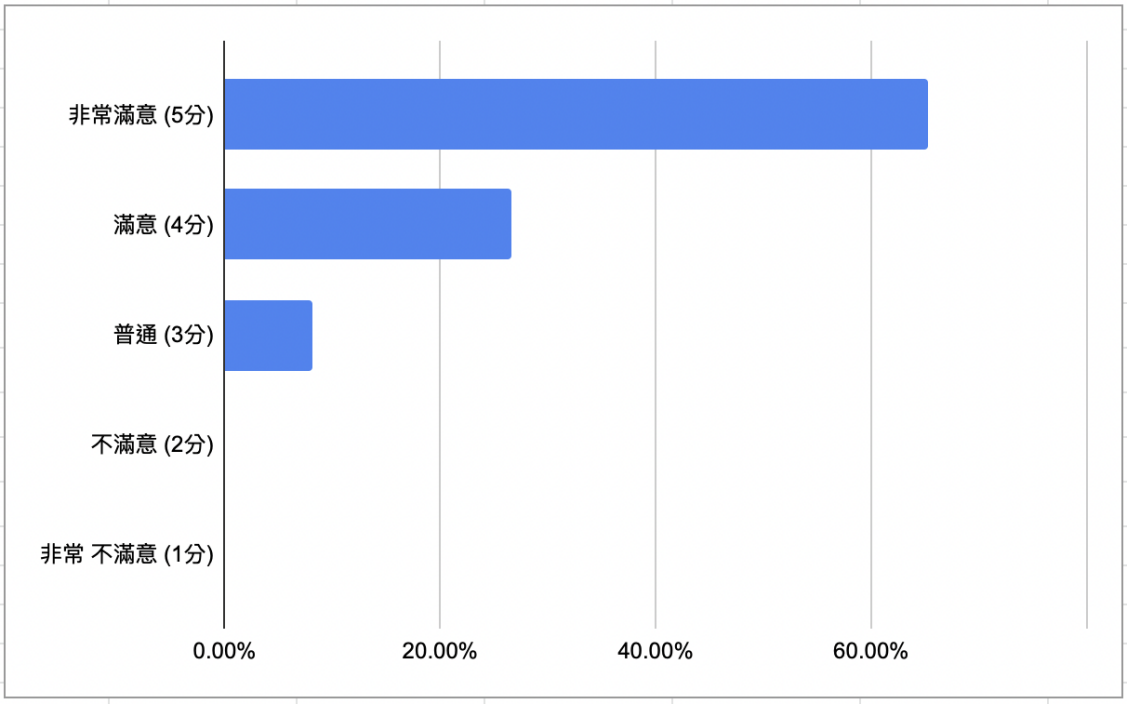
- 本課程以線上教學(同步或非同步)與實體面授教學比例適中



- 教師或助教能適時針對線上學習的問題予以回應



- 本課程適合繼續同樣以遠距方式上課?



開放性填答題目	條列式
對於本課程中教師(or EMI)教學的看法為：(200字內，自由填寫)	老師辛苦了
	老師很用心，還請了繪師來教我們電繪
	老師很用心的安排作業幫助我們學習，對於我們遇到的問題和困難也都會即時回覆與解決。
	老師辦的工作營滿有趣的~
	課程內容難易度適中，作業量也很剛好，是很實用且能學到技能的一門課。老師對於同學的問題也會快速回覆，講解也都很清楚易懂！謝謝老師
對於本課程中教學助理的看法為：(100字內，無教學助理者免填)	助教辛苦了幫忙錄影片還要改作業
	助教非常用心批改
	助教很認真！且作業也會給評語！很讚！
	助教很認真的錄製示範影片，並用心批改我們的作業。
	助教錄的影片很清楚易懂
對於自己學習方面的反思為：（200字內，自由填寫）	有些操作比較不熟悉，再加油吧！
	希望能空出時間拍電繪作業
	我是完全不會電腦繪圖的人，但這堂課很仔細的手把手從頭教起，覺得很感激，也讓我真的要學習到ai,ps 的用法
	每次製作影片作業時，我都會提前進行練習，如此一來不僅可以減少錄製時間，也可以加強操作上的熟悉度。

(學生對於課程的回饋)

(2)實施成效分析

由問券回饋及教師評量中可知, 有超過丨半的學生十分滿意課程的設計。
在教學方式上, 透操作用設計上常用的軟體, 如:photoshop、illustrator等軟體, 讓學生們可以從基礎開始學習, 並隨著課程的推動與實際演練讓學生們得以結合自身的創意靈感製作出品牌logo、布料以及服裝, 同時增進設計與藝術方面的知識和實際經驗。
此外, 課程也邀請在業界有實際工作經驗的繪師來進行工作營教學, 手把手帶領學生們完成織品系作品製作中會使用到的布面紋理與連續圖案設計。
本學期課程採取遠距教學, 6成以上的學生們認為遠距課程更能給予學生們在操作軟體上的自由度與時間控管, 由於學生大部分為無經驗者, 以非同步的教學方式可以給予無經驗的學生更大程度上的便利性去吸收新知, 同時搭配同步教學課程和實體工作營來確認進度和成果。

三、照片錦集

說明：在動漫設計講座中學生所繪製的人物初稿	說明：學生們在講座中認真聽講，並練習使用繪圖軟體

四、反思與檢討

1. 課程方面, 少數參與課程學生認為希望獲得更多與教師互動討論的機會, 來進行實際的作品改進, 未來可以根據此反應來調整線上與線下教學的堂數比例。
2. 在課程前無經驗的學生希望可以將課程分為單元式的教學, 以利學生吸收和系統化的內化所學，未來可以調整課程安排。
3. 部分參與工作坊的學生反應工作坊的課程風格過於日式, 本課程大綱雖已擬定日式風格人物作為教學方向, 未來仍不排參考學生意見進行不同風格的繪畫教學。
4. 根據學生問券反饋, 部分學生以第三視角拍攝的影片作業難度較大, 此課程的作業設定是為了確保學生們在遠距課程的吸收能力, 未來方可進行調整。

五、結論及未來展望

本課程希望學生能藉由透過從動漫與遊戲的概念, 將自己轉化成為元宇宙中的分身設計要素, 透過基礎課程的教學, 培養adobe photoshop 與 adobe illustrator 的繪圖能力, 結合織品系所學, 進行服飾布料的模擬、布樣的圖案創作以及服飾圖繪製等相關的內容，並以最終設計之角色服飾造型規劃作為總整企劃報告, 將成果於網路平台Behance進行線上展覽與推廣。

從學生的意見反饋及他人迴響中, 多數人皆對於課程的內容感到新奇並在創作的過程中更勇於去探索元宇宙虛擬世界的多樣化面貌, 並吸收課程所學將自身轉化成原宇宙角色進行服飾上創作, 身處於科技日益發達的世代中, 希望學生能從本課程中收穫必修課程以外的知識與經驗, 未來會透過學生的反饋進行課程的調整與規劃, 期許學生能透過此課程提升自身的競爭力, 並在未來的工作職場上銜接。