

# 教育部

## 人文社會科學應用能力及專長培育計畫

### 課程相關資訊表

【計畫名稱：台灣超異能(Taiwan Superheroes)英雄聯盟-數位創作專題】

計畫類型	B類：「實務應用實作課程」		
執行單位	輔英科技大學人文與管理學院資訊管理系		
計畫名稱	台灣超異能(Taiwan Superheroes)英雄聯盟-數位創作專題		
開課別	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部 <input type="checkbox"/> 研究所		
主持人姓名	方麗川	服務單位	輔英科技大學資訊管理系
主持人電郵地址	sc086@fy.edu.tw	計畫主持人電話	(公) 07-7811151-2800
計畫助理姓名	劉家好	服務單位	高雄第一科技大學資管研究所
計畫助理電話	(公) 07-7811151-5724		
計畫助理電郵地址	aa036@fy.edu.tw	傳真號碼	07-7821301
服務單位地址	831 高雄市大寮區永芳里進學路 151 號		
計畫網址	<a href="http://iplus.net.tw/podcasts/721?locale=zh_tw">http://iplus.net.tw/podcasts/721?locale=zh_tw</a>		

# 目錄

壹、開設課程一覽表

貳、修課人數表

參、實習單位資料表

肆、修課學生原專業領域統計表

伍、課程進度表及課程內容

陸、計畫自評表

柒、教學日誌

捌、計畫網站考核指標

## 壹、開設課程一覽表

課程名稱	開設學期	學分數	授課教師 (含職稱)	性別	邀請講師名單 (含任職學校、公司、機構及單位職稱，外聘專業師資需註明外聘)	性別	講師授課時數
數位角色創作與行銷		3	方麗川 (副教授)	男	黃啟勇_俠者科技有限公司執行長 (外聘)	男	48
					莊富綦_俠者科技有限公司設計師 (外聘)	女	6
					許純瑜_輔英科技大學幼保系助理教授	女	2
					鄭弼洲_輔英科技大學文教學位學程助理教授	男	2
數位角色經營與職場實習	3	3	方麗川 (副教授)	男	黃啟勇_俠者科技有限公司執行長 (外聘)	男	48
					莊富綦_俠者科技有限公司設計師 (外聘)	女	6
<b>總計</b>							
教師性別	男3位，女2位						
講師總數	學校師資3名，業界師資2名，共5位						
授課時數	學校師資4時，業界師資108時，共112時						

※請依實際開設課程數、邀請業師名單，自行增設表格。

## 貳、修課人數統計表

請分門明列如下，並依實際開課別及修課人數自行調整格數：

課程名稱	數位角色創作與行銷
修課人數	學生共43名，男29，女14名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共0名，跨域(非開課單位)修習者共0名。
課程名稱	數位角色經營與職場實習
修課人數	學生共26名，男19，女7名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共0名，跨域(非開課單位)修習者共0名。
<b>總計</b>	
共開設課程2門，學生總數69名，男48，女21名。其中跨級(非大三四/碩二以上)修習者共0名，跨域(非開課單位)修習者共0名。	

## 參、實習單位資料表

執行實習之單位，可依實際狀況自行調整格數。

實習單位 負責人	實習單位名稱	實習單位地址	分配實習人數		實習 時數	實習內容概述
			男	女		
黃啟勇	俠者科技有限 公司	高雄市鼓山區大順 一路 617 巷 1 號 11 樓之 1	19	9	26	<p>主要教學內容： 以學校所學之各種軟體，作為數位角色創作之工具，製作相關的動漫與遊戲。</p> <p>作業要求： 先完成老師所教之範例後，再以教學範例為參考，加上學生本身的創意，製作多個數位遊戲與動漫，並上傳至平台，由老師評鑑給予成績。</p> <p>實習成效：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 學生可以學到學校以外的業界所使用的工具以及完成專案的各種技巧與技術。</li> <li>2. 實習單位並從學生當中選出幾位認真的學生，提供更深入的工讀與實習機會，並給予助學金的補助。</li> </ol>
實習單位總計：共 1 個。			實習生總計：男 19 位，女 7 位，共 26 位。			
實習時數總計：共 54 時。						

## 肆、課程進度及內容表

請寫明本學期每週課程之講師資訊，及其所授之課程內容，包含課程主題、講述或討論重點等，如本學期規劃學生至各單位實作/習，且無同步進行校內「講座課程」者，請詳述「貳、實作/習單位資料表」即可，此表免填。如本學期課程為檢討暑期實作/習狀況或有其他安排，敬請如實填寫課程/活動日期及相關內容於此表。

課程名稱	數位角色創作與行銷	任課教師	方麗川、許純瑜、鄭弼洲、黃啟勇、莊富綦
學分	3	課程開設日期	102.02.25~102.06.28
週次/日期	講師姓名、單位及職稱	課程內容	備註
第 1 週 (02/25)	方麗川_資管系 副教授 黃啟勇_俠者科技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>介紹本課程課程內容大綱與預期達成目標</li> <li>介紹美國、日本幾位主要動漫英雄人物的創作與誕生（含作者背景、創作手稿等資料）</li> <li>說明目前卡漫角色的市場延伸與市場價值</li> </ul>	
第 2 週 (03/04)	許純瑜_幼保系 助理教授 黃啟勇_俠者科技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>學習傳統漫畫及卡通劇情腳本的編寫與練習</li> <li>學習以相關軟體進行數位故事腳本的編劇及創作</li> </ul>	
第 3 週 (03/11)	鄭弼洲_文教學 位學程助理教授 黃啟勇_俠者科技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>主要英雄角色的造型設計</li> </ul>	
第 4 週 (03/18)	黃啟勇_俠者科技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>多位超異能英雄的數位 2D 或 3D 定型（每位學生設計一個英雄角色）</li> </ul>	
第 5 週 (03/25)	黃啟勇_俠者科技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>超異能英雄聯盟的象徵標記 Logo 首次出版問世，發佈轉印至生活用品或衣服</li> </ul>	
第 6 週 (04/01)	黃啟勇_俠者科技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>本計畫之行動雲端平台的使用學習</li> <li>學生建立自己的台灣超異能英雄網路基地</li> <li>學習快速整合 Facebook 與 Youtube 快速累積網路基地的人氣</li> </ul>	
第 7 週 (04/08)	黃啟勇_俠者科技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>以數位軟體製作超異能英雄的不同風格海報</li> <li>海報作品放至本計畫之行動雲端平台，供網友觀賞</li> </ul>	
第 8 週	黃啟勇_俠者科	<ul style="list-style-type: none"> <li>以數位軟體製作超異能英雄的四格漫畫</li> </ul>	

(04/15)	技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 漫畫作品放至本計畫之行動雲端平台，供網友觀賞</li> </ul>	
第 9 週 (04/22)	黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 超異能英雄的卡通短片 - 動畫製作.1</li> </ul>	
第 10 週 (04/29)	黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 超異能英雄的卡通短片 - 動畫製作.2</li> </ul>	
第 11 週 (05/06)	黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 超異能英雄的卡通短片 - 字幕</li> </ul>	
第 12 週 (05/13)	黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 超異能英雄的卡通短片 - 旁白、音效、配樂</li> </ul>	
第 13 週 (05/20)	黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學習將卡通短片，轉為不同格式之視訊影片，放置本計畫之行動雲端平台以及 Youtube 影音平台</li> </ul>	
第 14 週 (05/27)	黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 超異能英雄的微電影製作.1 (真人角色扮演)</li> </ul>	
第 15 週 (06/03)	莊富綦_俠者科技 技公司設計師 黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 超異能英雄的微電影製作.2 (後製作剪輯)</li> <li>● 將微電影作品放置本計畫之行動雲端平台以及 Youtube 影音平台</li> </ul>	
第 16 週 (06/10)	莊富綦_俠者科技 技公司設計師 黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 超異能英雄的 APP 電子書製作</li> </ul>	
第 17 週 (06/17)	莊富綦_俠者科技 技公司設計師 黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 超異能英雄的 APP 電子繪本製作</li> </ul>	
第 18 週 (06/25)	黃啟勇_俠者科技 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 作品上傳本計畫之行動雲端平台</li> <li>● 整合網友與各方意見，進行角色或劇本之修正</li> <li>● 數位角色創作之問題討論與解決方案建議</li> </ul>	

課程名稱	數位角色經營與職場實習		任課教師	方麗川、黃啟勇、莊富綦	
學分	3		課程開設日期	102.09.16~103.01.17	
週次/日期	講師姓名、單位及職稱	課程內容			備註
第 1 週 (09/16)	方麗川_資管系 副教授 黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 數位角色經營與職場實習與預期達成目標</li> <li>• MAC 電腦之基本操作與職廠工作環境熟悉</li> <li>• 職場實習工作編組與工作內容分配_業師</li> </ul>			
第 2 週 (09/23)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 擬定與討論台灣超異能英雄的整體內容重新編修計畫</li> </ul>			
第 3 週 (09/30)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 進行網路與實際面對面問卷,了解實際民眾觀感與流行潮流走向</li> </ul>			
第 4 週 (10/07)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 在公司進行作品內容製作.1</li> </ul>			
第 5 週 (10/14)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 在公司進行作品內容製作.2</li> </ul>			
第 6 週 (10/21)	莊富綦_俠者科 技公司設計師	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 將作品放至本計畫之行動雲端平台,供網友操作</li> </ul>			
第 7 週 (10/28)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 以數位軟體製作超異能英雄的不同風格海報</li> <li>• 海報作品放至本計畫之行動雲端平台,供網友觀賞</li> </ul>			
第 8 週 (11/04)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 製作 APP 格式線上遊戲.1</li> </ul>			
第 9 週 (11/11)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 製作 APP 格式線上遊戲.2</li> </ul>			
第 10 週 (11/18)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 製作 APP 格式線上遊戲.3</li> </ul>			
第 11 週 (11/25)	莊富綦_俠者科 技公司設計師	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 將 APP 遊戲作品放至本計畫之行動雲端平台及 Apple Store,供網友下載使用</li> </ul>			
第 12 週 (12/02)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 設計簡體中文版的超異能英雄卡通短片.1</li> </ul>			
第 13 週 (12/09)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 設計簡體中文版的超異能英雄卡通短片.2</li> </ul>			
第 14 週 (12/16)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 設計簡體中文版的超異能英雄卡通短片.3</li> </ul>			
第 15 週 (12/23)	黃啟勇_俠者科 技公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 設計英文版的超異能英雄卡通短片.1</li> </ul>			

第 16 週 (12/30)	黃啟勇_俠者科技 公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 設計英文版的超異能英雄卡通短片. 2</li> </ul>	
第 17 週 (01/06)	黃啟勇_俠者科技 公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 設計英文版的超異能英雄卡通短片. 3</li> </ul>	
第 18 週 (01/13)	黃啟勇_俠者科技 公司執行長	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 將各種格式作品放置本計畫之行動雲端平台，主動出擊，連絡各方媒體、電視台到本計畫平台觀賞 Taiwan Superheroes 的各種形式創作。</li> </ul>	

## 伍、教學方法

教學方法	事例
本土教材	
國際化教材	
國際師資講演/示範	
數位應用	
社區營造/ 地區性活動	
人際互動能力加值	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每位參與計畫的學生，在本計畫網頁皆有自已的個人專區，能讓學生以部落格與臉書的方式來經營個人專區，並能與其他同學，建立線上朋友之連結關係，彼此推薦與觀摩學習。老師也能透過學生個人專區的 facebook 留言板，與學生交流互動。</li> <li>2. 學期末藉舉辦個人作品發表，學生必須說明自己的創作理念與創意，老師與同學可給予意見回饋，同學間可觀摩學習，增加人際互動。</li> </ol>
個案討論	
實驗性教材/具	
影音資料	
其他教學活動	事例
講座	<p>為強化學生的人文素養與對跨領域實作的認識，特別舉辦兩場講座，除修課學生要到場聽講外，並開放全校師生可報名參加，兩場講座之主題與時間如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. “認識在地人文_打狗風情與圖像記錄”，高雄市立美術館助理編輯，蔡幸伶，102 年 12 月 18 日。</li> <li>2. “一位工學院畢業生的農村夢”，穀東會負責人，賴青松，103 年 01 月 08 日。</li> </ol>
研討會/工作坊	
參訪	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 102 年 10 月 09 日參觀「高雄市數位內容創意中心」成果發表會，現場進行成果發表的進駐廠商類別多元，遊戲、動畫、特效、APP 開發、網路行銷、影像製作... 等的數位內容廠商都參與下，學生可藉此機會瞭解數位內容產業發展的趨勢與未來就業的機會。</li> <li>2. 103 年 11 月 01 日參訪高雄軟體科技園區，並參觀 4C 數位創作競賽頒獎及入圍作品展示，透過數位內容優秀作品的觀摩，可提升學生的視野，以及自己未來創作的動力。酷奇思科技公司在劉董事長及</li> </ol>

	周經理的親自接待下，介紹其最新創作產品，讓學生瞭解在地數位內容創作的就業與發展機會。
(模擬)策展	
競賽	
表演	
(模擬)出版	
其他	

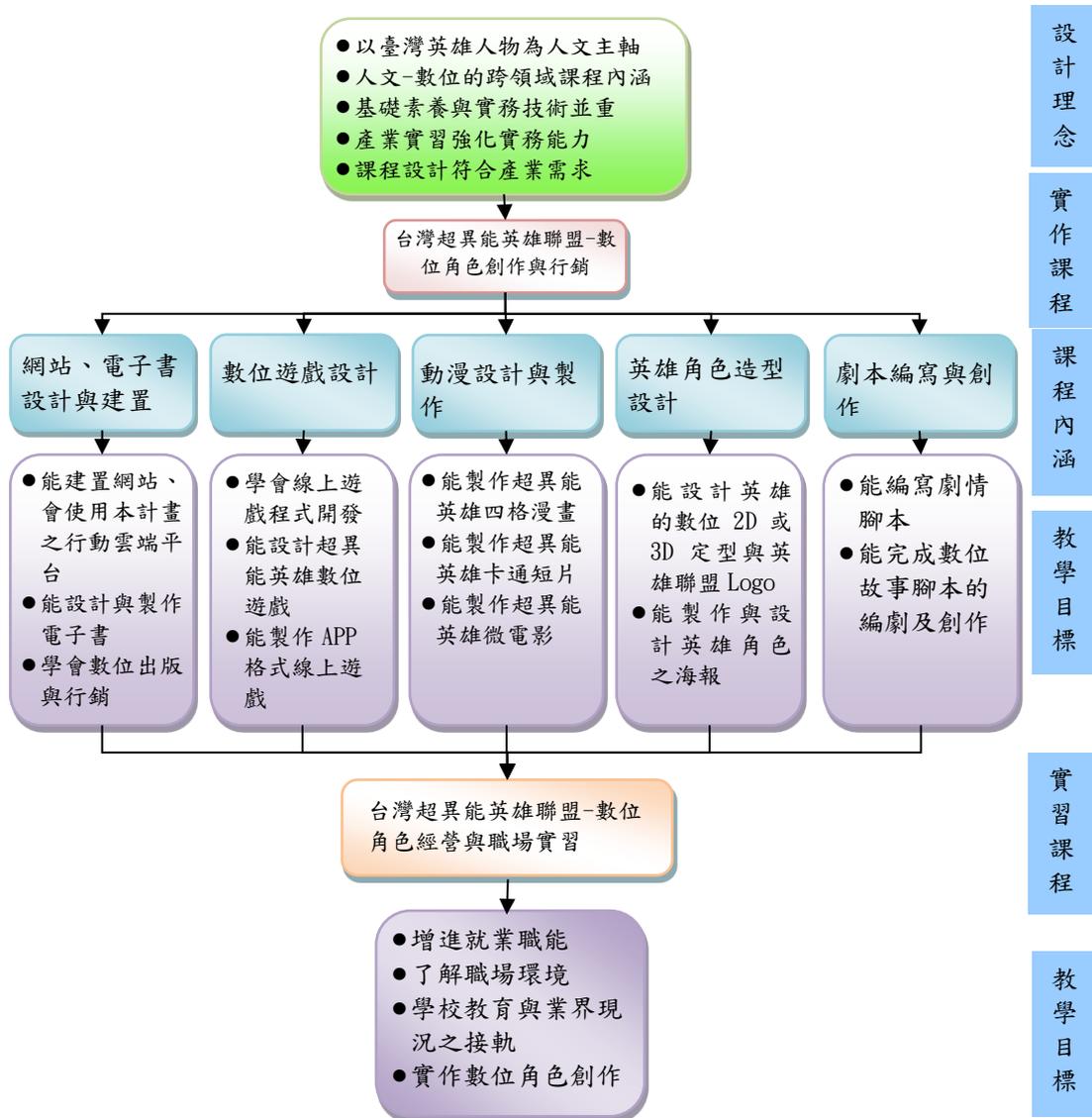
# 陸、計畫自評表

## 一、計畫內容

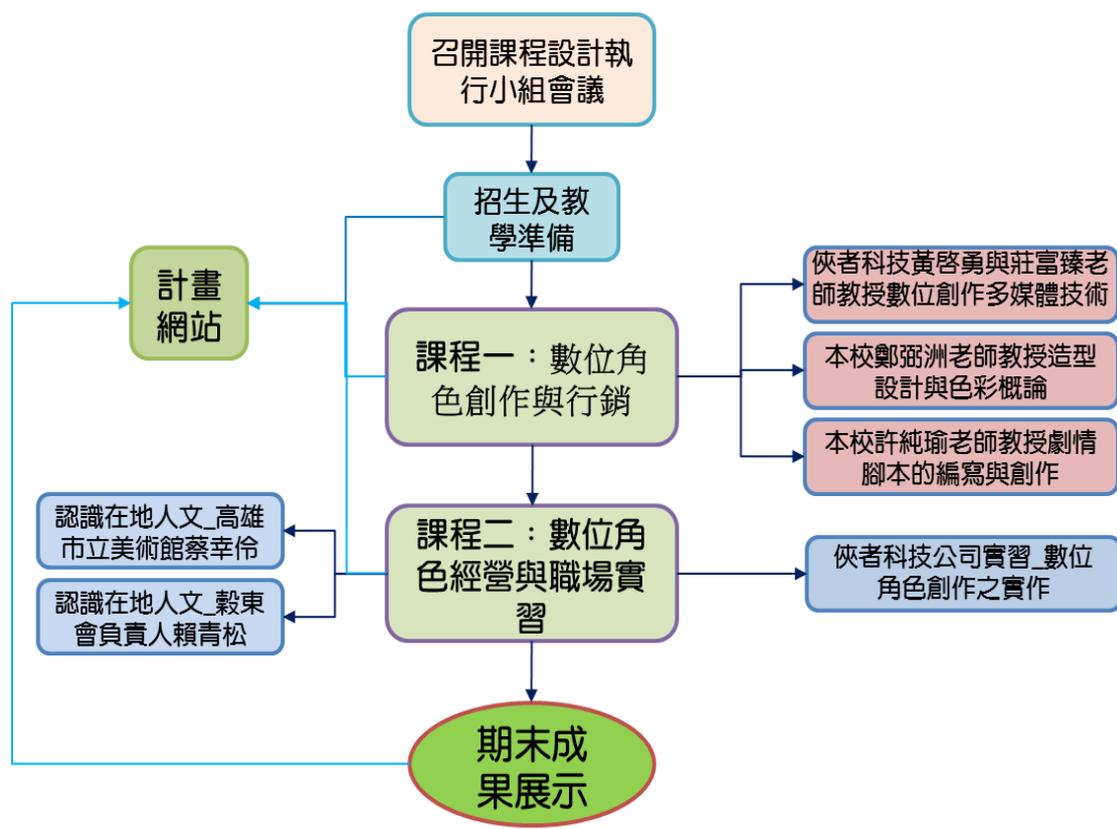
### (一) 課程架構及進行模式

(請陳述講座課程與實作/習課程之教學模式，及銜接單一課程之整體構想)

本計畫以臺灣英雄人物的人文特色為主軸，結合數位技術，規劃了跨領域課程「數位角色創作與行銷」與「數位角色經營與職場實習」。第一學期開設「數位角色創作與行銷」課程，引進專業師資授課，進行實務教學，第二學期開設「數位角色經營與職場實習」，帶領學生進入業界實習，以結合實務經驗，充實實務應用能量，課程架構如圖一。本計畫課程進行模式與流程如圖二。



圖一 課程架構



圖二 課程進行模式與流程

## (二) 計畫團隊執行情形

(說明計畫團隊師資之分工實況，洽詢業師授課後之感想與建議)

### 1. 計畫團隊師資之分工實況

本計畫所設計之跨領域課程均包括人文與數位兩部份，授課師資專長涵蓋以上兩領域，師資來源除本校老師外，亦有聘自業界的實務教師，因此，在計畫執行上將以專案團隊來整合跨領域不同的知識與技術；自課程設計開始即合作無間，計畫團隊定期舉行會議，追蹤彼此分工的進度。此合作架構，使得各領域的專家，能夠在不需要深入涉及其他領域的知識，即能產生共同參與的形式。藉由跨領域整合教學、激盪創意，將人文與數位作緊密的結合。

由方麗川老師主導本計畫的進行，按照教學進度表的課程內容進行教學，計畫團隊的工作任務如下

姓名	工作任務
方麗川	本計畫確實執行度要求、計畫的調整與修正
鄭弼洲	美學與設計
許純瑜	腳本編寫與創作
黃啟勇	動漫英雄人物創作與卡通短篇影集製作
莊富綦	美學與設計
劉家好	協助計畫之執行

## 2.業師授課後之感想與建議

以下為業師俠者科技公司執行長黃啟勇老師課後之感想與建議：

本人有幸承蒙輔英科技大學方麗川老師的邀請與倚重，擔任此計畫的業界講師，計畫從開始構思、通過、實施到圓滿結束，藉由教學過程當中，我也得到許多寶貴的經驗，也看到了許多優秀的學生…對國內資訊人才的育成過程中，能有機會付出一己之力，實感榮幸！

計畫實施期間，方老師幾乎每一堂課皆有到教室關心學生的學習狀況，實習期間也能經常注意學生是否有認真學習，而本計畫的修課學生在這兩學期絕大多數也都非常認真學習，也能明瞭此計畫課程內容，有別於一般學校制式課程，而是偏向於實務運用與創意激發的進階課程，加上本人較為活潑且不吝分享的教學方式，每一堂的課程進行都能讓學生覺得很有收穫，學到不少技巧與手法。

此計畫的修課學生為大四生，適逢畢業專題製作，可能較為分身乏術，所以學生此計畫的期中與期末作品，不少位學生是以我上課的範例進行改造，較無法看到學生的創意，但也因此慶幸我上課的教導內容，學生的確都能理解內容與學到精髓..當然其中也不乏有多位學生能確實發揮創意，作為連我都感到驚艷的作品，其整體表現已近乎業界的高水準，當然優異的學生，我也都能儘可能再多加培養，並邀請優秀的學生在寒暑假期間，到本公司擔任工讀生，讓他們能提早體驗職場的節奏與要求。而第一年計畫的優秀學生，在畢業後，也已成為本公司的正式員工。

最後，感謝教育部此計畫的所有先進賢達，你們能提供這個機會給學校與當地業者有不同層面的合作，以本人的標準來看，此計畫的確有發揮相當的效益，讓學校、業界、學生能有不斷的交流與傳承。也建議這般優質的計畫，能持續進行下去。

## 二、執行過程遭遇之困難

(請簡述計畫執行時遭遇的各式困難，如師資、經費與活動安排，學生觀感、課堂反應和學習態度，考評設計與結果是否反映學生之認知技能已提升，是否提供教學意見回饋管道等，並說明應變方式或往後修正設計之考量。)

本計畫的課程內容，黃啟勇業師主要教授學生如何以台灣現實社會為背景，設計超異能英雄故事動漫的各種數位創作技巧，在教學內容中，資訊科技融入人文素養，並以卡通、遊戲的設計，讓學生學習本課程，每次上課皆能有所期待每堂課的教學內容。然而本計畫仍有一些執行上困難，到目前為止所遭遇之困難敘述如下：

1. 學生在各種軟體工具的熟悉度不一，程度落差較多，因此老師每次上課的範例，有的學生很快就做好，有的學生則無法完成…。因此目前的應變方式，則將各種範例的教學動作，分解成更細的步驟，確定每位學生都做出來之後，再進行下一步驟。程度較好的同學，如果提早完成老師的範例，則要求他們以此範例，再進行各種修改與自由發揮，設計出與上課範例不同的作品。
2. 部份學生的學習態度不佳，本課程以點名紀錄來落實學生全程參與課程學習，缺曠課太多的學生，將予以淘汰；授課教師則確實掌握學生學習成效，以修正教學方式與內容。為加強學生在學期中對學習狀況之了解及提供教師輔導之依據，任課教師於學期第十二週前，將學期成績有不及格之慮者列為預警之名單並上網登錄。

自評整體達成率：100 %

### 三、實作/習個案狀況說明

(請試擇積極修課學生個案數例，書寫其對課程及就業之想像與期待，勤力修業之事實，課後進入職場之狀況，或進修之取向等。如執行中曾遇困難個案，未能與學生良性溝通、調適其預備就業心態，乃教學方法或時程安排有待改進處，亦可於此分享。若無上述情形可不予填寫。)

#### (一)積極修課學生個案

##### 1. 大四學生郭同學修課個案說明：

郭同學在還沒有選修本課程時，對這堂課滿心的期待，跳脫了原先對英雄人物的幻想，親身繪畫創造出屬於自己獨一無二的英雄人物。她認為這是多麼不同於以往的課程，且慢慢的在腦海裡勾勒出圖形及線條，設計出專屬於自己的英雄人物，撰寫故事內容，過程雖繁複卻頗具有挑戰性及學習價值，讓她從不太會使用flash，到能在一個半小時畫出一個顏色豐富色彩架構完整的場景，或者是一個簡單的Q版人物，著實令人興奮及充滿成就感。

『數位角色創作與行銷』從繪畫人物線條開始到成形，對剛開始不熟悉繪畫工具的同學來說，其實是一大考驗，但指導的黃老師非常有耐心的花了六週的時間從人物的架構開始教導，讓同學在期中作品繳交時大家都能創造出完整且屬於自己的數位角色，並且在行銷上教會同學如何將設計好的英雄人物印在T-shirt上創造出一件具有自我風格的衣服，增添了在創作上的多媒體能力同時又具行銷意義。在期末的學習成果檢測，就是在幾週內製作一段三分鐘的英雄短片。製作過程中，郭同學非常努力的蒐集想要的故事題材，目的是想做出能符合台灣這塊土地的人事物，並且能讓人一看便吸引，一見便發笑，最後她真的成功了，並在黃老師的筆下獲得高分，著實令人雀躍。

『數位角色經營與職場實習』這門課程剛好結合了郭同學的專題實作，專題是製作益智遊戲app，實習課程輔助了鍋同學在專題上遇到的困難，給了她們許多的幫助及研究問題的機會，讓她們在進入職場前著實多了許多面對問題時的學習經驗。使郭同學在課程教學的製作遊戲上，更得心應手，同時也學會了各式各樣的遊戲製作方式，收獲良多，也讓她們在進入職場前多學習了一項新知。

##### 2. 大四學生陳同學修課個案說明：

陳同學覺得這門課程對於未來職場就業的幫助甚大，課程上的創新能力及追求技術上的提升，讓她能在這門課程中獲益良多，將來在職場上她可以利用這門課程的技術獲得最佳價值的存在，相信在未來職場上可以脫穎而出，讓她自己在社會職場上佔有一席之地；陳同學認為這門課可以學到不少的東西，不僅僅只有一般技能，還有實作技巧能力提升與人文素養的加強。選修“數位角色創作與行銷”課程時，懷抱著很大期望，希望從實作課程與實習中，學習到如本計畫的目的\_培育具有人文及數位結合的跨領域實作能力，期望已從課程中逐漸落實。

##### 3. 大四學生許同學修課個案說明：

許同學認為本課程對於自己在未來求職上非常有幫助，數位內容職場上需要很多具有實務技能的人才，且未來職場上競爭者眾多，要能在眾多好手中脫穎而

出，必須要有專業技術能力與人文素養，以及相當出色的作品，未來才能在就業職場上站穩腳步。本課程在幾位業師的教導下，許同學的專業技能已進步很多，更重要的是體認到專業技能要融入人文素養，如此所創作的作品才有價值。現今職場上不斷要求創新與創意，本課程在幾位業師的教導下，同學都已朝此方向努力。許同學在學習本課程一個半學期之後，覺得受益良多，希望能將所學技術，應用在未來職場上。

## (二)指導過程曾遇困難之個案

本計畫的課程內容，黃啟勇業師主要教授學生如何以台灣現實社會為背景，設計超異能英雄故事動漫的各種數位創作技巧，在教學內容中，資訊科技融入人文素養，並以卡通、遊戲的設計，讓學生學習本課程，每次上課皆能有所期待每堂課的教學內容。然而本計畫仍有一些執行上困難，到目前為止所遭遇之困難敘述如下：

1. 計畫執行初期，學生在各種軟體工具的熟悉度不一，程度落差較多，經過一學期的技術培訓後，大部分學生均有明顯的進度，可依自己的構想完成數位角色設計與短片創作，少數學生的作品缺乏創意，且努力不足。
2. 上學期修課情況不佳與程度落差較多的學生共 17 位予以淘汰，其餘 26 位學生繼續選修本學期所開設的數位角色經營與職場實習，本課程持續以點名來落實學生全程參與課程學習，實習指導老師則確實掌握學生實習成效，加強對學生的考核。

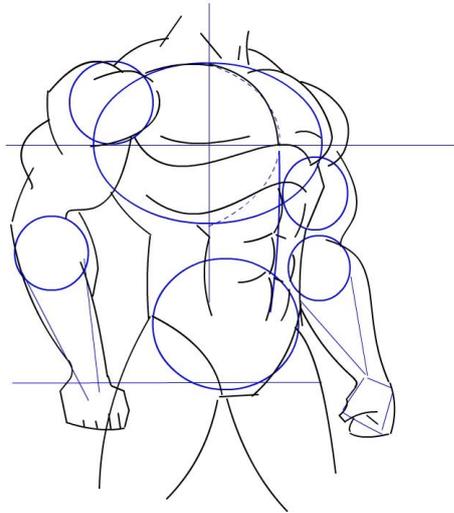
## 四、實驗性課程成為常設課程之可能性評估

(請試評估此實驗性課程置入常設課程的可能性。課程編制、業師陣容、跨域及實作/習主題等項目應如何調整，方能與貴單位課程規劃、經費資源及學生素質相配合，逐步達成人文學門部分課程跨域/界轉型的目標。如貴課程已成為系(所)內常設課程，亦請說明。)

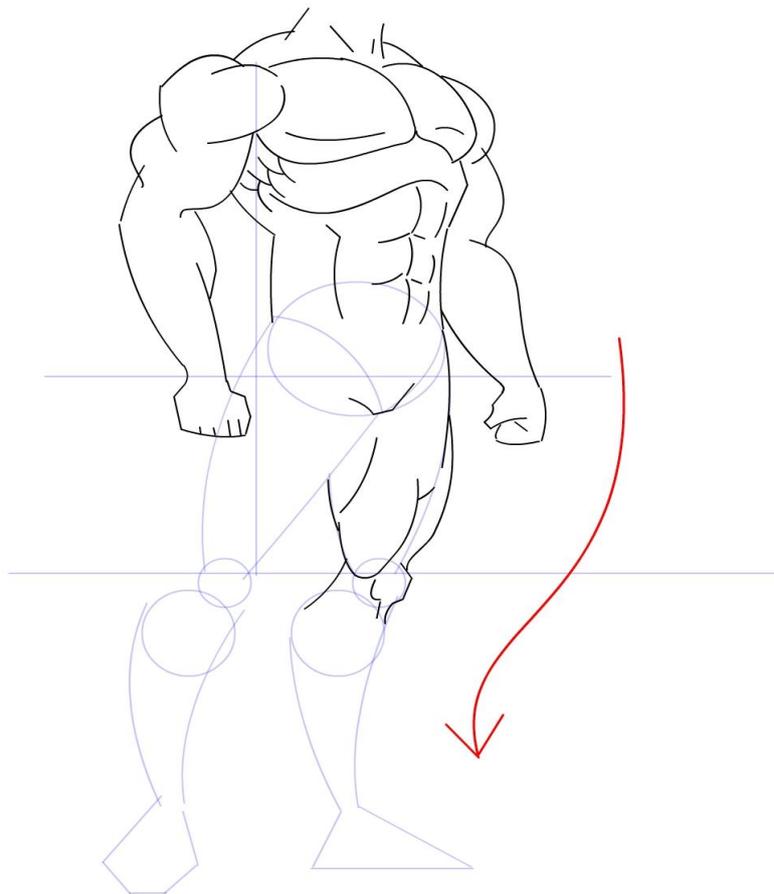
本計畫所開設課程「數位角色創作與行銷」深獲學生好評，未來將建議資管系專業課程委員會採納為選修課，並開放人文與管理學院各系學生選修，成為跨域課程，同時申請業師協同教學，以培育學生的跨領域實作能力。

## 柒、教學日誌 (講座課程與實習課程各酌選三週填寫，共6篇)

上課時間	2013年 3月18 日
課程主題	卡漫動畫英雄人物的畫法
地點	電腦教室
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 認識人體的肌肉</li> <li>• 正45度角超級英雄的上半身畫法</li> <li>• 正45度角超級英雄的下半身畫法</li> <li>• 透過肌肉的變化，畫出高矮胖瘦不一的各種角色</li> <li>• 卡通人物基本表情變化</li> </ul>	
<b>(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)</b>	
<p><b>學生反應：</b> 學生能了解到卡漫角色的畫法原來是如此的簡單與多變，感到非常有趣。</p> <p><b>師生互動：</b> 老師個別指導時，先要求學生能了解人體的結構，以及不同角度時，人體應有的放大與縮小，已合乎視覺上的邏輯。學生也能很有自信的舉手，要求教師對其作品給予批評。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 因每週課程內容皆安排一個完整性的主題，所以學生實作練習時間較短，導致學生雖能理解相關技巧原理，但實作時仍無法熟練與抓住訣竅。</li> <li>2. 在上色的部份，老師高估學生的上色能力與美學素養..應再著重配色觀念與美學設計的教學。</li> </ol>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。</p> <p><b>學生意見：</b> 練習時間較短，無法做出跟老師範例一樣的進度。</p> <p><b>學生意見：</b> 老師的教學內容有別於學校老師，比較生動活潑，能引發我們的學習動機。</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



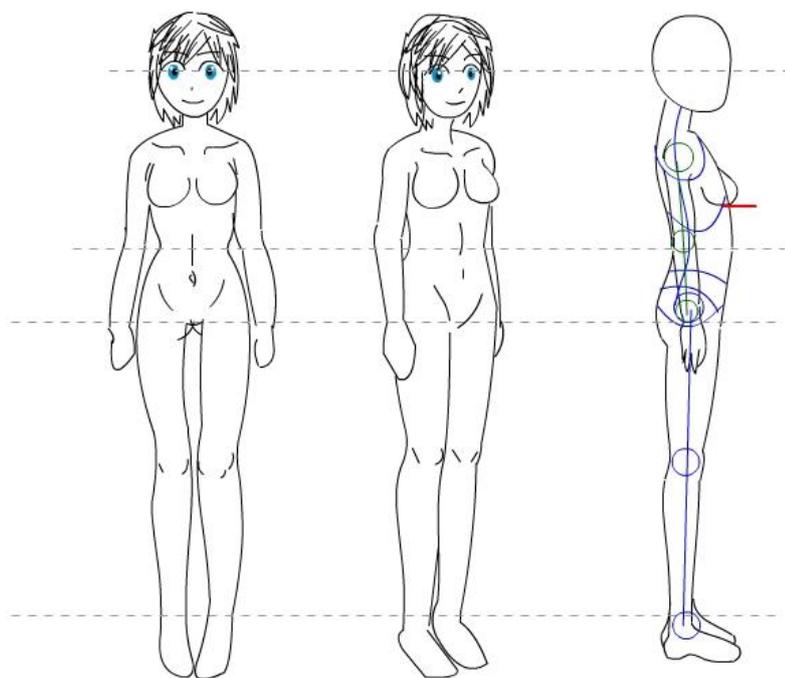
簡要說明：教導學生如何繪製壯碩的英雄角色的上半身技法



簡要說明：教導學生如何繪製壯碩的英雄角色的下半身技法



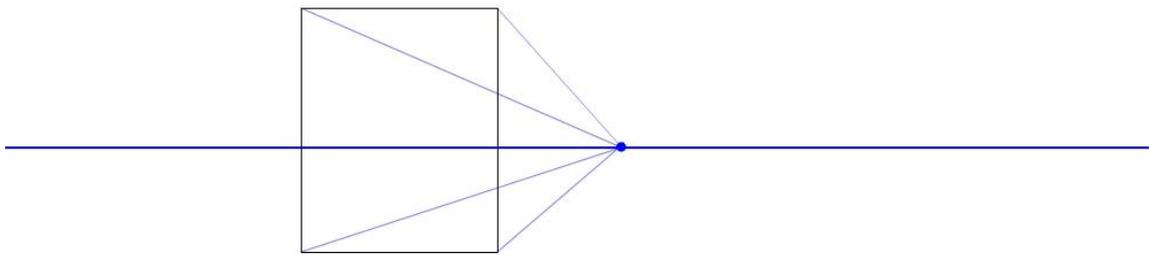
簡要說明：教導學生如何繪製卡漫常見的人物表情變化



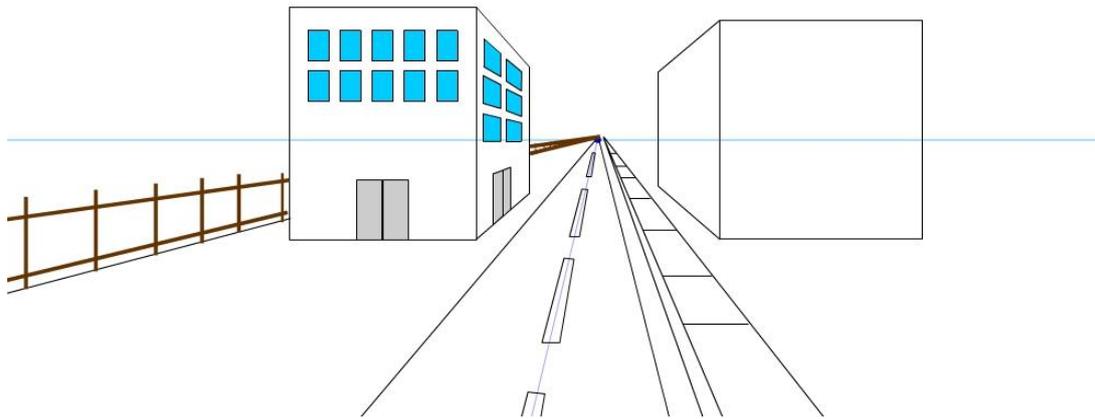
簡要說明：教導學生如何繪製不同角度的女性角色

上課時間	2013年 3月 25 日
課程主題	卡漫的戶外與室內場景畫法
地點	電腦教室
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 認識一點透視法</li> <li>• 認識兩點透視法</li> <li>• 戶外的場景畫法</li> <li>• 室內的場景畫法</li> </ul>	
<b>(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)</b>	
<p>學生反應： 學生對於透視法的原理，感到新奇有趣</p> <p>師生互動： 老師要求學生利用網路，搜尋不同景觀圖片，並詢問學生所找的圖與本週教學內容的相關性，應呼應到那一種透視法。本週安排較多讓學生思考的教學活動，而刻意再縮減學生的實機練習，是希望學生在畫之前，能先有所想法，在腦中先有藍圖。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<p>1. 學生吸收的能力與程度不一，對於實景與虛擬構圖的連結與對照，較難馬上理解，教師應可再多準備一些生活實例的素材。</p>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。</p> <p>學生意見： 本週教學內容與安排對我們來說，較為輕鬆容易，也比較容易跟上老師的進度。</p> <p>學生意見： 本週老師要我們找一些照片，與教學內容做實例對照，讓我們可以更清楚，走在路上，我們也能看著眼前景物，來分析目前這是那一種透視法，讓學習能走入生活。</p>	

(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)



簡要說明：教導學生先繪製地平線，定出透視點，再來繪製景觀建築的幾何體。

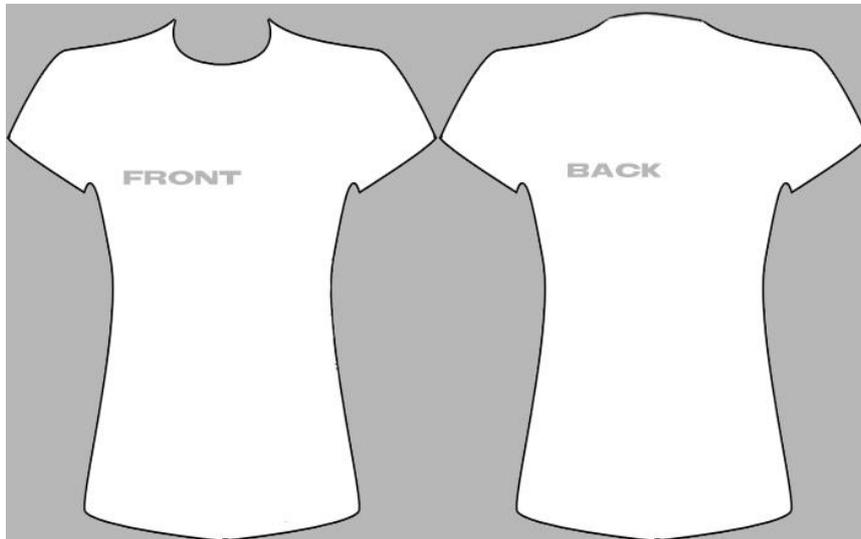
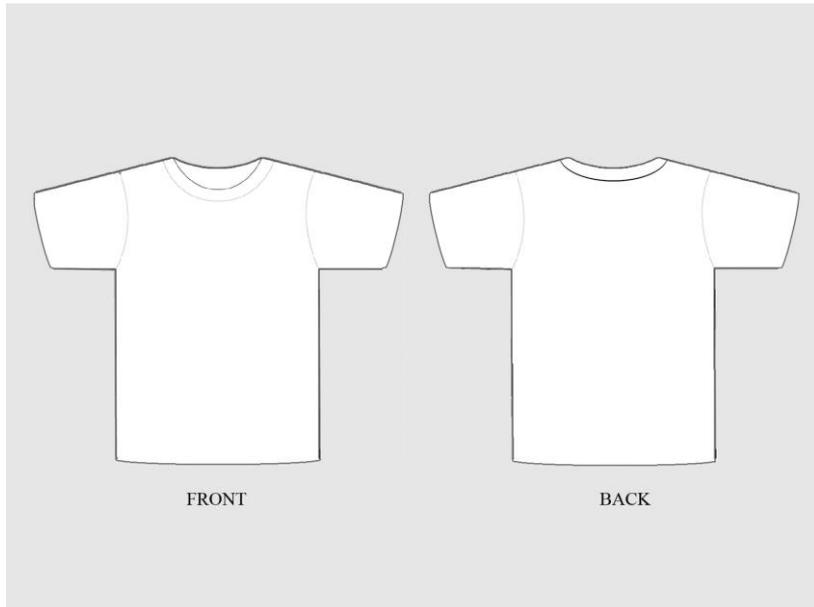


簡要說明：教導學生利用透視點，繪製出有深度的戶外街景



簡要說明：教導學生使用不同筆觸風格，進行戶外場景的創作

上課時間	103年 4 月 1 日
課程主題	超異能英雄潮T設計
地點	電腦教室
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• T恤的製作流程認識</li> <li>• T恤的常見樣版種類</li> <li>• 怎樣的設計算是潮T</li> <li>• T恤的圖案設計</li> </ul>	
<b>(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)</b>	
<p><b>學生反應:</b> 本週是學生作品產出速度與數量最多的單元，也是最立竿見影，馬上學以致用的單元內容，因此學生在本週上課，同學間的互動與互評，非常正面與頻繁。</p> <p><b>師生互動:</b> 本週內容算是階段性的成果展示與驗收，老師教導如何把之前幾週的創作，輸出到實際的生活用品，讓學生可以得到更多的成就感。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<p>1. 課程內容只能在電腦上模擬T恤的外觀，無法實際印製，如須花錢實際印製，學生雖然非常願意，但是如果要把所有學生設計的圖樣整合到同一件T恤，有其困難。因為學生設計的構圖、顏色都有極大差異，部份同學的設計，也有肖像權方面的爭議(過於雷同)..</p>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。</p> <p><b>學生意見:</b> 希望學校能提供相關的實體轉印輸出設備，以供我們能將課堂上的創作，快速實體化與商品化。</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



簡要說明：教導學生先設計基本版型



簡要說明：定出各種底色

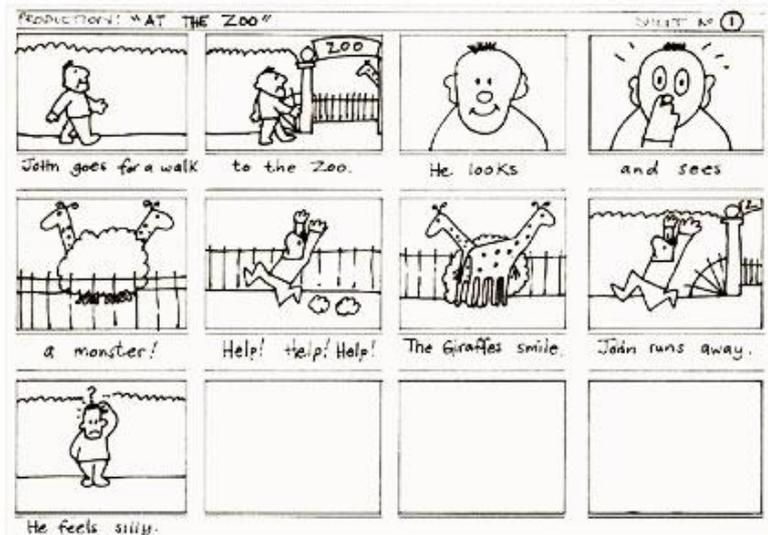


簡要說明：各種潮T的圖樣設計與配色



簡要說明：歐美日各國時尚潮T設計的模仿與參考

上課時間	103年 4 月 8日
課程主題	卡通動畫製作
地點	電腦教室
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 卡通腳本的撰寫</li> <li>• 分鏡表的重要性</li> <li>• 旁白與音效</li> <li>• 動畫的製作與發佈</li> </ul>	
<b>(二)上課觀察 (學生反應、師生互動…等)</b>	
<p>學生反應： 本週是學生開始學習動態的多媒體創作的第一堂課，對於一部卡通的創作到完成，了解整個流程，能更體會卡通與動畫創作的嚴謹與辛苦。</p> <p>師生互動： 老師列舉多部經典、膾炙人口的卡通，與學生一同討論其內容與所運用的技術。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本週內容與格局較為龐大，學生一時之間較為馬上融會貫通，應切割為兩週的教學份量。</li> <li>2. 學生對於卡通製作，雖感興趣，但牽涉層面與技術較為複雜，如何整合也是重要課題。</li> </ol>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。</p> <p>學生意見： 希望能安排一堂課是看完一整部的卡通片，因為老師提供的卡通片很精彩，但只有片段，很想看完全部。</p> <p>學生意見： 卡通製作似乎要一個團隊的人力..且依據個人專長，分工合作，如果獨立作業，有可能在有限時間內完成？</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



### 簡要說明：卡通腳本與分鏡表的製作

**Quick Sound Search**

Plane

All Categories

[Advanced Search »](#)

**POPULAR SEARCHED SOUND EFFECTS**

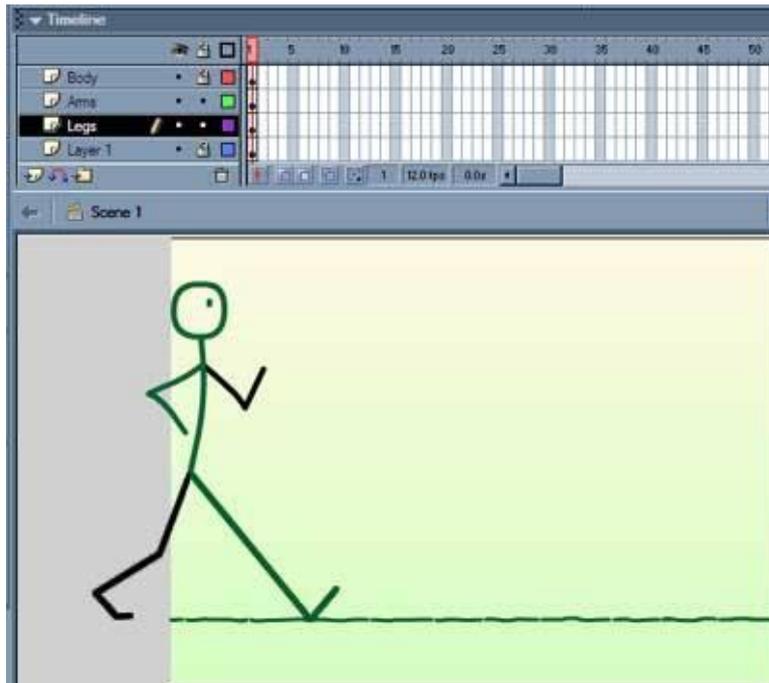
[Cartoon »](#)
[Fart »](#)
[Scary »](#)
[Sound Clips »](#)
[Effect Wavs »](#)  
[Explosion »](#)
[Siren »](#)
[Wav »](#)
[Gun »](#)
[Baby Crying »](#)

SoundStorm is a seven-time nominee and winner of an Academy Award for "Best Sound Editing"

CREATE FREE ACCOUNT TO DOWNLOAD

Select	Library	Preview <input type="button" value="v"/>	Description
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Up Stop Off Side,40 MPH,Approach Distant,Steady Speed,Pass By Close,Sto
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Up Stop Off Side,45 MPH,Approach Distant,Steady Speed,Downshift,Pass By
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Up Stop Off Side,50 MPH,Approach Distant,Steady Speed,Downshift,Pass By
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Start Off Side Pass By Away,Start Idle,Accelerate 50 MPH,Pass By Close,Aw
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Start Off Side Pass By Away,Start Idle,Accelerate 45 MPH,Pass By Close,Aw Light
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Up Stop Off Side,110 MPH,Approach Distant,Steady Speed,Downshifts,Pass
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Start Idle Away,45 MPH,Ignition Whines,Revs,Gear Clank,Accelerate Medium
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Up Stop Off,Top Speed,Approach Distant,Very Fast Steady Speed,Downshifts
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Start Idle Away,50 MPH,Ignition Whines,Gear Clank,Accelerate Fast,By Pan,A
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Up Pass By Away,Very Fast,Approach Long Distant Quick Shifts,By Wheelie Modified Exhaust,Exterior
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Up Stop Off,30 MPH,Approach Distant,Medium Speed,Steady,Stop,Short Idle,
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Start Uturn Off,Slow,Choppy Idle,Accelerate Slow,Uturn Off Side,Revs,Off,Up
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Pass By,Medium Fast,Approach Medium Slow,Accelerate Fast,Wheelie By,St
<input type="checkbox"/>		<input type="button" value="MP3"/>	Motorcycles:Kawasaki Ninja ZX7R 1999:Up Stop Off,50 MPH,Approach Distant,Fast Steady Speed,Revs,Stop Brake S

### 簡要說明：全球最大音效資料庫的使用方式



簡要說明：先以最簡單的”火柴棒人物”，示範及引導學生製作動畫

上課時間	2013年9 月 16 日
課程主題	職場之軟硬體環境認識與操作
地點	俠者科技有限公司
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• MAC 蘋果電腦之基本操作</li> <li>• 職場實習工作編組與工作內容分配</li> </ul>	
<b>(二)上課觀察 (學生反應、師生互動…等)</b>	
<p><b>學生反應:</b> 對於能學習MAC系統，均能感到新鮮，也對於MAC電腦與其他MAC系列產品的功能連接、檔案互連互通的便利性感到驚異有趣。</p> <p><b>師生互動:</b> 因修課學生在家與在校均使用Windows系統，教師儘可能以學生能理解的思考模式來解釋MAC的操作。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 本學期使用的軟體工具雖大致與上學期相同，但改在MAC系統進行操作，難免造成學生的不習慣。</li> <li>2. 教師所使用的軟體，皆為英文界面，學生在家在校的軟體為中文界面，雖為相同軟體，但界面語系不同，教師要求學生儘可能以英文界面進行操作，並改以英文方式進行思考，以加強專業電腦軟體英文指令的熟悉。</li> </ol>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。</p> <p><b>學生意見:</b> 蘋果系統初次使用，其實是更直覺化的操作設計，只是全為英文環境，容易感到陌生害怕..</p> <p><b>學生意見:</b> 希望學校未來能建置蘋果電腦教室，聽老師說，外面業界使用蘋果電腦的人，也不在少數，如果完全不懂蘋果系統，實在有點吃虧。</p> <p><b>學生意見:</b> 在學校所學的工具，在蘋果系統也能繼續操作使用，只是感覺又熟悉又陌生</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	



簡要說明: 教導學生如何能在MAC環境點選、切換視窗和應用程式。

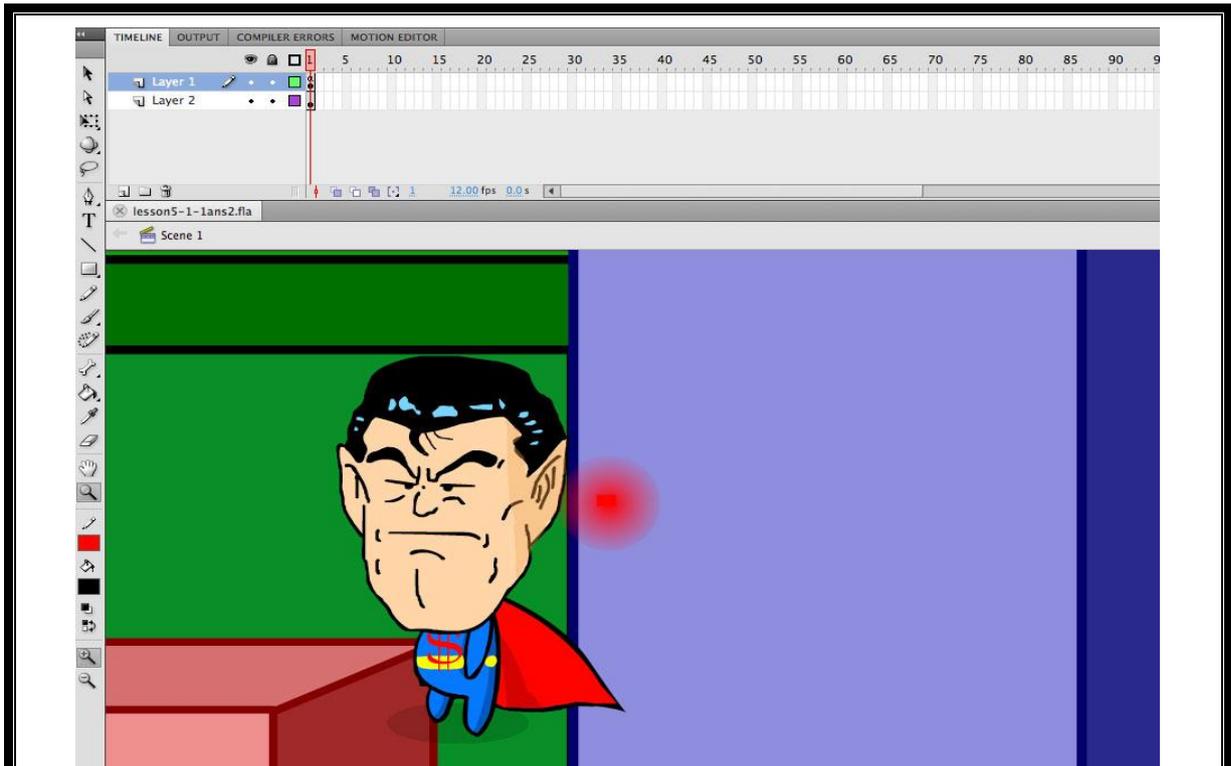


簡要說明: 學生在蘋果電腦做好的檔案，存在那裡，自己也搞不清楚，也找不到，因此特別教導學生透過Spotlight 能快速找尋 Mac 裡的資料夾、應用程式、文件等，只要在 Spotlight 中輸入關鍵字，Mac 就會很貼心的幫把相關檔案全都列出來！



簡要說明: 學生練習在蘋果系統，打開上學期的期末作品，進行內容編修。

上課時間	2013年10 月 28 日
課程主題	線上遊戲開發製作
地點	俠者科技有限公司
<b>(一)課程進度(摘要式)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 線上遊戲的設計流程</li> <li>• 學習線上遊戲的相關程式開發</li> </ul>	
<b>(二)上課觀察(學生反應、師生互動…等)</b>	
<p>學生反應： 遊戲的程式語言設計，較為艱深，幸好教師能以詼諧有趣的卡通人物作為實例進行教學。</p> <p>師生互動： 第一階段先要求學生先有能力仿造教師的作品，按照教師的做法把每一步驟確實完成。</p>	
<b>(三)課程進行待改進部分</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 每位學生的學習能力有部份差距，導致進度較難達到原先的目標。</li> <li>2. 線上遊戲製作，格局較為龐大，應先與同學討論遊戲腳本與腳本範例分享，再來教實際製作。</li> </ol>	
<b>(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)</b>	
<p>建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。</p> <p>學生意見： 遊戲製作難度明顯升高，學習較為吃力。</p> <p>學生意見： 遊戲要懂的程式語言複雜許多，希望能再多一些簡短實例。而不要使用同一個實例越講越多，越講越難…</p>	
<b>(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)</b>	

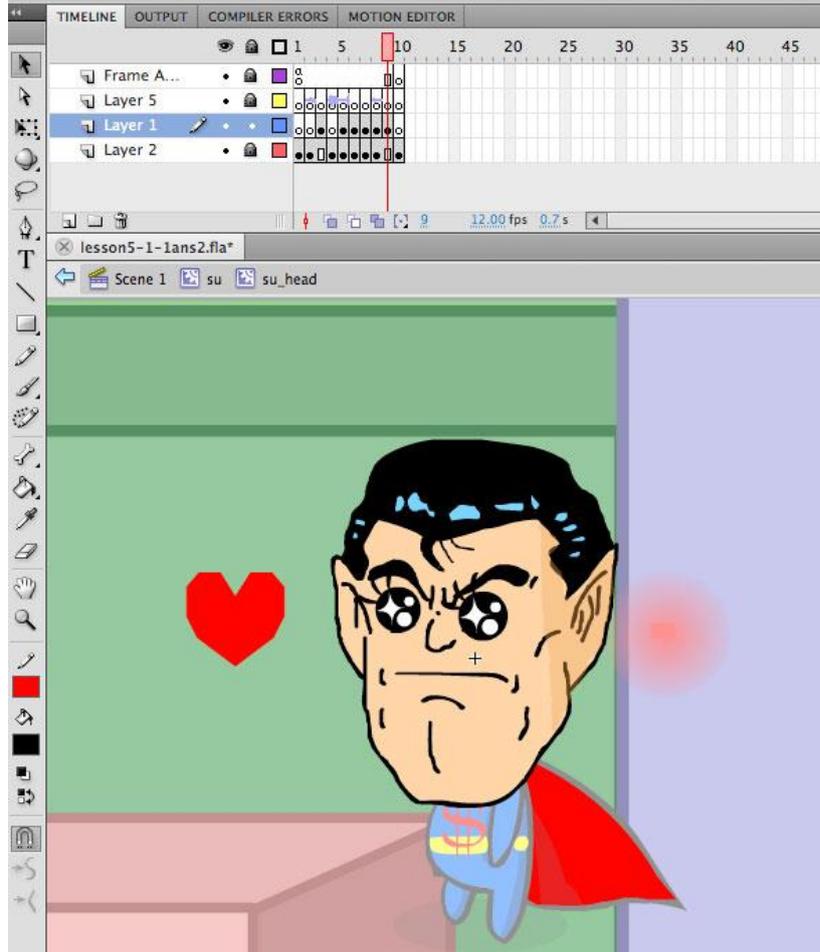


簡要說明: 教導學生以教師所製作的超人卡通為範本，進行遊戲製作

```

//檔名:batman.as
//Batman Movie Clip Instance Action Script
onClipEvent (enterFrame) {
    if(Key.isDown(Key.LEFT)){
        this._xscale= 100;
        this.gotoAndStop("side");
        if(this._x >= this._width)
            this._x -= this.speed;
    }else if(Key.isDown(Key.RIGHT)){
        this._xscale = -100;
        this.gotoAndStop("side");
        if(this._x <= 550 - this._width)
            this._x += this.speed;
    }else if(Key.isDown(Key.SPACE)){
        _root.shootBatarang(this._x, this._y -50);
    }else{
        this.gotoAndStop("up");
    }
}
  
```

簡要說明: 教導學生撰寫遊戲開發的程式語言

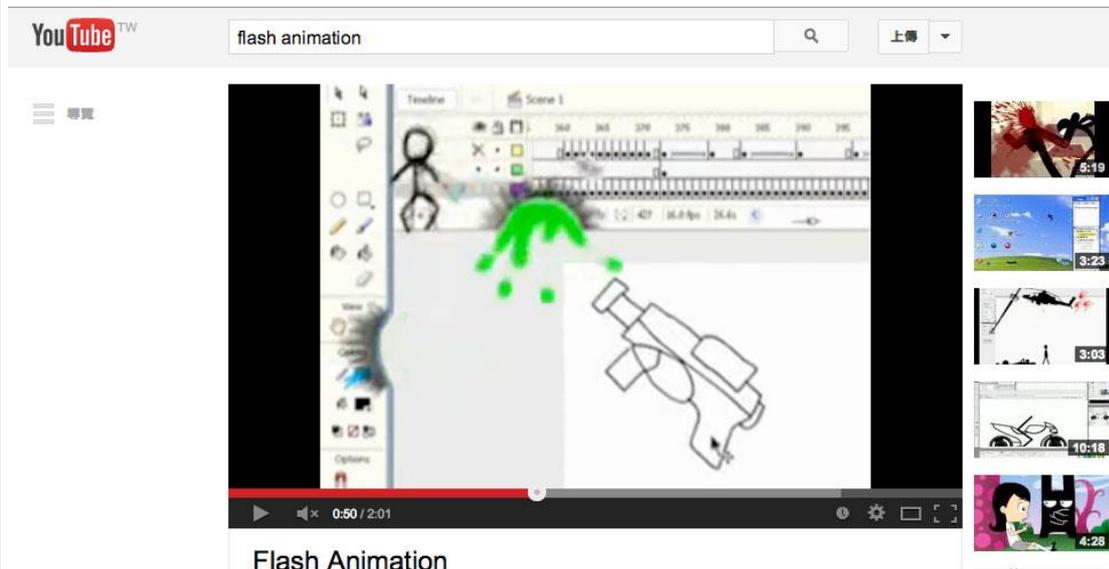


簡要說明: 教導學生撰寫程式，變換卡通人物的表情與動作

上課時間	2013年12 月 23 日
課程主題	數位行銷
地點	俠者科技有限公司
(一)課程進度(摘要式)	
<ul style="list-style-type: none"> <li>將本學期即將完成的各種作品，放到各種不同平台，思考如何行銷與回饋</li> </ul>	
(二)上課觀察(學生反應、師生互動...等)	
<p>學生反應： 對於將自己的作品放到網路上，請親友觀看，有點不好意思..</p> <p>師生互動： 要求學生透過Youtube、Facebook、Line、twitter等平台，將作品上傳，並請線上好友前往觀賞的同時，也協助宣傳</p>	
(三)課程進行待改進部分	
<ol style="list-style-type: none"> <li>應先加強學生的心理建設，學期作品亦是人生學習歷程的一個記錄，不需要有過高的要求與期望，認真去做即可。</li> </ol>	
(四)質性意見(匿名)訪問(約2-3 人)	
<p>建議以課程相關內容訪問修課學生，以茲參考學生課後延伸思考之面向。</p> <p>學生意見： 作品整體水準，還不是很滿意，完成度也不高，希望能再多給一些時間製作，確定都作好後，再進行網路發表。</p> <p>學生意見： 能否給予一些誘因，讓我們的親友願意協助我們宣傳與行銷，比方請學校提供獎品、禮物等等</p>	
(五)課程照片記錄(約3-5張，每張照片請簡要說明)	



簡要說明: 說明網路親友行銷的影響力，一個人假設有**30**個親友，每個親友也各自有**30**個親友或更多，每個親友都以傳銷的方式協助宣傳，不用一星期就會超過一千人來瀏覽學生的作品，一個月可能就會破**10**萬瀏覽人次



簡要說明: 教師列舉許多國外作品，雖然製作技術水準不高，但也能透過創意或結合時事、嘲諷政治人物等方式，吸引超過十萬、百萬的瀏覽人次，甚至引起電視媒體的報導。藉此鼓勵學生即使技術還不夠成熟，依然可以有很大的機會做出引發話題或被大家討論與廣為流傳的作品。

## 捌、計畫網站考核指標

### (一) 計畫網站考核指標及達成率自評：

考核指標	達成率(0-100%)
1.網站架構清晰：網站的設計或架構清楚明瞭。	100%
2.網站內容豐富：包含課程核心理念、課程大綱等課程相關資料。	100%
3.師生互動程度：課程討論區或問題 Q&A 的設置、使用。	100%
4.網站更新速度：最新消息、活動訊息公布符合時效性。	100%
5.網站連結順暢：網頁標題正確及適切度、頁面切換及相關連結 網站連結之可用性。	100%

### (二) 計畫網址：

[http://igt.com.tw:8000/podcasts/212?locale=zh\\_tw](http://igt.com.tw:8000/podcasts/212?locale=zh_tw)

### (三) 網站設計說明或特殊內容分享

本計畫網站除了呈現本計畫的執行內容之外，並設立每個學生的作品專區，可直接在本計畫網頁點選，觀看每位學生的作品專區，目前學生作品專區之系統，於日前建置完成，學生尚未有作品上傳，預計 12 月下旬開始，即會要求學生陸續上傳作品。

The screenshot shows a website interface with a dark header and a navigation menu. The main content area features a profile picture placeholder, a list of social media links (Facebook, YouTube, etc.), and a text block describing a program. The text mentions the Ministry of Education's support for a program aimed at enhancing students' practical skills and cross-domain abilities. It also mentions a program called 'Taiwan Superheroes' and a program called 'Taiwan Superheroes'.

THE DREAM IS REAL.

計畫簡介 計畫申請動機 計畫目標 課程架構 第1單元 第2單元 第3單元 第4單元

台灣超異能英雄聯盟語言網 計畫簡介

教育部為鼓勵各大學校院提升人文、藝術及社會科學相關系所學生應用能力及培育實務專長，針對特定應用領域開發創新課程，以促進人文社會科學跨領域對話，並提高文化、藝術及社會創新之整體競爭力，受理申請人文社會科學應用能力及專長培育計畫。本校資管系方麗川老師於100學年度以「傳統戲曲數位典藏專題\_戲說豫劇」計畫獲得教育部補助，聘請俠者科技公司黃啟勇老師親自授課，並配合職場體驗的業界實習課程，建構成人文及數位結合的跨領域課程，很明顯的提升了修課學生實務應用能力。於101學年度，再度與俠者科技公司黃啟勇老師合作，以台灣超異能(Taiwan Superheroes)英雄聯盟-數位創作專題獲得教育部補助，將於101學年度下學期與102學年度上學期，分別開設跨領域課程「台灣超異能英雄聯盟-數位角色創作與行銷」與「台灣超異能英雄聯盟-數位角色經營與職場實習」兩門課，以期培育學生實作應用能力與增進就業競爭力。

台灣超異能英雄聯盟語言網

搜尋 | 0

對應檢核重點

教師評鑑標準

相關專區(0)

聲譽專區:

電子書專區:

影音專區:

回應

選擇留高身分

Facebook 社群媒體夥伴

碩 艾及爾資訊有限公司 © 2013  
電話: 07-522-8801  
地址: 高雄市長山區龍德路459號2樓  
Email: tcs@igt.com.tw

每位參與計畫的學生，在本計畫網頁皆有自己的個人專區，本計畫網頁之系統特有功能，能讓學生以部落格與臉書的方式來經營個人專區，快速建置專區之各種主題內容。並能與其他同學，建立線上朋友之連結關係，彼此推薦與觀摩學習。老師也能透過學生個人專區的 facebook 留言板，與學生交流互動。

