

國立東華大學教學卓越中心  
113-2 IDEAS 教學課程成果報告書

文字設計與編輯課程

計畫主持人：黃琡雅  
單位：藝術與設計系

# 目錄

壹、113-2 成果報告確認-----	2
貳、執行成果總報告-----	3
參、附件-----	10

## 國立東華大學-IDEAS 教學課程計畫 113-2 執行成果報告書確認表

課程/學程名稱：文字設計與編輯		
授課教師：黃琡雅		
服務單位：藝術與設計系 / 教授		
班級人數：29		
勾選	繳交項目	說明內容
<input checked="" type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input checked="" type="checkbox"/>	執行成果總報告表-電子檔 (Word)	字型：標楷體（中文）； Times New Roman (英文) 行距：單行間距 字體大小：12 號字
<input checked="" type="checkbox"/>	活動記錄表	當期程全部活動紀錄，如講座、參訪、期末成發展等
<input checked="" type="checkbox"/>	AI 培訓講座/工作坊	■ <b>A 類</b> 素養導向、 <b>C 類</b> 跨領域課程 6/5 AI 素養培力講座--生成式 AI 趨勢倡議 (2025/06/05(四) 12:20~13:20)主辦單位：人文社會科學學院 諮商與臨床心理學系  □ <b>B 類</b> AI 科技運用(2 場) 1/10 Microsoft365 Copilot -教學與研究上的最佳 AI 助手 5/7 Microsoft365 從課程設計到團隊執行的數位工作流程實戰
<p>依據 IDEAS 教學課程計畫辦法第四條，受補助計畫主持人 <u>有義務參加舉辦之 AI 培訓講座/工作坊</u>，<b>A 類</b>素養導向課程與 <b>C 類</b>跨領域課程 <u>1 場講座</u>；<b>B 類</b> AI 科技運用為 <u>2 場講座</u>，以培養教師 AI 應用的能力，因應未來發展趨勢。</p>		

- 繳交期末成果報告時，請確認繳交項目是否齊全
- 本年度所有受補助課程/學程之成果報告，將上述資料匯集成冊(封面、目錄、內容、附件)，做為本期成果報告書
- 若有相關疑問，請與承辦人郭心怡助理聯繫  
(#6591；imyeee@gms.ndhu.edu.tw)

# IDEAS 教學課程計畫-執行成果總報告

## 素養導向/AI 應用/跨領域課程

### 一、課程內容特色

在今日 AI 風潮盛行之時，許多教學創新方案也提及可以利用 AI 科技，導入可用相關技術，可望可以提升學習成效。深入參與 Khanmigo 研發的可汗學院學習長克里斯丁·迪瑟波 (Kristen DiCerbo) 也提及應把 AI 視為一種學習工具。ChatGPT-3.5 在 2022 年 11 月橫空出世，OpenAI 在 2024 年 5 月 13 日發布 GPT-4o，除可以提供客製化之外，更強調即時語音助理/情緒、快速、免費的特性。其他如 Copilot、Gemini、Claude、Poe 等生成式 AI 工具，正如雨後春筍般的爆發成長。研究發現每週均有超過 1 億的人，使用 ChatGPT 來學習新東西、找尋創新點子、以及解決他們的問題。GPT-4o 整合文本、圖像、音頻，同時強調情緒、快、免費、直接對話的特色。所以在文字方面更加智能的文本生成和理解；在視覺方面透過語調或臉部表情來偵測人的情緒，快速從不同的情緒語調中做轉換。在音頻方面支持即時語音對話和情感識別、改變語氣、唱歌。在即時對話和語音互動方面則強調對話時可以插嘴、可以與多人對答；可以即時口譯。檢視目前最紅的生成式 AI，可得出各項類別與工具（圖 1）。其次如何利用生成式 AI 來進行教學呢？如圖 2 所示。

類別	工具
聊天機器人	ChatGPT、Copilot、Gemini、Claude、Poe
影片創作	剪映、Pika、Runway、HeyGen、Veed.io、Pictory
圖片創作	Midjourney、DALL-E 3、Leonardo.ai、Firefly
音樂創作	SUNO、Magenta Studio
簡報製作	Canva AI、Gamma、Tome、Slides.ai、Decktopus Beautiful.ai
寫作回信	Copy.ai、Grammarly、Jasper AI、Wordtune、ChatGPT Writer、ChatPDF
綜合任務	Zapier、Taskade、Audio Pen、Notion AI、Xembly

圖 1 目前最紅的各式生成式 AI

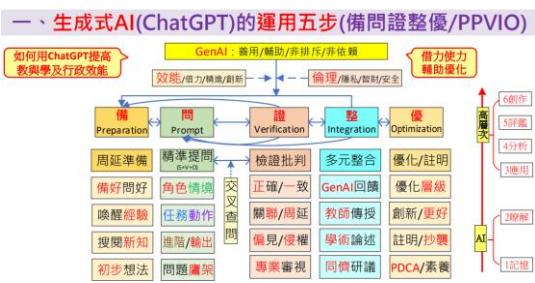


圖 2 生成式 AI(ChatGPT)的運用五步(備問證整優/PPVIO)

本課程擬多讓學生善用提問 (Prompt)(圖 3)，以及圖影片生成 (創造多種圖片或影片，包括海報、簡報、宣傳、網站、報告封面、藝術作品、空間設計等圖影片)，使學生熟悉善用 AI 工具，輔助其提升美學/藝術素養，能夠設計出包含文字設計與圖像編輯的出色設計作品。

### (三) 提問(Prompt)架構(想問的、想要的)



圖 3 提問(Prompt)架構(想問的、想要的)

本課程教學計劃，將著力於利用 AI 高科技的技術性，讓學生除了能利用 AI 網路科技之外，期許學生能深入認識文字特色，使用適用的 AI 生成工具，目標建構應用 AI 工具可以處理的範疇與效果，將這些 AI 應用資源加以整合，發展出有具有高度附加價值之共創平台與 AI 應用推廣活動。課程內容包含：(1) 深化

文字設計與編輯基礎軟體技術演練，強化學生設計與編輯創新開發的能力、(2) 規劃一場應用 AI 生成工具的專題講座活動、(3) 執行主題設計。邀請文字設計與編排專業領域講師講座分享，並於學期中帶領選課學生使用 AI 生成工具進行文字應用設計—DM 設計；期末透過此文字設計與編排專題製作，設計一套三件的書籍封面（含書腰），以及上機考試，讓學生有機會可以實際的介入實務演練，帶領學生進行主題式設計提案簡報，爾後進行成果展演，並於期末透過遴選投票機制，選出 3-5 件優秀作品參與本系期末聯展，讓學生的設計能量有所發揮並擴展設計能見度。

## 二、課程/學程相關學用趨勢分析

### (1) Innovation 創新部分

使用在設計思考界很有名氣的史丹福 d-school 將設計思考的執行步驟分為五個步驟，分別是同理心(empathize)、定義問題(define)、創意發想(ideate)、製作原型(prototype)、測試驗證(test)（圖 4）。其次，導入圖形解構教學-運用心智圖（Buzan & Buzan, 2006）來進行引導式教學。以樹狀結構與網狀脈絡來呈現層次的知識，並且透過圖像強化關聯性，學生透過心智圖的繪製，觸發想法與思考是心智圖的應用重點。（圖 5）



圖 4 設計思考步驟



圖 5 心智圖法與案例

### (2) Design 設計部分

設計是一種思考方式、一個解決複雜問題的方法，也是一種轉型和進化的手段。應用 Design Council 所提出的雙鑽石設計流程 (Double Diamond)。此設計流程以探索 (Discover)、定義 (Define)、發展 (Develop) 和執行 (Deliver) 四個階段來回 (Iterative) 進行設計。（圖 6）

雙鑽石設計流程

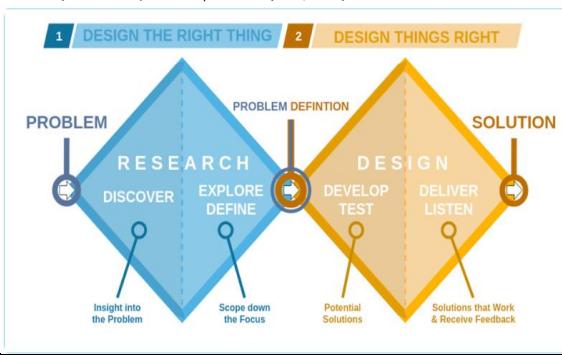
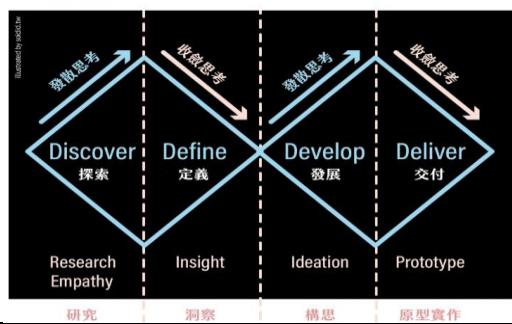


圖 6 雙鑽石設計流程

### (3) Explore/Experience (探索/體驗) 部分

使用 Photoshop (Beta 版) 應用程式中的生成工作區，在更短的時間內腦力激盪出更多創意。同時創作數十個素材，並一次探索多個概念。可透過 Beta 版應用程式取得。體驗利用提示詞 (Prompt) 各式生成平台或軟體去產出如 Behance 中的文字設計及編輯的作品樣式。(圖 7)



圖 7 Behance 中之編輯設計相關案例

### (4) A (AI 科技) 部分

著重於如何結合設計思考，運用 AI 生成技術提升設計效率和創意力，AI 人工智慧的技術發展至今，已能夠輕鬆應用大數據以作出更全面的決策：快速生成和擴展設計概念、增加多樣性和範圍；自動分析市場趨勢、競爭產品、使用者回饋等，為決策提供支持；甚至在極短的時間根據最新資訊提供即時回饋、調整建議，應對市場的變化。這些理性思維是人類個體難以匹敵，但 AI 人工智慧的發展也使設計師們有機會更專注於創意和策略性決策。如 14 大 AI 繪圖網站 (MyEdit、Midjourney、DALL·E3、Stable Diffusion、NovelAI、Stableboost、Fotor、Adobe Firefly、Leonardo.Ai、Craiyon、DreamStudio、Canva、Microsoft Designer、Artguru) (圖 8)



圖 8 利用輸入文字指令 (Prompt)，AI 繪圖軟體、網站就可以在數秒內生成令人驚豔且逼真的圖像

### (5) Skills 部分

技術是人們的能力、感官以及心智的延伸。人們既讚嘆技術帶給生活上的便捷，卻又懼怕技術是否會脫離人們掌控，對其潛在的風險而擔憂，這種矛盾心境使技術成為社會上許多人的焦慮之一。如同現今生成式 AI 使人們開始擔心個人的工作價值被取代；即便是將「創意」作為價值核心的設計與藝術領域，也被機器的快速學習能力所衝擊。反之，也有學者認為技術是被使用者所詮釋，最後人們也將會了解如何善用技術。所以本課程擬使用如 Photoshop 「生成填色」(Generative Fill)功能，獲得令人驚嘆的逼真效果。另外，還能使用「生成擴張」功能，擴大您的圖片視野。現在使用最新的 Adobe Firefly 影像模型。

### 三、整體活動執行成果效益

主要教學法	課程大綱		學習質/量化成果	對應UCAN能力
	學習主題	執行過程		
文字設計與編輯實務與基礎演練	文字設計	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 主要針對(形式與功能／空間與負空間／編排與佈局／點線面／對比／形意合一／灰度／韻律，從認識閱讀的功能性、看白多於黑、字距、行距、大小、輕重等基本原則。</li> <li>■ 對於歐文編排系統轉換至漢字時的適用性，兩種文字系統的主要差異介紹，漢字編排的優勢、問題與挑戰，如何掌握雙語(或多語)的協調性與平衡感，以及其他編排的細節。</li> </ul>	■ 附件二	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 持續學習</li> <li>■ 問題解決</li> </ul>
	編輯實務	有關特殊字型的應用與操作以及與其他跨載體應用的可能性開發(如漢字編排的多樣性、利用單純的字型創造出豐富的空間與層次變化，並同時兼顧資訊溝通的功能性)	■ 附件二	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 持續學習</li> <li>■ 問題解決</li> </ul>
專題演講 課堂討論 心得報告書	蔡頌德	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ AI 圖片生成概況與經驗分享 / 講師：蔡頌德</li> <li>■ 進行心得報告書（每篇至少1000字）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 附件一</li> <li>■ 附件二</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 團隊合作</li> <li>■ 問題解決</li> <li>■ 持續學習</li> </ul>
期中報告	20位國內外設計師作品	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 收集調查與彙整分析20位國內外文字相關設計師作品之風格表現(每位至少5件以上作品)。</li> <li>■ 完成版(word檔)與精簡版(PPT檔)二版式</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ PPT</li> <li>■ word</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 持續學習</li> <li>■ 問題解決</li> </ul>
期末報告 一對一討論 上機考試	回顧與反思	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 專題設計提案討論一式及期末分享與交流</li> <li>■ 上機考試—24節氣任選二種進行設計</li> </ul>	■ 附件二	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 持續學習</li> <li>■ 問題解決</li> <li>■ 溝通表達</li> </ul>

UCAN 能力指標 對應	<p> <input checked="" type="checkbox"/>溝通表達  <input checked="" type="checkbox"/>持續學習  <input type="checkbox"/>人際互動  <input type="checkbox"/>問題解決  <input checked="" type="checkbox"/>創新  <input type="checkbox"/>工作責任及紀律  <input checked="" type="checkbox"/>資訊科技應用  <input type="checkbox"/>團隊合作       </p>
-----------------	--

### 成績評量方式

本課程以實作為主，每周教授內容即為回家作業的基本主題，完成之作品並於隔周上課的第一節時間進行評論，本課程之學習評量方式、評分標準及所占成績之比例，分述如下：

- (一)、平時成績 30%：作業練習作品（20%）、出席率與學習態度（10%）
- (二)、期中成績 30%：期中個人調查報告（20%）、心得報告書（10%）
- (三)、期末成績 40%：期末提案報告（30%）、線上考試（10%）

### 四、多元評量尺規

專業能力	學習成效指標	評量標準			
		優	良	可	待改善
A：具備文字設計與編輯專業知能與印刷應用的知能	A-1 具備文字設計與編輯專業基礎理論之基本能力與涵養	A-1-1 能綜合文字設計與編輯專業基礎理論	A-1-1 能應用、分析文字設計與編輯專業基礎理論	A-1-1 能知悉、理解文字設計與編輯專業基礎理論	A-1-1 未能知悉、理解文字設計與編輯專業基礎理論
	A-2 對文字設計與編輯科技能夠進行印刷探究與應用	A-2-1 能綜合印刷應用相關論述與探究方法	A-2-1 能應用印刷相關方法	A-2-1 能知悉、理解印刷應用相關方法	A-2-1 未能知悉、理解印刷應用相關方法
	A-3 能建構與反思個人的印刷應用理念	A-3-1 能反思個人印刷應用的意義與價值	A-3-1 能表達個人印刷應用的內涵與建構歷程	A-3-1 能理解建構個人印刷應用的意義與價值	A-3-1 未能理解建構印刷應用理念的意義與價值
B：具備地方創生素養	B-1 具備地方創生知識	B-1 發展具有社會與歷史脈絡的地方創生觀點，並具備地方創生知識的闡述與溝通能力	B-1 理解地方創生的結構關係，並以此同理地方創生的處境	B-1 認識台灣地方創生的社會差異與文化知識	B-1 缺乏接觸、理解和尊重地方創生
	B-2 具備地方創生的實踐運用能力	B-2 重視地方創生議題，應用所學主動發起或組織社會與文化創新行動	B-2 重視地方創生議題，理解個人與集體的關聯性，並積極參與社會	B-2 理解部分地方創生之議題，能以此分析族群、文化之間的權力關	B-2 缺乏地方創生的溝通興趣與能力

			與文化的學習 活動	係	
評量尺規部分則設計「雙向表格」，縱向為評鑑依據的審查項目，橫向為3至5個評分指標，每個標準都明列預期達成的程度與其對應的分數，避免評分標準因批閱者的不同而有主觀差異。另外，現場請學生張貼自己創作作品於該處說明其創作用意與表達意象，並讓學生共同參與現場評定。					

## 五、學生整體意見與回饋（整體活動滿意度、文字意見回饋等）

可善用卓越期中回饋意見調查取得學生質性/量化意見，做為未來課程改進與精進依據。

由期中教學意見回饋表中的量化問項之（一）教學策略方面、（二）教材準備方面、（三）師生互動方面、（四）評量方法方面、（五）學生自我評量等五個面向，可以發現學生對於教學活動滿意度達98%；質化問項部分對課程內容的安排與自我學習評價等面向，也表達高度的滿意與支持。

### 1. 量化問項

（一）教學策略方面 ( $M=4.3895$ )。（二）教材準備方面 ( $M=4.8070$ )。（三）師生互動方面 ( $M=4.8289$ )。（四）評量方法方面 ( $M=4.8421$ )。另外，對於學生自我學習評量設計方面 ( $M=4.3684$ )。創新方面 ( $M=4.3509$ )。體驗/探索方面 ( $M=4.3860$ )。AI 應用方面 ( $M=3.9474$ )。能力方面 ( $M=4.2807$ )。但對於專業職業能力之評量項目內容覺得並不適合本課程。

### 2. 質化問項

#### （1）題目八、從開學上課至今，我對於這門課最喜歡的有哪些？請簡單說明。

回饋：喜歡老師細心講解學生作品。老師分享作品的環節。都蠻喜歡收穫很多。真的都很喜歡，最喜歡老師會一一講解每位同學上週作業成果，能夠學到很多。老師給的作業和練習都讓我的設計大大進步。私下找老師，老師也很認真教學給予意見。第一堂課後的實務造字作業，做完非常有成就感。老師人很好，富有教學熱忱，學生遇到問題也樂於幫忙，老師提供很多作品給我們參考，我吸收了很多很讚的內容。總是能讓學生進行各種創作，創意的實踐。讓我能快速累積作品，老師給與的建議也很有用。很多實際的操作演練，能夠在練習中進步。最喜歡老師辦的講座。最喜歡的是看看大家的作品和範例，可以知道那些應用在文字設計的創造性。海報製作吧，雖然我做的很糟糕。

#### （2）題目九、請簡單扼要說明對於這門課，如果老師能再做那些調整，我覺得更有助於我的學習（包含教學內容、方法、評量方式...等方面）

回饋：都還不錯。沒有。老師的教的很好。我覺得現在就很好！我覺得都很棒了，這是我最喜歡的老師！無。讚。覺得課堂學習有點辛苦，因為沒有學過 Illustrator，以及沒有提供課堂 PPT 或影片。我覺得如果每個作業再給我們更長的時間處理會更好，作業量減少一點點。希望老師可以把課堂資料放上 e 學院提供自主學習。課程有點趕 作業做不完。

#### （3）題目十、老師在課堂上或學習評量上是否讓你覺得有性別或性傾向之差別待遇？

回饋：沒有。無。老師很認真跟用心，非常謝謝！無性別差異對待。

## 六、檢討與建議

- 本期活動的執行困難處及問題
- 對教學過程有何改善或精進之處，調整課程或教學目標。

當前困難/問題	未來改善/精進
<p>1.由於本課程牽涉較多的專業素養與軟體操作的基本能力，故部分非專業科系所的學生來說，執行實務的壓力即顯得較大，多少也影響了最後專案的成果展現，另外因為授課教學時間有限的緣故，無法及時處理學生的問題，老師能夠提供的協助也就顯得十分有限。部分同學會利用信件跟教師溝通，老師也即時的回應，並多次的回應學生的疑惑。</p> <p>2.對教學過程中有關文字設計與編輯實務涉及印刷部分，由於課程的上課時間與選讀學生科系別專業素養之差異，較無法於課間安排學生前往印刷廠參訪與實習。</p>	<p>1.多多利用上課時間提供教學影片供同學學習，其次建議同學來修平面設計課程，以強化軟體技術之應用。</p> <p>2.對教學過程中安排學生前往印刷廠參訪與實習部分，仍然無法成行。另外，有關補充與加強印刷的知識部分已有規劃進課程中了-增加印刷知識相關影片。</p>

## 七、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

### ● 學生就業培力面向

拓展學生的學習觸角與模式，獲得專業設計案之接案及實務工作的寶貴經驗，累積其未來就業或創業之能力，提升學生對於專業成長、問題分析解決能力的深度與廣度。

### ● 大學社會責任面向

設計推廣活動策劃之學習整合，將課堂上的教學延伸至教室外的世界，學習連結串聯在地產業與設計師能量進入社區，透過實際社會參與及互動發掘學生個人潛能，實踐見學精神。

### ● 整合在地產業資源

善用大學社區資源，與特色產業跨域整合，發展另一種獨特學習社群模式，將結合設計、教育、培力在地創生精神，拓展相關設計創意產業之人才庫。

### 【質化指標】

- 運用設計思考與服務設計程序理論於本學期大學部/文字設計與編輯課中，提升研發與創新能力。
- 地方創生品牌與文字設計與編輯及展示、設計競賽，達到設計實案與企業診斷等調查能力之提升，達到學用銜接之目的。
- 完成產業市場趨勢分析調查。

### 【量化指標】

- 舉辦一場專題講座，參與人數達 36 人，以提升設計實務能力。
- 完成設計產業趨勢分析調查 29 式。
- 學生參與課程活動產出報告或作品達 100%。
- 學生的作品 258 件。
- 參與專案設計達 29 人。

## 附件

(一) 活動紀錄表—【講座】蔡頌德老師講座主題：AI 圖片生成概況與經驗分享

## 附件一 / 【講座】蔡頌德老師講座主題：AI 圖片生成概況與經驗分享 活動紀錄表

活動主題	專題講座：AI 圖像生概況與經驗分享
活動時間	2025 年 4 月 30 日 9 時 10 分 至 12 時分
活動地點	<a href="https://meet.google.com/auz-odmv-vsp">https://meet.google.com/auz-odmv-vsp</a>
主持人	黃琡雅老師
出席統計	35 人(含教師)
活動內容	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 活動進行方式與內容 4 月 30 日上午九點透過遠距連線進行主題講座 (<a href="https://meet.google.com/auz-odmv-vsp">https://meet.google.com/auz-odmv-vsp</a>)。</li> <li>● 演講者：蔡頌德教授。 蔡教授也分享他的其他平台的資料，如 頌德のデザインノート <a href="https://www.facebook.com/profile.php?id=100057131454744">https://www.facebook.com/profile.php?id=100057131454744</a> 徳のデザインノート <a href="https://www.instagram.com/songder.ai/">https://www.instagram.com/songder.ai/</a> Songder 的 AI 創作基地 <a href="https://www.pinterest.com/songder_tsai/_saved/">https://www.pinterest.com/songder_tsai/_saved/</a>。</li> </ul> <p>講座內容豐富又精采，詳述數位時代工具及觀念演變過程與各 AI 生成工具的優劣及使用方法，引領大家跨出大步向前行。</p>
活動剪影	
活動現場 1	活動現場 2
活動現場 3	活動現場 4

## 太空歌劇院

一切關於AIGC的討論，從2022年底遊戲設計師 Jason Allen一幅使用 Midjourney完成的AI生成作品太空歌劇院《Théâtre D' opéra Spatial》，奪下美國年度藝術盛事科羅拉多州博覽會「數位藝術」類冠軍開始，爭議包括用AI繪畫算不算自己作品？藝術的定義、智財權、人類危機……。



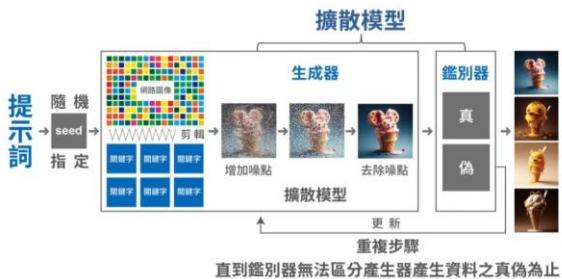
活動現場 5

全球規模最大且備受推崇的國際攝影競賽  
**索尼世界攝影大獎**  
Sony World Photography Awards  
2023年募集來自超過200個國家近42萬件作品，德國資深媒體藝術家Boris Eldagessen以AI生成照片《虛假的記憶》獲創意類優勝獎，並立即拒絕領獎引發爭議。

作者表示圖像僅是2022年8月DALL-E 2製作的，卻已經能判別到如此步驟，呼籲整個系統必須正視並面對這個問題。如果現在還在等待法律來幫助釐清，那麼短期內將不會有幫助。

活動現場 6

## AI生成模型概念圖



活動現場 7

## 40款AI工具大集合 讓AI為你打工



活動現場 8

## 常用的圖片生成平台

### Stable Diffusion :

2022年8月發表，完全開源。在電腦安裝Web UI，需較高的硬體(記憶體和顯示卡)要求，操控性強。  
易用程度：★★★★★☆

### Bing Image Creator :

2023年3月發表，使用微軟帳號，能簡單入手，10月結合GPT4 升級DALL-E3，對自然語言有超高理解力，最具創意。  
易用程度：★★★★★☆

### Midjourney :

2022年由私人研究實驗室開發，需綁定Discord排隊算圖，試用完或付費，藝術性強。  
易用程度：★★★★☆☆

### Dreamina 即夢：

2024年由中國字節跳動旗下推出的生成圖像平台。操作邏輯類似Midjourney，國際版免費試用，陸版每日有點數限制，中文理解度高。  
易用程度：★★★★★☆

### 圖片生成平台眾多，有如雨後春筍

※相同prompt在不同生成平台生成的作品，品質也有明顯差異

活動現場 9

活動現場 10



活動現場 11



活動現場 12



活動現場 13



活動現場 14



## Bing images Create

微軟所推出的線上 AI 繪圖工具。2023.10 使用 OpenAI 的 DALL-E 3 模型的自然語言NLP處理模型，可用任何一款瀏覽器都能夠直接開啟。



活動現場 15

活動現場 16



## Bing AI

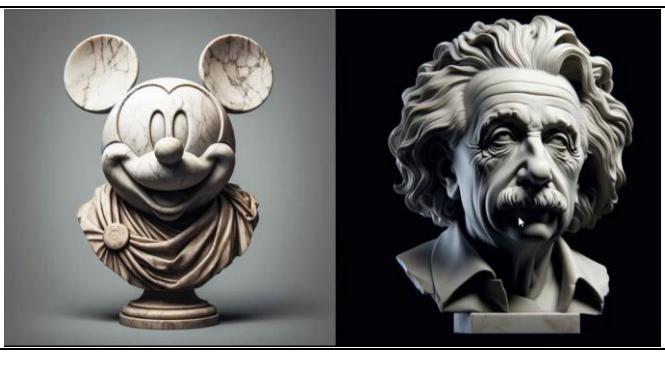
微軟所推出的線上 AI 繪圖工具。2023.10 使用 OpenAI 的 DALL-E 3 模型的自然語言NLP處理模型，可用任何一款瀏覽器都能夠直接開啟。



Bing



Copilot



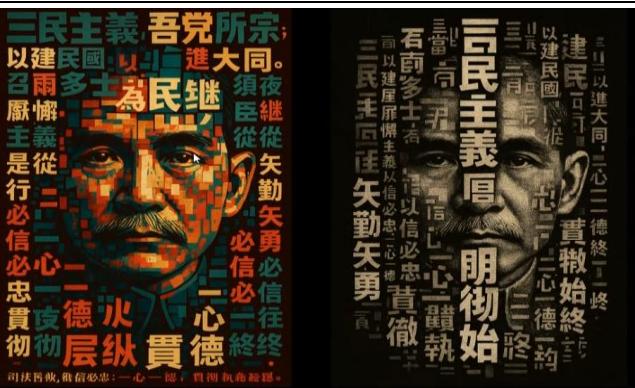
活動現場 17

活動現場 18



活動現場 19

活動現場 20

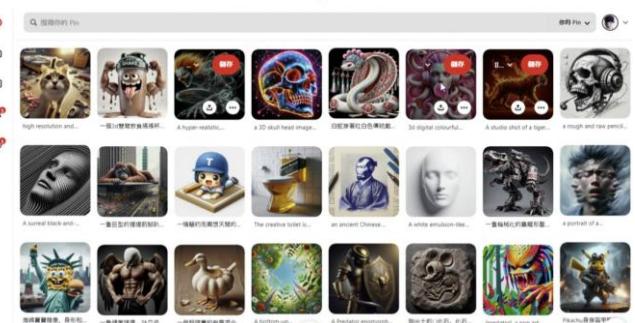


活動現場 21

活動現場 22



我的Prompt倉庫



活動現場 15

活動現場 16



## Midjourney

Midjourney 可算是 AI 繪圖的領頭羊，2022 年第三季正式推出，2025 年 4 月 4 日升級至 V7 版本，並不斷推出新功能。

活動現場 17

活動現場 18



活動現場 19



活動現場 20



活動現場 21

活動現場 22



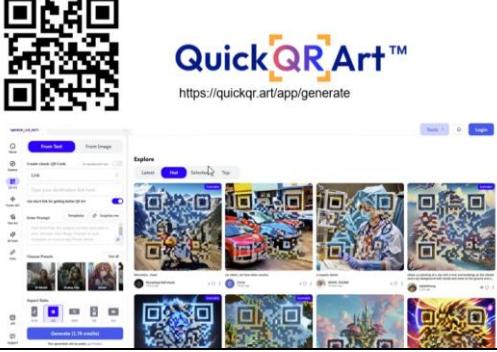
活動現場 23

活動現場 24



活動現場 25

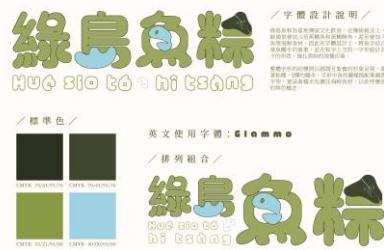
活動現場 2

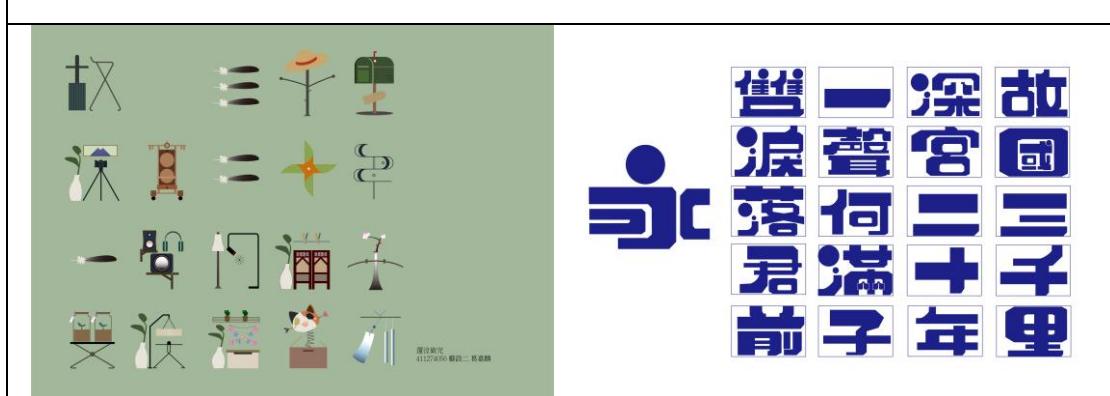
	<h2>圖生動畫平台</h2> <p>Haiper Runway pixverse Kling Luma Jimeng即夢 hailuoai</p>
活動現場 27	活動現場 28
	
活動現場 29	活動現場 30
<p>AI生成的吉卜力風內容是否構成著作權侵害？</p> <p>近日 ChatGPT 的「吉卜力之亂」，宮崎駿畫風引起廣大網友爭相嘗試，但也引發不少討論。</p> <p>2025年4月16日，日本立憲民主黨議員今井雅人在眾議院委員會上向日本文部科學省提出疑問。</p>	
活動現場 31	活動現場 32

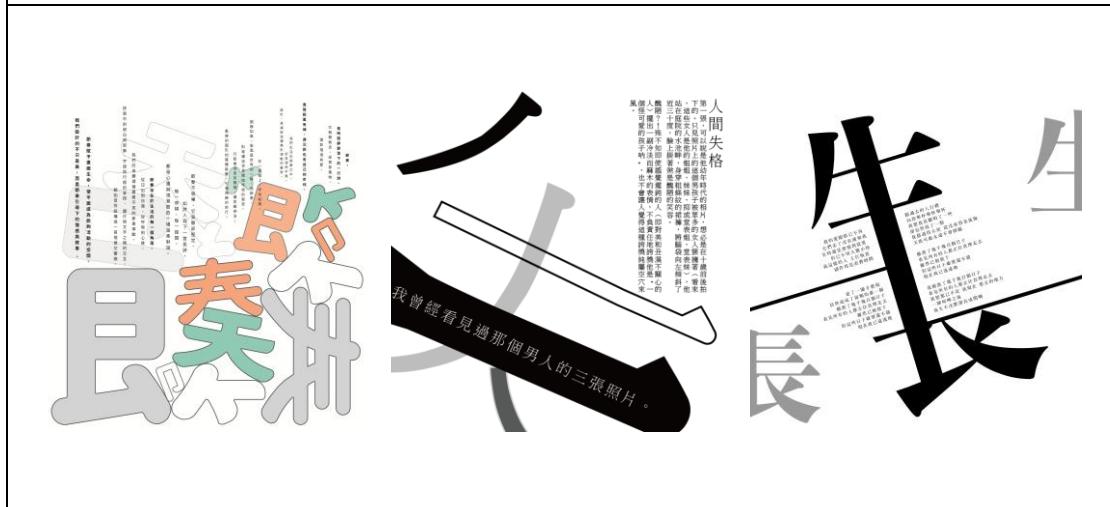
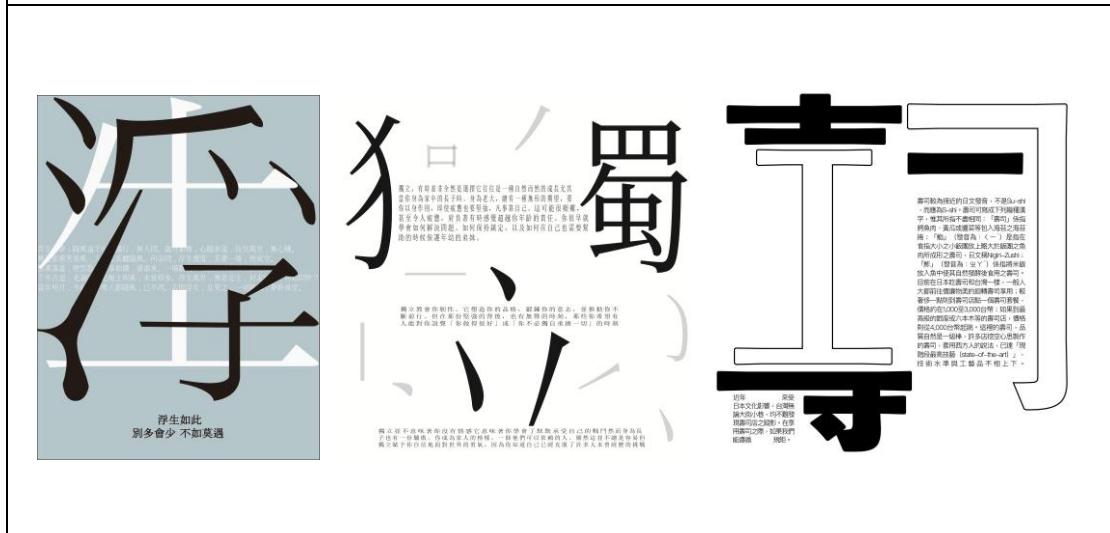
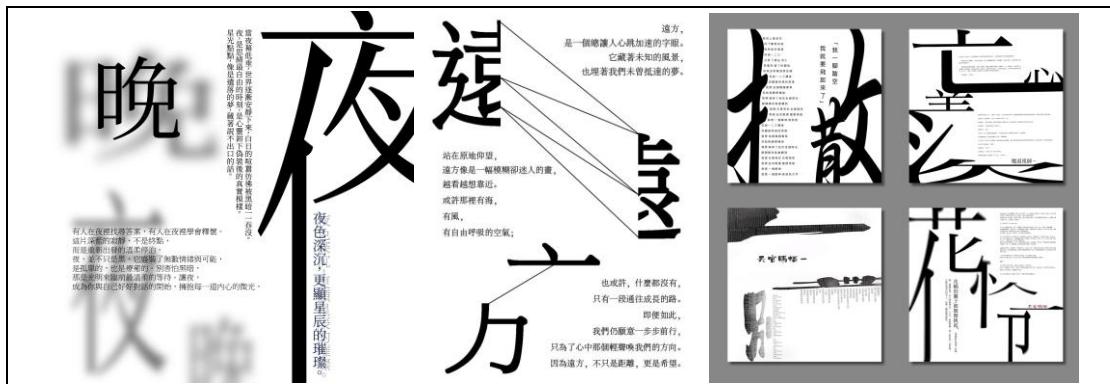


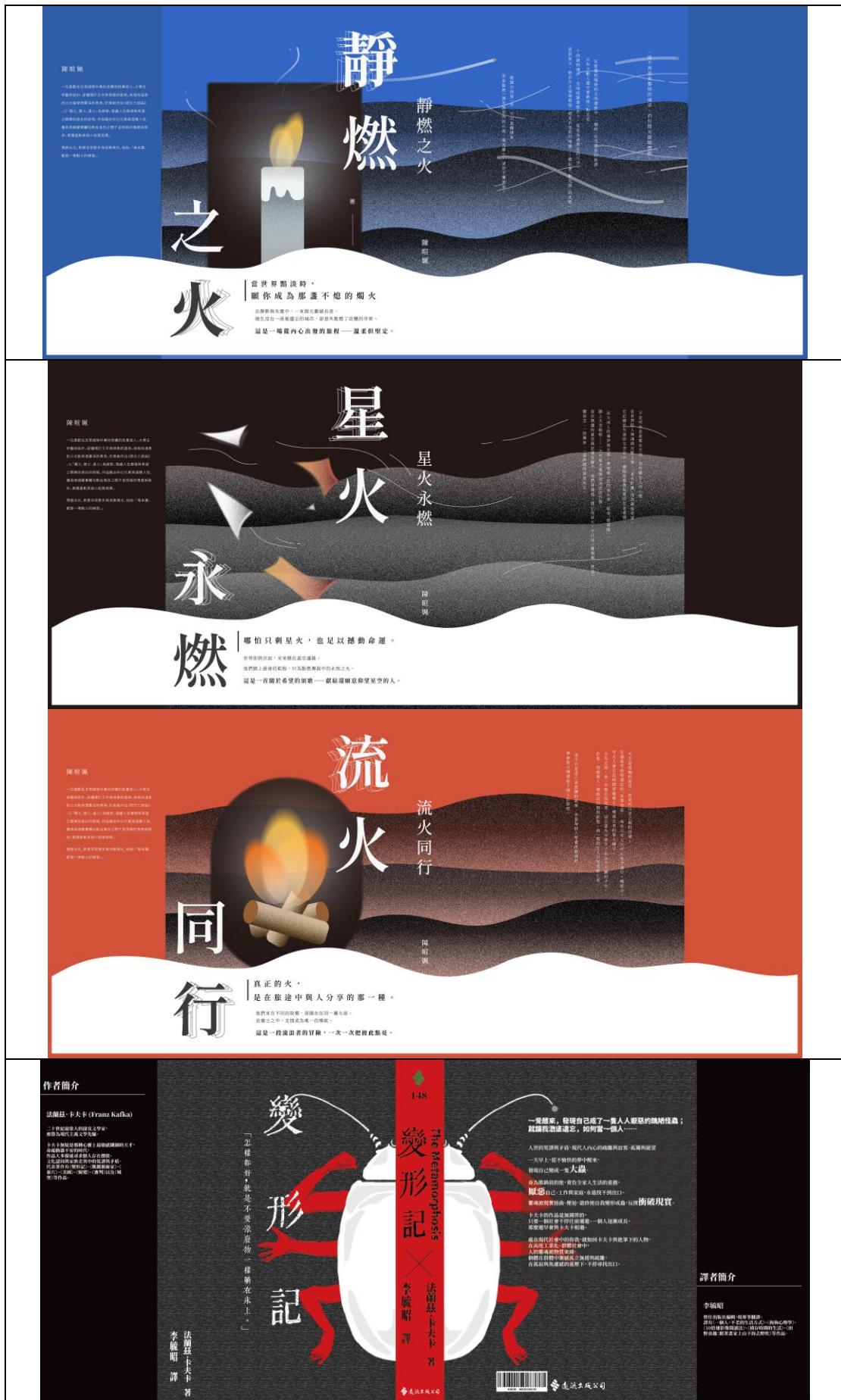
## 附件二 / 學生學習成果（作品集錦）

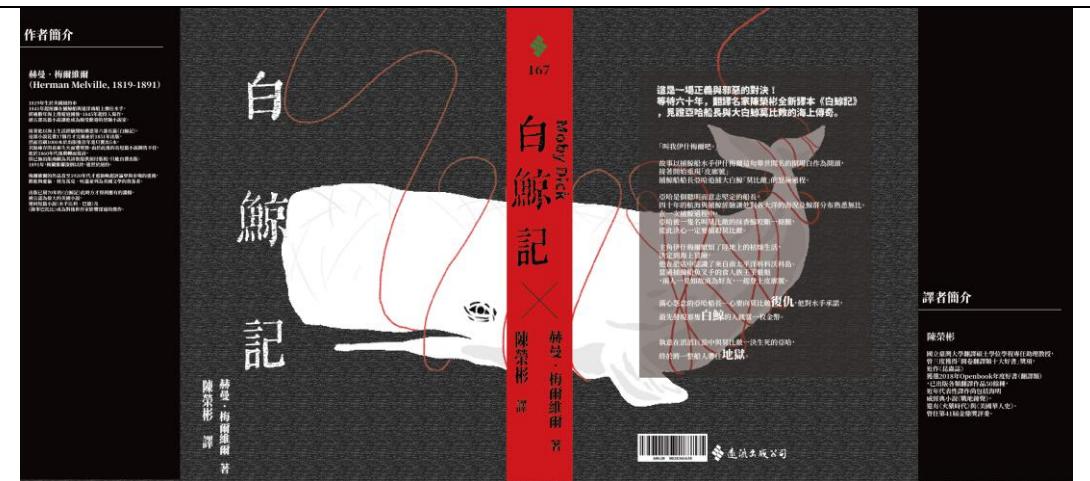


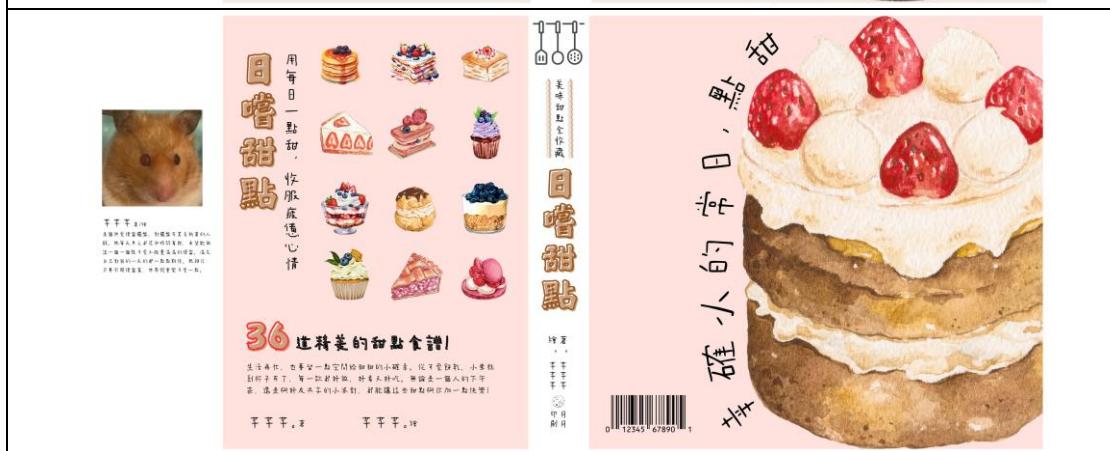
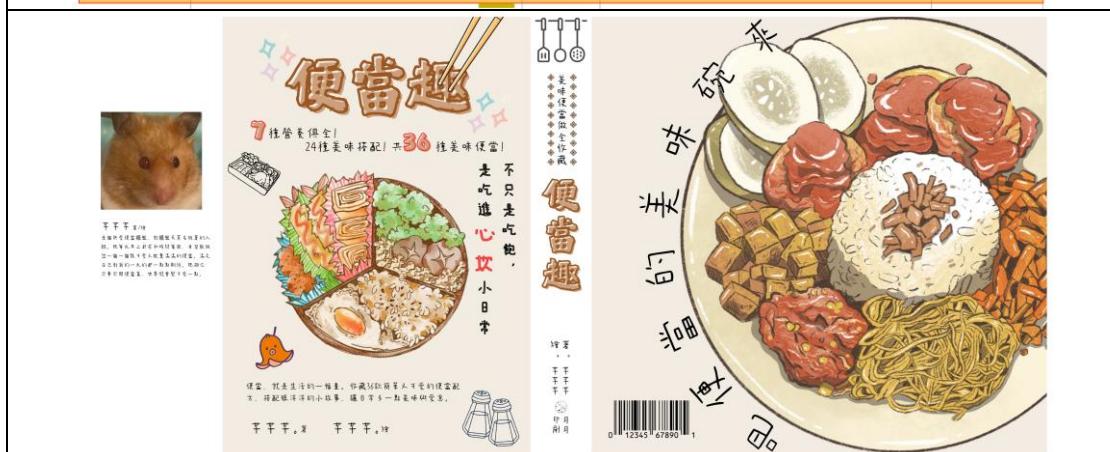
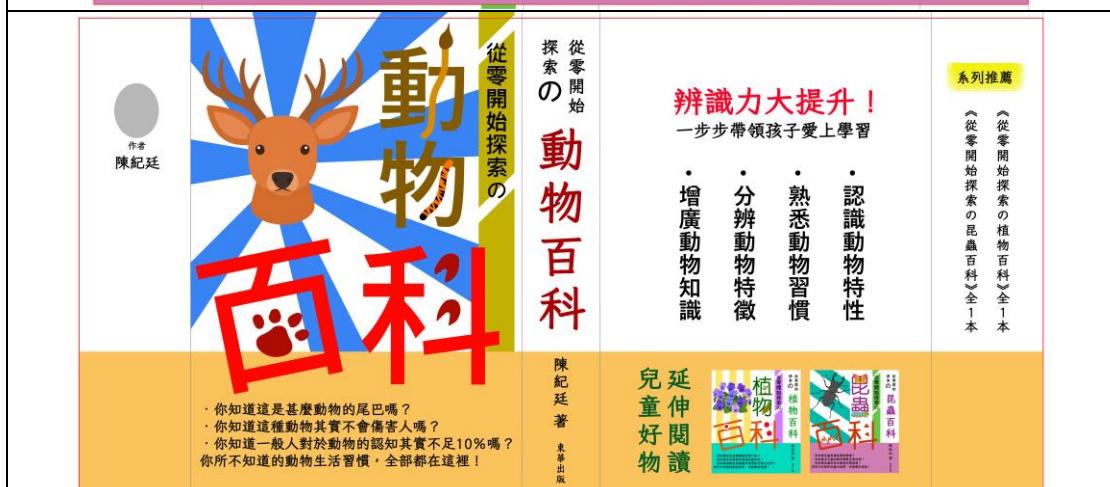


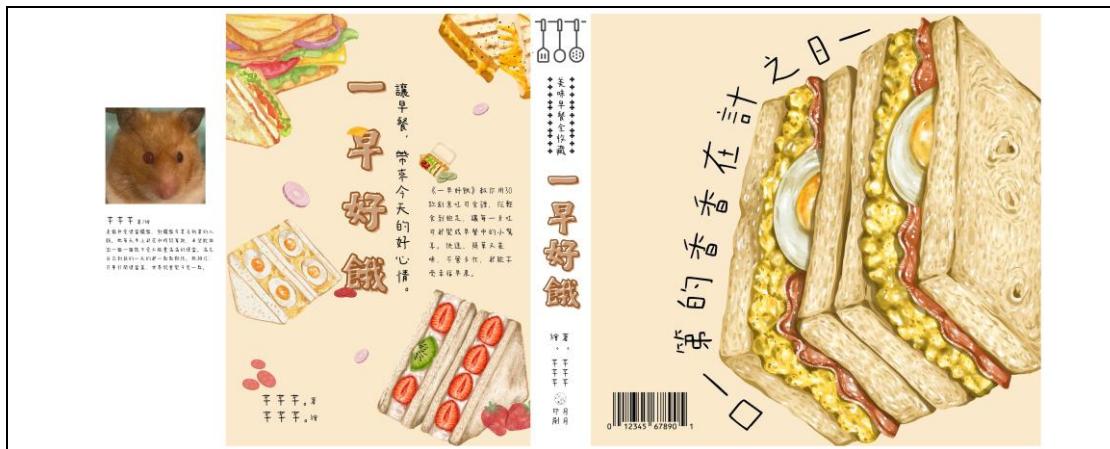












## 東方愛戀&唯美經典 6/4 ~ 7/7

「諾貝爾文學獎得主川端康成經典三部曲  
探索日本之美與情感的幽微世界」



特價三本  
**75折**

暢銷 85 折起 | 精選 3 本 75 折

書籍封面設計一



書籍封面設計二



書籍封面設計三







## 利用 AI 生成工具設計 DM





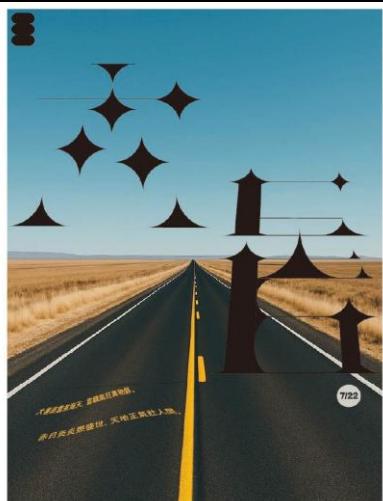
上機考試—24 節氣海報設計



左圖選擇的是二十四節氣中的雨水，大標題用了許多不同的模糊效果，想製造雨天的朦朧感。

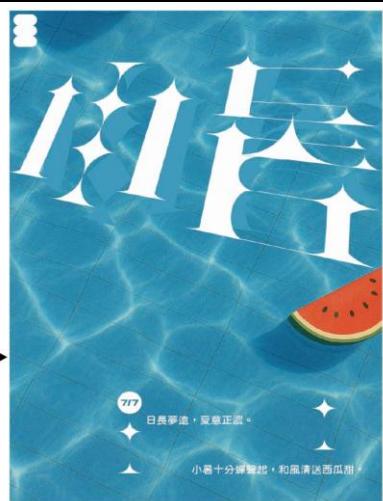


右圖則是二十四節氣中的立秋，運用寬胖的字體讓標題清楚可見地下運用稻田的素材讓畫面豐富一些。



左圖

底圖由ChatGPT生成。我給他的指令是：「生成一張炎炎夏日的道路圖案，不要有太多的物件，我要簡潔的圖案」。結果是一幅代表一年四季中「最炎熱的一個氣氛」，所以應景到海市蜃樓的馬路。而我的內文字體用圓體，採取單黃線的顏色。字體是用路徑管理員去做的。



右圖

底圖也是由ChatGPT生成，小暑我想想到游泳池吃西瓜，所以打出要有西瓜游泳池的指令。然後字體跟大篆一樣，我在Logo上使用封套描邊。右下角使用一些幾何圖案點綴，日期是2025的小暑日期，一樣也有用路徑管理員去做的。



**創意說明：**  
冬至，對我來說最深刻的印象就是吃湯圓，沒有內餡的那種；碗裝著幾顆湯圓，圓形的碗跟圓形的湯圓象徵著團圓、融洽、溫暖和幸福。冬這個字給我冷的感覺因此選擇藍色作為背景色，周邊加上幾句吉祥話，這張我想我要呈現的是活動海報，在冬至這天可以一起吃湯圓。



**創意說明：**  
第二張海報我選擇的是立春，查了一下發現立有開始的意思而立春兩個字所代表的是春天開始的第一天，然後我又去查春天有什麼植物，我查到鬱金香，因此將它放進來海報裡面。

41127B036 藝設二 楊庭輝 113-2 文字設計與編排 期末上機考



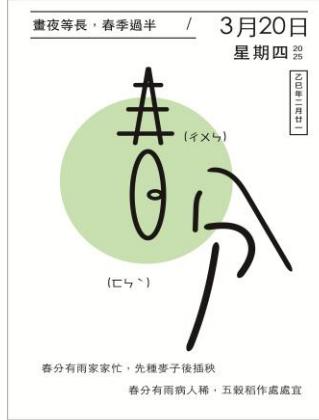
**創作說明：**

芒種讓人聯想到金黃色的稻田與夏日炎炎的氛圍，因此我選用了與稻田相近的色系作為設計主調，來呈現夏至午後夕陽的濃麗色彩，並加入米粒與農夫帽作為點綴。最後，以一張稻田照片作為背景，來傳達出這份閒適感。



**創作說明：**

大雪代表要冷的時候，整體設計以藍色系為主調，營造出氣溫變降的冷冽氛圍。主標題的字體設計採用圓角方形的風格，象徵冷空氣如冰磧般鋒利，刺入原本就不高的體溫之中，強化寒意的感受。下標的元素則進一步突顯冬季降臨的真實感，營造出大雪節氣中刺骨寒冬的視覺印象。



**春分**  
以黑白構成節奏、以線條書寫氣候、以色彩點出露營的呼吸感。  
春分，是畫者平分、陰陽相對的節氣，也象徵著春季進入中段，萬物復甦、漸綠生長。畫面中我以圓形作為複眼中心，代表太陽的和煦與均衡。主字體以手寫板書體呈現，結合行注音的音標對應，創造一體介於東方傳統與當代設計之間的形態。



**清明**  
因應我心中對清明更為深層且傳情的想像。細雨紛飛、山色空濛，詩句「清明」中「路上行人欲斷魂」成為視覺主軸。畫面中帶有朦朧的雨霧與山脈，象徵著雨霧飄渺、愁雲繚繞，營造氣氛為哀傷靜謐。試圖捕捉那裡那組思緒、情感低迴的時刻，這也是我對清明文化追憶與嚮往的回憶——紀念懷念、失落與追尋。



## 參與 AI 培訓講座 / 工作坊

### A 類素養導向

6/5 AI 素養培力講座--生成式 AI 趨勢倡議(2025/06/05(四) 12:20~13:20)

主辦單位：人文社會科學學院 諮商與臨床心理學系

附圖如下

2025年6月5日  
下午 12:24



2025年6月5日  
下午 12:20

