

國立東華大學教學卓越中心
113-2IDEAS 教學課程計畫成果報告書

計畫主持人: 羅美蘭
單位: 藝術創意產業學系

目錄

壹、113-2 期末成果報告確認-----	3
貳、執行成果總報告-----	4
參、附件-----	11
附件一 創意插畫起手式	p.11
附件二 角色設計	p.13
附件三 期中報告	p.15
附件四 主題創作	p.17
附件五 2025 創意插畫展和創客發表會	p.19
附件六 創意插畫展覽海報	p.22

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：創意插畫		
授課教師：羅美蘭		
服務單位：藝術創意產業學系 / 教授		
班級人數: 24		
勾選	繳交項目	說明內容
<input type="checkbox"/>	本確認表	請確實填報，以俾利核對
<input 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 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

- 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

113-2「創意插畫」課程設計呼應本校深耕計畫宗旨，以「AI 驅動、永續賦能」為重要目標，運用 AI 工具輔助教學，經由實作來培養學生問題解決、創新和表達能力，以及嘗試使用新媒體，增進資訊科技應用能力。教學/計畫目標有五：

- 1.探討創意插畫的媒材技法與表現，本學期特別加強新媒體的整合運用。
- 2.輔助學生與 AI 共創，從實作中體驗角色設計與插畫表現的創新表達。
- 3.將插畫主題創作連結聯合國永續發展目標，激發學生思考，試與 AI 協作來表現重要議題。
- 4.期末舉辦創意插畫展和創客發表會，激勵創新和表達、強化學習成效。
- 5.經由本計畫精進教學研究，探討創意插畫的創新與延伸學習。

創意插畫除了手繪與電繪外，本學期特別加強新媒體的探索和整合運用，期能拓展插畫的創新表現。教師自編教材，將 IDEAS 概念-Innovation(創新)、Design(設計)、Explore/Experience(探索/體驗)、A(AI 科技)、S(Skills)等概念融入於教學，並引領學生將 IDEAS 實踐於插畫的創作表現。

插畫實作課程包括基礎的線條韻律、造形練習、構圖設計與創意表現，到進階的角色設計、主題創作與風格表現等。創意插畫前四週以手繪為主，從第五週「角色設計」起，到後續的「主題創作」，學生皆可自由選擇電繪軟體來學習與創作。此外，本計畫運用 AI 輔助教學與創作，探索 Midjourney 生成圖片的強大功能，因而研擬一系列課程活動，逐週體驗 AI 介入課程後的變化，思考如何善用 AI 來創新教學。創意插畫期末成果展將出現三種作品型態(1)手繪、(2)電繪、(3)與 AI 共創。

課程計畫特色在於 IDEAS 概念。創意插畫提出兩項特色課程案例，說明如何使用 IDEAS：

(一)角色設計 IDEAS

「角色設計」從循序漸進的課堂學習到期中報告，引導學生以彩色心智圖展現設計思維，將概念轉化為實作，並以影像和文字記錄創作過程(D-Design，應用於課程設計和角色設計)。以 AI 輔助創作，使用 ChatGPT、Midjourney 來協助角色設計(I-Innovation，創新教學；A-AI 科技)。在實作過程中，會遭遇到形體、姿態、色彩等形象層面問題，再搭配角色的個性、世界觀、場景、裝備等因素考量，會有不斷調整和修改的過程，深度體驗角色設計的複雜度(E-Explore/Experience，探索/體驗，問題解決能力)。即使可用 AI 生成角色，也不忘讓學生先用手繪或電繪表達形象，有了慢慢思考、層層修飾的經驗後，再試以 AI 生成圖片，將角色概念由作者描繪改為 AI 代工，可對比兩者不同 (E、A、S-Skills，技術)，從實作中思考藝術創作問題。

筆者曾使用 Midjourney 生成圖片，發現部分細節不如預期完美，若學生遇上這類問題，或許可利用軟體修圖(S-Skills，技術)，讓其角色更完美(問題解決能力)。此外，Midjourney 生成圖片的 prompt 非常重要，如何下指令，需要思考與練習，亦可藉助 ChatGPT 協助(AI，跨媒體應用)。

期中報告時，學生需展現設計與整合資料能力，製作一份精美的簡報(D、S)，說明 What 何謂角色設計(概念)、How 如何設計(歷程與成果)，以及未來的創意應用，含示意圖。此一歷程也展現了 IDEAS 的運作。

(二)主題創作 IDEAS

經歷前九週的基礎訓練後，第十週開始主題創作連續三週。過往都讓學生自選主題，自主發展。若角色設計很有潛力，則繼續精進，藉由主題故事讓其更完善。今年為呼應深耕計畫宗旨「AI 驅動、永續賦能」，將插畫主題創作連結聯合國永續發展目標，教師設計了一系列永續教材(D)，輔助學生思考、發揮創意，並活用 AI 來表現重要議題(I、A)。

關於聯合國永續發展目標的主題創作，並非直愣愣地被動呈現，而是鼓勵關懷與理解，並加入創意整合，讓學生於探索/體驗的過程中，發想創新方案與點子(ideas)，進而解決現實生活中的問題。教師設計學習單，引導創意思考和 SDGs 議題創作發想，並親身示範轉創案例，例如目標 3 Good Health and Well-Being，教師針對老年人行動不便的關懷，發想未來的智慧輪椅，從而引導學生自選永續發展主題，加以思考如何表現議題或解決問題。本案的創新教學(I)，是經過縝密的教學設計(D)，事先預告和提點，引導學生關懷 SDGs，然後自選主題、搭配學習單進行創意設計(D)，再藉由 Midjourney 生成創意圖片(A)，學生自行抉擇圖片和調整作品後，最後以展覽和發表會分享成果(E、S)，展出的作品不但又酷又美，還有許多意想不到的創意表現(I、D、E、A、S)。

Midjourney 僅能生成圖片，無法處理文字，教師引介 Canva 來整合圖像與文字，並可編輯作品(A+I，跨媒體應用)，本班亦運用 Canva 共同編輯，完成電視牆的數位作品播放，體驗雲端共學，充分展現本計畫 IDEAS 的意涵。

二、課程/學程相關學用趨勢分析

2025 插畫學用趨勢分析

(一)插畫風格趨勢

- 1.簡潔風：強調構圖與空間，線條與用色簡潔，多用於品牌識別、科技與金融業。
- 2.復古風：70-90 年代的記憶與溫情，色彩飽和有質感，常見於音樂、時尚品牌、社群貼文設計。
- 3.手感風：強調非 AI 的手繪，增加手繪筆刷感(Procreate)，常用於繪畫表現、品牌包裝、文創設計等。
- 5.夢幻風：富想像力、超現實的主題，搭配奇幻色彩，營造逃離現實氛圍，表達情緒和精神慰藉。
- 5.混合媒材(Mixed Media)：結合線描、水彩渲染、圖像拼貼等，增加插畫層次感，提高質感和辨識度。

(二) 工具媒材和表現形式

- 1.使用 AI 生成工具：插畫師利用 AI (Midjourney 等)生成圖片，作為發想或初步草圖。
- 2.動態插畫崛起：IG Reels, YouTube Shorts 帶動動態插畫需求，3D 小物件和動畫插圖更吸引使用者。
- 3.跨平台作品整合：當代插畫師需熟悉如何將作品轉化為 IG 輪播/短影音、NFF/虛擬角色、Web3 內容設計、手機 APP 主視覺、icon、教學圖解。

(三)插畫主題與內容

- 1.心理療育插畫：正念(mindfulness)、情緒與自我療癒主題，色彩溫馨柔和。
- 2.永續社會議題：插畫變成溝通媒介，參與社會倡議，例如 SDGs、多元文化、氣候變遷、環保議題等。
- 3.教育型插畫(Infographic-style)：插畫輔助複雜概念更容易理解，在醫療、保健、理財等領域需求大增。

(四)未來展望與建議

- 1.學會講故事(storytelling)：不只是愛畫畫、很會畫，更需要思考、說故事，生動表達視覺敘事。

3IG, Art Station

- 2.關注市場動向、學習新知、打造風格：注意插畫當今展覽和市場趨勢，以獨特的創意來表現特色風格，看到作品就知道這是你畫的。
- 3.建立個人品牌與社群經營：個人品牌=你的作品+你的風格+你說話的方式+你想傳達的價值觀；經營線上平台 IG、Art Station 時，建議精選作品(5-10 件)，並加上關於我(簡介風格與背景)、作品敘述(理念、創作過程與賞析重點)、聯絡方式/委託須知。

(五)分析市場趨勢與本課程專業能力之關聯性

課程目標與教學實踐連結插畫文創市場所需的人才培育，將本課程專業能力分成五個項目分析如下表：

插畫文創市場所需人才與本課程專業能力之關聯性 ◎高度相關○中度相關		
1	具備原創角色 IP、插畫與文創概念，擴展插畫文創市場的視野	○
2	以永續發展目標(SDGs)作為 AI 輔助研創案例，創新插畫人才培育	◎
3	輔助學生與 AI 共創，從實作中體驗角色設計與插畫表現的創新表達	◎
4	能自我精進，持續學習與創新，策畫與發表創意插畫作品	◎
5	兼重我表現與國際議題，具創意表達、資訊應用及問題解決能力	◎

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		
PBL	創意插畫起手式	以創意學習單表達思維和造形設計，用插畫做自我介紹，創新插畫的教學與表現方式。	導入與運用 IDEAS 教學理念，參考附件一。產出作品包括創意學習單22件、插畫自我介紹15件、線條與造形練習20件。	創新 溝通表達
PBL	角色設計	1.創建具個人風格與獨特魅力的角色(手繪或電繪)。 2. 加強角色設計的特色、世界觀等，使用跨媒體來輔助溝通與創意表達，例如以 ChatGPT 生成或修改 Midjourney Prompt，更精進作品表現力。	1.「角色設計」從心智圖設計與發想，再以手繪和電繪將概念轉化為實作。 2.造形練習，產出角色剪影23件。 3. 原創角色設計作品23件。 4.AI 協作練習20件。	創新 問題解決 溝通表達 資訊科技運用
PBL	主題創作	插畫主題創作連結聯合國永續發展目標(SDGs)，輔助學生自選表現議題，先以學習單設計發想，再使用 AI 共創，從實作中體驗 AI 介入後的改變。	AI 輔助 SDGs 議題表現，自由投稿逾30件，選12件。	創新 問題解決 溝通表達 資訊科技運用 持續學習
TBL SBL	創意插畫展覽與發表會	1.彙整個人作品準備展覽。 2.學習策展，體驗展覽與發表歷程，分享學習成果。 3.師生共編「2025創意插畫」數位檔，於展覽電視牆播放。	1.期末舉辦創意插畫展和創客發表會，激勵創新和表達、強化學習成效。100%修課同學均參加展出，92%完成上台發表。 2.全班合作共編一份學習歷程和成果發表之數位檔案。 3.作品於藝術學院2樓展出，包括展覽海報、理念說明、每位修課同學的實體作品、全班數位展覽檔。	問題解決 溝通表達 資訊科技運用

UCAN 能力指標對應	<input checked="" type="checkbox"/> 溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> 持續學習 <input type="checkbox"/> 人際互動 <input checked="" 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
-------------	--

AI應用	學習主題	主要學習活動(執行方式)	UCAN能力指標
Midjourney	W1 創意插畫起手式 W2 插畫導賞開眼界 W3 媒材與技法：基礎練習 W4 媒材與技法：進階研習	導入與運用IDEAS教學理念，執行課程AI計畫。 W1說明要點與註冊 W2 Midjourney Explore瀏覽各式插畫作品，探索圖像、建立資料庫。 W3 Midjourney Prompt 練習，體驗AI生成圖片。 W4靈活應用跨媒體、圖文整合：以 Midjourney 生成圖片，載入Canva整合文字與編排，練習以AI生成片和處理圖文並茂的插畫作品。	<input checked="" type="checkbox"/> 創新 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技應用 <input checked="" type="checkbox"/> 持續學習
Midjourney ChatGPT	W5-6 角色設計	1.創建具個人風格與獨特魅力的角色。 2.藉助ChatGPT加強角色設計的特色，例如基本特質和個性的描述，風格服飾、特殊裝備、宇宙觀等。學習更縝密的規劃與思考。 3.交互使用跨媒體，輔助溝通與創意表達，以 ChatGPT 生成或修改Midjourney Prompt，更精進作品表現力。 4. 跨媒體靈活應用，例如以Procreate修潤細節，精進角色設計；或結合其他軟體讓角色動起來或說話，成為代言人。	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技應用 <input checked="" type="checkbox"/> 溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> 問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> 創新
Midjourney ChatGPT	W7-8 創意表現	現行AI插畫實作體驗+跨媒體運作方式，更熟練使用Midjourney和ChatGPT，加入更多的想像與創意設計。	<input checked="" type="checkbox"/> 創新 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技應用
學生自選	W9 期中評量：角色設計、作業評賞	自製簡報，上台報告，分享學習成果	<input checked="" type="checkbox"/> 問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> 持續學習
Canva Google	W10策展	1.教師遴選助教和優秀同學擔任策展人。 2.策展人帶領全班同學分工合作，執行展覽任務。 3..採雲端共學方式，以Canva共編全班數位檔。	<input checked="" type="checkbox"/> 創新 <input checked="" type="checkbox"/> 問題解決 <input checked="" type="checkbox"/> 持續學習
Midjourney ChatGPT	W11-13 主題創作	1.自選永續發展SDGs主題，發揮創意，創新插畫的表現。 2.輔助學生與AI共創，從實作中體驗AI介入後的改變，並加以記錄與省思。	<input checked="" type="checkbox"/> 創新 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技應用 <input checked="" type="checkbox"/> 問題解決
學生自選	W14-16 創意插畫展 W16-17 創客發表會	彙整學習成果，舉辦2025創意插畫展和發表會，在藝術學院展出個人實體作品，並以大電視播放全班作品(數位編輯檔)。	<input checked="" type="checkbox"/> 團隊合作 <input checked="" type="checkbox"/> 溝通表達
Midjourney +Canva	W17-18 學習統整	1.師生共編「2025創意插畫」數位檔 2. IDEAS教學課程計畫之學習歷程與成果分享	<input checked="" type="checkbox"/> 資訊科技應用 <input checked="" type="checkbox"/> 持續學習

四、多元評量尺規

成績評量採用多元評量策略，兼顧形成性評量和總結性評量。評量方法有觀察、實作、展覽、發表等。

(一) 平時成績 30%：出席與課堂表現、Line 分享。

每週由助教記錄同學的出席狀況。若有經常遲到或無故缺席者，提醒老師注意。教師觀察學生的課堂學習表現，例如發問與討論、同儕互動、專注學習等。班級成立 Line 群組，網路即時分享訊息，瞭解學生的學習狀況，作為評分參考。依學生的平時表現，給予 0-30 分。

(二) 作業成績 40%：課堂作業、期中報告、主題創作等。

1. 課堂作業有交即加分，激勵同學在課堂完成任務，由同學自評、助理紀錄。

2. 期中報告佔 20%，報告內容說明如下：

期中報告由同學自製簡報，輪流上台發表，內含兩大部分，A. 以「角色設計」為主題，做專題報告，內容包括(1)概念：何謂角色設計？針對自己的設計，說明重要概念，可用心智圖表達；(2)實作：提出重要的創作歷程和目前成果，每個階段皆須附圖為憑；(3)應用：未來發展的可能性，例如繪本、遊戲、代言人、文創商品……，可用示意圖表達。B. 整理前九週作業，分享學習精華。

3. 主題創作由學生自選主題，依進度分享階段成果，教師依學生的努力和作品品質給分。主題創作的表現以及 SDGs 的 AI 練習作業，佔 20%。

(三) 期末成績 30%：期末展覽與發表。

期末舉辦成果展和創客發表會。有參加展覽與發表者，即獲基本成績 20 分，教師依作品品質和特殊表現予以加分。創客發表會由同學自製簡報，輪流上台發表，內容包含(1)創作理念，(2)創作歷程與成果，(3)展覽作品說明，(4)學習心得。

五、學生整體意見與回饋 (整體活動滿意度、文字意見回饋等)

本學期創意插畫申請的是 AI 類計畫，引進 AI (Midjourney, Canva, ChatGPT) 輔助學習與創作，發現學生對於 AI 納入課程，持有不同意見。整體而言，本學期師生互動良好、課程豐實、創作自由、小有壓力。

執行 IDEAS 計畫期中評量時正在進行期中報告，同學匆匆填表，結果雖不如預期好，但可提供教師參考。

(一) 教學策略方面 (M=3.8500)，(二) 教材準備方面 (M=3.9667)，(三) 師生互動方面 (M=4.3125)，(四) 評量方法方面 (M=3.8500)。最多數選擇為「同意」和「普通」，其次為「非常同意」，少有「不同意」，僅有一人次選「非常不同意」，在於「根據學生學習狀況調整課程」。本學期 AI 案例，教師全部使用 Midjourney 軟體，發現學生對於軟體必須付費使用很有感，其中有學生提出「Ai 的軟體都需要付費，目前沒有學校合作的使用帳號，而且 Ai 的付費都相較昂貴，學生比較負擔不起。」此建議提醒教師，以後會更謹慎於 AI 軟體的彈性選擇與使用，並多花些時間跟學生解釋。

學生自我學習評量：創新(M=4.0000)、設計(M=3.8833)、體驗/探索(M=4.0000)、AI 應用(M=3.8667)、能力(M=3.9000)。其中最弱的是「我變得更有團隊溝通與合作能力，能有效協作並共同完成目標。」創意插畫課程以個人創作表現為主，未來可參考評量意見，加入更多合作學習機會。

期末準備展覽時，讓同學有機會表達課程回饋，以下由助教提供同學意見如下：

- 從課堂中學習到的技巧與概念，讓我了解到插畫不僅僅是畫圖，更多的是如何將創意轉化為視覺語言，並傳達出獨特的故事與情感。我發現，只要放下對“完美”的執著，許多看似偶然的線條與配色，反而能創造出獨特的藝術效果。
- 這堂課讓我開始思考角色的設定與創作方向，也看見自己的插畫在未來的發展可能性。透過課程創作時間，我更了解自己的風格，及表達自我的方式。這堂課讓我對插畫創作也有更多想像，讓我開始持

續的創作，嘗試不同的風格及題材。

- 可以欣賞到其他同學的創作風格,也能在課堂上發揮自己的想像。老師對於同學各種創作也都給予肯定,也鼓勵大家相互發表自己的作品,刺激同儕之間創造出不同的藝術表達。
- 課程涵蓋繪畫種類很多,也有很多創意思考時間,激發創造和靈感,讓喜歡畫畫的人可以樂在其中,課堂上看到同學作品也能互相學習,享受畫畫的樂趣。
- 經過這學期的創意插畫課程,讓我提起曾經放下很久的畫筆,重新探索畫畫的樂趣,在代針筆出墨水的每個瞬間,都是我走過的痕跡。很感謝老師用心的準備以及耐心指導,在這個充滿電繪、科技發達的時代,已經很少人會拿起筆手會在紙上了,希望自已不會忘記初衷,不會忘記筆頭與紙張碰撞的過程。這學期畫得很開心,但不夠過癮,未來有機會,一定會繼續畫下去。

六、檢討與建議

當前困難/問題	未來改善/精進
1. AI 操作門檻差異大:學生在使用 Midjourney 生成圖片時,對 prompt 語法熟練度落差大,部分學生難以掌握 AI 工具操作技巧。	1. 強化 AI 教學模組:針對 Midjourney 與 ChatGPT 操作,設計更多分層教學或影片教材,降低新手門檻。
2. AI 生成品質有限:生成圖像細節常與預期不符,需再進行修圖處理,對學生而言增加技術挑戰。	2. 整合修圖技能訓練:未來可加強 Photoshop、Procreate 等後製教學,提升學生整合 AI 圖像與自我創作的的能力。
3. 時間管理壓力:課程涵蓋手繪、電繪與 AI 共創,內容豐富但也壓縮學習時間,導致部分學生作品發展不夠完整。	3. 設計 Prompt 工作坊:舉辦專門的 prompt 寫作與優化課程,幫助學生提升與 AI 對話及生成控制能力。
4. 學生對 AI 角色定義模糊:在與 AI 共創過程中,學生對 AI 扮演的創作角色(工具 vs 共創者)仍存在思辨空間,教學中需更多引導與討論。	4. 探索 AI 倫理與創作關係:導入 AI 倫理討論,引導學生思辨創作主體性、AI 角色與原創性議題,深化創作理解。 5. 增能研習建議:未來可開辦「AI 與藝術設計教學」、「Midjourney 進階應用」等藝術專業領域工作坊,協助師生更深入掌握 AI 工具、提升學習效能。

七、與本課程相關成果報導、競賽獲獎或研討會發表

(一)運用 IDEAS 課程投稿相關研討會發表

第一次申請 IDEAS 課程計畫,師生收穫豐富,未來可將課程案例寫成論文投稿參加 2026 國際學術研討會。



(二)參加展覽

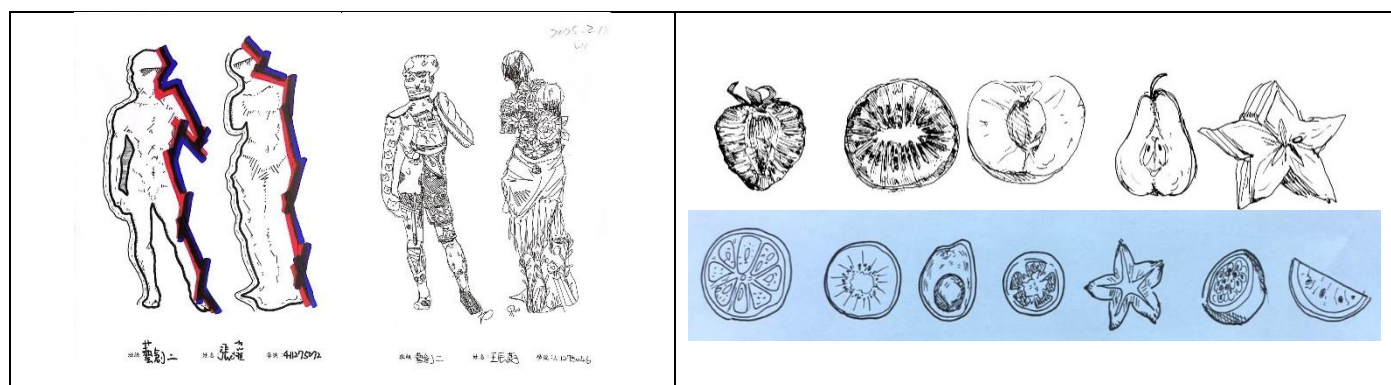
課程精華已彙製成視覺簡報,並遴選了數位媒體策展人,預定報名參加 2025 東華角落藝術節。

陸、活動紀錄表

活動主題	創意插畫起手式
活動日期	2025 年 2 月 18 日
活動地點	藝術學院 A210
授課教師	羅美蘭
參與人數	24
活動內容	<ol style="list-style-type: none"> 1.教師自我介紹與課程概念說明，導入 IDEAS 教學理念。 2.帶領學生進行「和筆做朋友」的基本練習，建立手繪基礎感知。 3.簡介各種創作媒材，包括數位電繪、AI 生成工具（Midjourney、ChatGPT、Canva 等）。 4.展示 AI 圖像創作案例，激發學生對創新技術應用於插畫的興趣。 5.分發學習單，執行前測。 6.鼓勵繼續創作。
活動回饋與成效	<ol style="list-style-type: none"> 1.提升學生對「AI 與藝術結合」表達的興趣，期待課程中的實作應用。 2.有學生表示第一次知道 Midjourney 與 ChatGPT 可用於角色設計，對未來學習充滿期待。 3.建立學生初步的媒材理解與創作信心，為後續進階課程打下基礎。

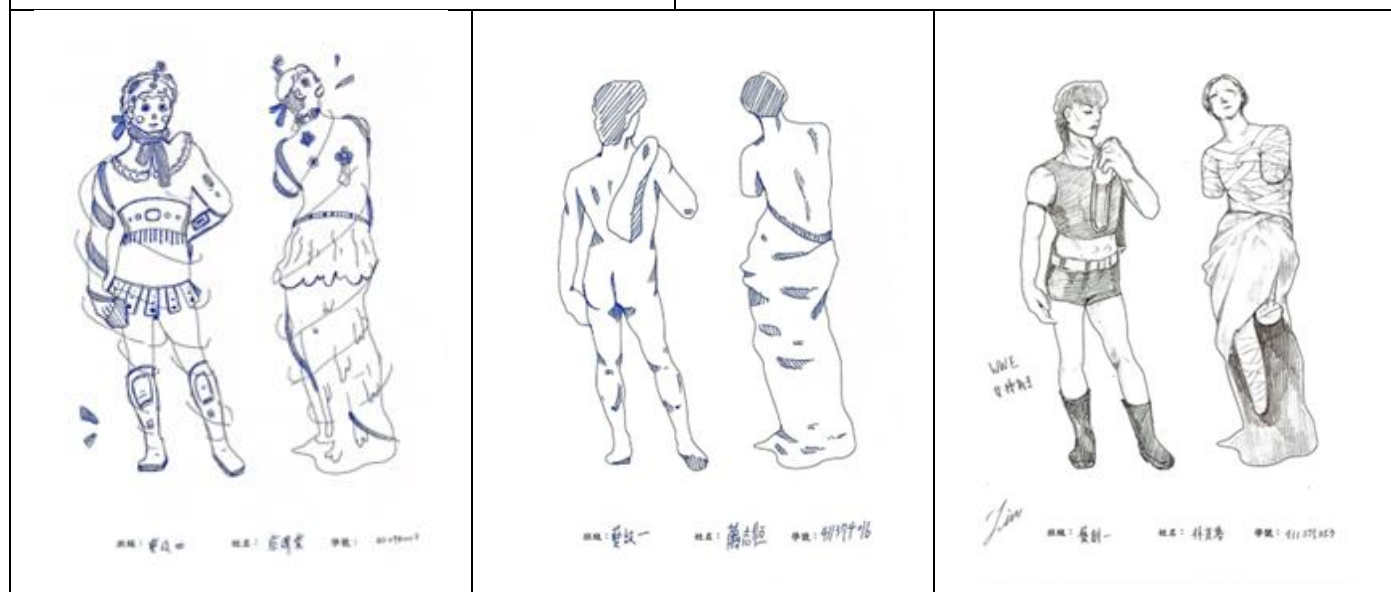
活動剪影

	
(學生作品) 自我介紹	(學生作品) 我是創客

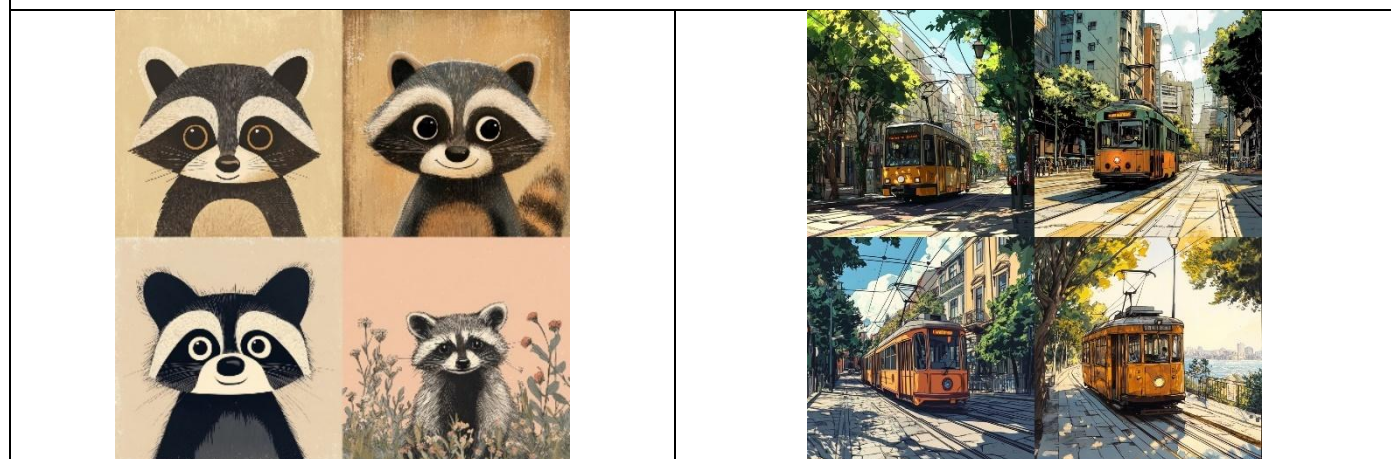


創意插畫起手式(前測作品)

(學生作品) 造型練習—水果剖面



創意插畫起手式(前測作品)



(學生作品) AI 與藝術結合

(學生作品) AI 與藝術結合

附件二

陸、活動紀錄表

活動主題	角色設計
活動日期	2025 年 3 月 18、25 日
活動地點	藝術學院 A210
授課教師	羅美蘭
參與人數	24
1. 活動內容	<p>1.說明角色設計核心概念，包括個性、世界觀與視覺造型。</p> <p>2.實作操作：學生自選媒材（手繪／電繪）發展角色初稿。</p> <p>3.使用 Midjourney 進行 AI 圖像生成練習，ChatGPT 協助撰寫 prompt。</p> <p>4.討論 AI 生成與手繪角色之間的差異與整合策略。</p>
活動回饋 與 成效	<p>1.學生普遍表示 AI 工具提供快速的靈感生成，但仍需透過人為修潤，強化作品細節。</p> <p>2.學生開始能以批判思維看待 AI 生成圖像與原創性的關係。</p> <p>3.加強學生「設計思考」與「跨媒體操作」能力，提升創作層次。</p>
活動剪影	
	
角色設計：強化造型的創作學習	



AI 圖像生成練習



AI 圖像生成練習



(學生作品) 角色設計



(學生課堂上的作品) AI 圖像生成練習



(學生課堂上的作品) AI 圖像生成練習



(學生課堂上的作品) AI 圖像生成練習

附件三

陸、活動紀錄表

活動主題	期中報告
活動日期	2025 年 4 月 15 日
活動地點	藝術學院 A210
授課教師	羅美蘭
參與人數	24
活動內容	<p>1.以「角色設計」為主題，做專題報告</p> <p>(1)學生以「角色設計」為主題上台報告，內容包含概念、創作歷程與應用發展。</p> <p>(2)分享使用 AI 協作的創作經驗與心得。</p> <p>(3)教師與同儕給予即時回饋，強化表達與改進能力。</p> <p>2.作業評賞：自選前九週作業精華，分享學習心得</p> <p>3.主題創作構思</p>
活動回饋與成效	<p>1.學生展現具備分析與整合能力，部分作品結合 AI 與手繪呈現角色立體度。</p> <p>2.學生學會將抽象概念具象化，並能透過簡報表達設計邏輯。</p> <p>3.藉由公開發表建立自信與表達能力，成為後期創作的推動力。</p>

活動剪影



同學專題報告照片



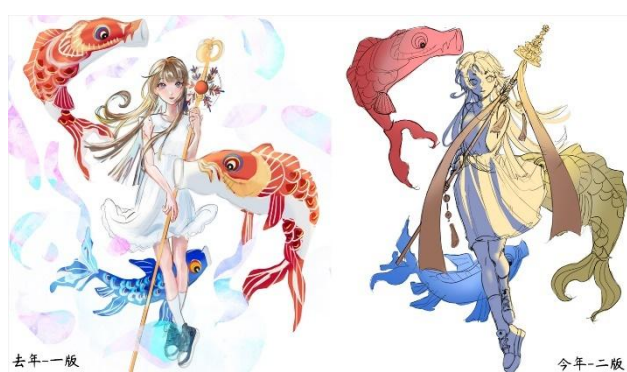
同學專題報告照片



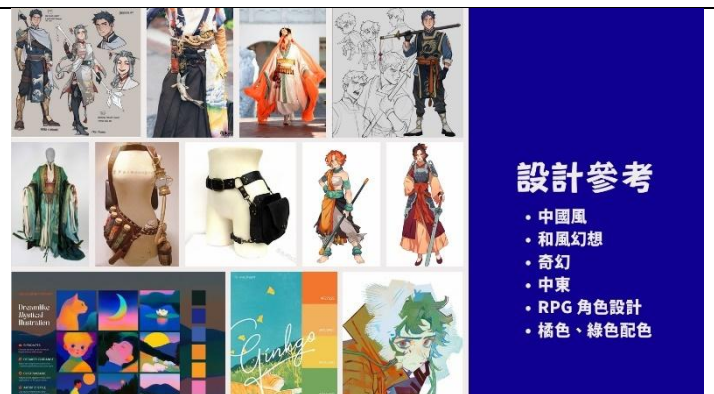
同學專題報告照片



同學專題報告照片



「角色設計」創作歷程與成果(電繪)



「角色設計」創作歷程



角色發想

角色的發想取自在東華生活隨可見的「棒棒糖」，它的本名是「防撞桿」。一開始對於它並沒有太注意到它，直到上學期新增了後門的「棒棒糖圍欄」後，我才開始在意到它的存在。數量多到我都懷疑東華自己有工廠在製作，不然怎麼會多到可以拿它來做圍欄。

角色介紹

本名：棒棒糖，又稱防撞桿
生日：1987年6月9日，
誕生的意義就是為了守護駕駛們的安全，隨處可見的它，能夠給人滿滿的安全感！

角色設計期中報告

附件四

陸、活動紀錄表

活動主題	主題創作
活動日期	2025 年 4 月 29 日、5 月 6 日、5 月 13 日
活動地點	藝術學院 A210
授課教師	羅美蘭
參與人數	24
活動內容	<p>主題創作除了讓學生自選主題，連續三週完成作品外，本學期 IDEAS 課程計畫，多加了 AI+SDGs 的練習。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.引導學生選定永續發展目標（SDGs）為主題創作方向。 2.教授如何運用 Midjourney 與 ChatGPT 整合進創作流程。 3.教師個別指導學生創作進度，討論 AI 角色、風格融合與圖文整合。 4.探討 AI 插畫中智財權與創作倫理等議題。 5.主題創作完成作品、海報及展覽理念(作品如附)，準備展覽
活動回饋 與 成效	<ol style="list-style-type: none"> 1.學生表示 AI 工具提升創作效率與視覺衝擊力，對議題表現更具深度。 2.學生學會以跨媒體整合方式完成作品（如 Canva 排版與說明）。 3.成果具備社會關懷與創新風格，為期末展覽奠定作品品質。
活動剪影(請檢附二至四張活動照片，並予以簡述)	
	
AI 與 SDGs 結合（學生課堂習作）	AI 與 SDGs 結合（學生課堂習作）

	
<p>AI 與 SDGs 結合（學生課堂習作）</p>	<p>AI 與 SDGs 結合（學生課堂習作）</p>
	
<p>主題創作（學生自選主題）</p>	<p>主題創作（學生自選主題）</p>
	<h2>CHESS</h2> <p>把棋子變成受中世紀時尚啟發的人物角色。設計時不只是根據每個棋子的外型，還根據它們在遊戲中的移動方式和功能。每個角色的個性和風格都反映了它在棋局中的角色和戰略。</p>
<p>主題創作（學生自選主題）</p>	

附件五

陸、活動紀錄表

活動主題	2025 創意插畫展和創客發表會
活動日期	2025 年 5 月 27 日 、6 月 3 日
活動地點	藝術學院 A210
授課教師	羅美蘭
參與人數	24
活動內容	<ol style="list-style-type: none"> 1.學生分組規劃展覽內容與呈現方式。 2.展出作品類型包含：手繪、電繪，以及與 AI 共創插畫。 3.策展人說明佈展要點與作品擺設理念。 4.學生以簡報方式發表個人創作歷程、成果與反思。 5.教師總結本學期創作特色與成果亮點。 6.插畫展覽結束，撤展、作品歸還與環境整理。
活動回饋 與 成效	<ol style="list-style-type: none"> 1.學生透過參與展覽學習佈展技巧與策展思維，意識到「作品呈現」與「觀者理解」之間的重要連結。 2.有學生作品結合 AI 生成圖像輔助與原創手繪，同學覺得新奇、有趣。 3.經過課堂練習與展覽發表，學生感覺到自我成長。創意插畫的表現多元，除了手繪、電繪的創作成果發表外，還可以與 AI 共創，體驗了 AI 與插畫結合過程中的挑戰與突破。 5.發表會凝聚班級創作能量，也培養學生簡報與創作敘事能力。 6.學生普遍表示對 AI 繪圖更具信心，也更願意在未來作品中探索更多跨媒體可能。 7.作品分享：大家的創意各具特色，有些人擅長細膩的線條，有些人則專注於大膽的色彩運用。這樣的交流不僅豐富了我的視野，也讓我對自己的風格有了更多的思考與探索。

活動剪影

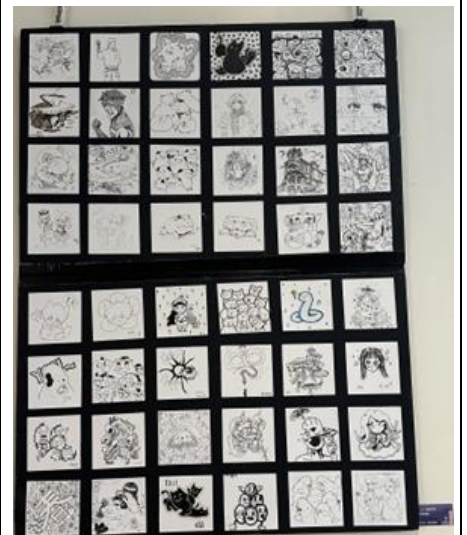


創意插畫展合影

策展人說明佈展



佈展歷程照片



展出作品

期末展覽



CHESS
KING



...

學生插畫創客發表

學生插畫創客發表

課程回饋



這堂課讓我開始思考角色的設定與創作方向，也看見自己的插畫在未來的發展可能性。透過課程創作時間，我更了解自己的風格，及表達自我的方式。這堂課讓我對插畫創作也有更多想像，讓我開始持續的創作，嘗試不同的風格及題材。

411079003 藝設四 蔡譯萱



課程回饋



課程給了很大的自由空間去創作和發想，也有一寫蠻有趣的創意學習單讓我們去挑戰，我也很喜歡藝訊的分享讓我知道更多有趣的藝文活動；我也認為「我是創課」的創作很可以讓我們在練習、日常中發想~

學生課程回饋

課程回饋

411374011許芸禎



這堂插畫課簡直是靈感的充電站啊！老師像個溫柔的引路人，總能用輕巧的點撥解開我創作時的糾結。最愛那些放飛自我的創作時光，畫筆在紙上跳舞，把心裡那些說不清的感覺都變成看得見的色彩。同學們的作品就像萬花筒，每次分享都讓人驚艷到起雞皮疙瘩～雖然作業燒腦，但完成時的爽感絕對值得！現在畫畫時不再綁手綁腳，反而享受那種「管他的先畫再說」的任性。這堂課最棒的，是讓我重新愛上畫畫時那種單純的快樂，像回到小時候拿著蠟筆亂塗鴉的純真時光呢！

學生課程回饋



The poster features a central illustration of a young woman with long brown hair, wearing a blue jacket and black shorts, sitting on a large yellow '2025' graphic. She is holding a red apple. The background is a dark purple cityscape. The text is arranged around the illustration, with dates and location at the top, the exhibition title on the right, and exhibitor and event details at the bottom.

5.28 - 6.3
東華大學藝術學院A區二樓

創意插畫展

策展人：謝旻芸，池凱薰，畢若竹
展出者：
唐維嫻，蔡譚萱，李妤柔，黃仔柔，徐泉龍
池凱薰，古知頤，畢若竹，楊晴雯，李雨桐
夏婕瑜，黃仁宏，張 權，江尚翔，蘇育安
許芸禎，黃于睿，蕭志恒，王璿侑，王芊穎
李宇晴，程衍嘉，劉宜家，林宜蓉

海報設計：唐維嫻
指導教授：羅美蘭

發表會
15:00 - 17:00
藝術學院A210 6.3

主辦單位：藝術創意產業學系，東華大學教學卓越中心 - IDEAS 教學課程協辦