

2006 獎勵藝術教育創新教學設計及教材研發

個別作品類國中組

創意變生意



設計者：臺北市立古亭國中邱敏芳

日期：中華民國九十五年九月

創意變生意

摘 要

本教案為回應國家所頒佈的「挑戰 2008：國家發展重點計畫」項下之「文化創意產業發展計畫」政策所設計的視覺藝術課程。筆者極力思考以下的核心問題：如何為國家及早培育開發藝術、設計及創意人才？如何在中學階段融入文化創意產業的基礎教育工作？如何啟發中學學生對於文化創意產業正確的基礎知能？如何規劃相關有趣的課程，讓中學學生以現有即可達成文化創意產業的實踐？

是故，筆者嘗試以青少年次文化風靡的漫畫同人誌議題，與文化創意產業做結合進行課程規劃，引導學生認識漫畫產業前景，進行創意商品設計與成果展示販售，並於美術成果展開幕式時，上台發表學習心得簡報，藉此啟蒙學生對於文化創意產業正確的基礎知能，為國家及早培育開發藝術、設計、創意人才。

由於本課程內容探討範圍涉及商業活動，例如：漫畫同人誌活動及美術成果展的販售，透過對漫畫同人誌創作者的活動情形初步研究，及其創作心路歷程與得失的了解，還有美術成果展的來賓反應，給學生一次很好的學習機會，釐清自己究竟是愛看漫畫的消費者？或是日後想從事漫畫相關行業的創作者？藉由本單元課程的實施，引導學生更加了解自我，及其對未來是否從事漫畫相關行業的可能性與生涯規劃。

關鍵字：文化創意產業、漫畫同人誌

創意變生意

目次

壹、課程設計理念	3
一、設計源起	3
二、設計理念	4
貳、教學活動設計架構	4
一、單元主題活動架構圖	4
二、教學研究	5
三、教學內容	7
(一) 教學活動一	7
(二) 教學活動二	9
(三) 教學活動三	13
(三) 教學活動四	15
(四) 延伸活動	17
參、教學評量	17
肆、教學成果	18
伍、教學心得與檢討	23
陸、參考資料	25

壹、課程設計理念

一、設計源起：從一場同人誌販售會與一本國三男生的漫畫繪本說起

2004年12月，筆者應三位就讀高一的本校第八屆美術班校友之邀，前往台灣大學綜合體育館所舉辦的2004年CWT台灣同人誌販售會參觀，這是筆者第一次參與同人誌活動，感覺很是新鮮有趣，除了購買校友學生所繪製的漫畫同人誌及周邊商品外，最主要的收穫是拍攝了許多cosplay角色扮演和多元創意商品的照片，並對於同人誌活動創作者的創意與熱情有了初步認識與高度認同（見下圖），當時即希望日後有機會能規劃實施相關漫畫同人誌活動的視覺藝術課程。

		
<p>筆者手拿學生創作的漫畫同人誌與cosplay 打扮的學生合照</p>	<p>三位就讀高一的美術班校友販售自己繪製的漫畫同人誌及周邊創意商品</p>	<p>學生開心的展示自己設計的書籤及吊飾作品</p>

2005年3月，一位九年級普通班男生拿著他所創作的漫畫繪本來向筆者請教，初見這本邊角都已磨損的筆記本，便可知道主人使用頻繁的程度，翻閱後，立刻就為學生用心繪製的豐富內容所吸引。學生表示極為喜歡畫漫畫，可是他的父母強烈反對，認為畫漫畫將來沒有好的出路，所以他都是在學校塗塗畫畫，僅止於讓同學分享而未能有更進一步的發展。（見下圖）

			
<p>封面設計：繪有作者本人的漫畫人像及歡迎翻閱標語</p>	<p>目錄：標示作品頁碼與題目</p>	<p>留言版：繪本左頁設有留言區以了解同好的看法</p>	<p>作品實例：以彩色鉛筆所畫的「航海王」卡通漫畫人物</p>

筆者告知他，漫畫的相關行業其實非常多，例如：日本的動漫產業每年產值驚人，而韓國近年更以培植動漫相關產業做為國家的施政重點，還成立「韓國文化產業振興院」，支援漫畫、動畫、卡通形象等文化內容領域，引導韓國文化創意產業的長遠發展，所以他若是喜歡畫漫畫，將來從事漫畫相關行業工作還是很有希望的。至於學生自己究竟是愛看漫畫的消費者，或是日後想從事漫畫相關行業的創作者的疑問，筆者推薦他去參觀八月將在台灣大學綜合體育館所舉辦的2005年CWT台灣

同人誌販售會，屆時可以向活動中設攤販售的創作者請教相關問題。

學生開心的離去後，卻引發筆者許多教學的想法，既然漫畫為時下青少年極為風靡的次文化領域，那何不為學生設計相關漫畫同人誌活動的專題課程，引導學生認識漫畫產業前景，並進行創意商品設計，協助學生釐清究竟自己適不適合將來從事漫畫相關行業工作的疑問與可能性。因此，筆者利用 2005 年 8 月暑假時間蒐集相關資料進行彙整，一份結合文化創意產業與漫畫同人誌的主題式視覺藝術課程就此展開。

二、設計理念

本教材為回應國家所頒佈的「挑戰 2008：國家發展重點計畫」項下之「文化創意產業發展計畫」政策所設計的視覺藝術課程。筆者極力思考以下的核心問題：如何為國家及早培育開發藝術、設計及創意人才？如何在中學階段融入文化創意產業的基礎教育工作？如何啟發中學學生對於文化創意產業正確的基礎知能？如何規劃相關有趣的課程，讓中學學生以現有即可達成文化創意產業的實踐？

審視文化創意產業發展計畫下的十三項產業範疇，皆與視覺藝術內涵密切相扣，諸如：視覺藝術產業、工藝產業、廣告產業、設計產業、數位休閒娛樂產業、創意生活產業……等，都可開發出適合中學階段學生學習的有趣課程。從上述之創意生活產業範疇中，筆者嘗試規劃以青少年次文化風靡的漫畫同人誌，與文化創意產業做結合的視覺藝術課程。藉此啟蒙學生對於文化創意產業正確的基礎知能，為國家及早培育開發藝術、設計、創意人才。

「創意變生意」主題式視覺藝術課程，教學對象以國中八、九年級學生為主，教學節數為八節課，課程設計以時下青少年極為風靡的漫畫同人誌活動為起點，引導學生以文化創意產業的角度觀點，重新解讀漫畫同人誌活動的定位與漫畫產業的未來前景。透過將文化創意產業與漫畫同人誌活動兩者結合後的新詮釋，而能賦予創意商品新的創意點子，設計出充滿個性有特色的創意商品，商品內容包含：徽章設計、熱壓縮片吊飾設計、馬克杯設計等。創意商品設計製作完成後，藉由美術成果展機會，嘗試重現校園迷你版的漫畫同人誌活動，進行商品的發表販售。

課程結束後，教師另外安排延伸活動「相約 2006 同人販售會」，師生利用寒假期間相約參觀同人販售會，養成學生持續關心漫畫產業相關活動的興趣與習慣，永續學習。

貳、教學活動設計架構

一、單元主題活動架構圖

課程主題	創意變生意				
核心概念	如何將文化創意產業的概念融入藝術與人文領域的課程教學中？				
核心問題	1. 如何為國家及早培育開發藝術、設計及創意人才？ 2. 如何在中學階段融入文化創意產業的基礎教育工作？ 3. 如何啟發中學學生對於文化創意產業正確的基礎知能？ 4. 如何規劃相關有趣的課程，讓中學學生以現有即可達成文化創意產業的實踐？				
子題	當文化創意產業遇上漫畫同人誌	創意商品設計	創意市集	當我們同在一起	相約 2006 同人販售會

教學時間	1 節 45 分鐘	4 節 180 分鐘	2 節 90 分鐘	1 節 45 分鐘	延伸活動
課程目標	認識與瞭解文化創意產業與漫畫同人誌	培養學生創意發想、設計及繪製的能力	能分工合作進行展場規劃與商品展示及製作簡報	學生能主動分享學習心得	學生能主動參與同人誌販售會活動永續學習
教學內容	1.介紹文化創意產業與漫畫同人誌的定義 2 兩者結合的可能性	徽章、熱壓縮片吊飾、馬克杯等創意商品設計	1.展場規劃與商品陳列佈置 2.宣傳簡報製作	師生回顧上課實況進行成果分享與心得回饋	教師與學生利用寒假一同參觀 2006 年同人販售會
教學策略	講述教學 討論問答 啟發教學	討論問答 啟發教學 創作教學 合作學習	討論問答 合作學習 上台發表	討論問答 合作學習 發表教學 欣賞教學	欣賞教學
教師準備	數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、學習單、同人誌商品、漫畫繪本、創意商品素材與成品(徽章、熱壓縮片、馬克杯)	數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、學習單、創意商品素材與成品、徽章壓印機、細砂紙、打洞機、隔熱手套、小型烤箱、馬克杯壓印機、馬克杯專用顏料、馬克杯彩繪專用紙、馬克杯壓印專用貼紙	數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、作品條、桌牌、海報	數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、上課實況圖檔、回饋單	數位相機
學生準備	原子筆	相關資料圖片、彩繪用具(彩色鉛筆、水彩用具、油性奇異筆)、剪刀、膠水	展場布置桌巾、透明膠帶、雙面膠、剪刀、膠水	原子筆	數位相機

二、教學研究

基本資料	單元名稱	創意變生意			
	教材來源	自編	教學時間	共 360 分鐘，分為 8 節，每節 45 分鐘	
	教學對象	國中八、九年級	教學領域	藝術與人文	
一、教材研究分析： 1. 已學習過的教材或已有的經驗： <ul style="list-style-type: none"> (1) 視覺經驗：學生對於漫畫有基本的閱讀經驗 (2) 藝術創作：學生已具有基本構圖與設計的美學概念、色彩搭配運用的經驗。 					

(3) 創作媒材：學生已具有彩色鉛筆畫、水彩畫的基礎彩繪創作經驗。

2. 本單元教學重點：

- (1) 學生能認識與瞭解文化創意產業與漫畫同人誌。
- (2) 培養學生創意發想、設計及繪製的能力。
- (3) 學生能分工合作進行成果展覽規劃與商品展示。
- (4) 學生能以簡報方式分享學習心得。

3. 延伸活動：

師生利用寒假一同參觀 2006 年同人販售會，期使學生培養永續學習的態度。

二、教學聯絡／統整：

本科目單元或不同冊別的聯絡或主題網：

- (1) 翰林版本（一上）藝術與人文：創意生活大師單元（設計）
- (2) 翰林版本（一下）藝術與人文：繽紛的畫意單元（水彩）、小人物大故事單元（漫畫）
- (3) 翰林版本（二上）藝術與人文：遊藝民間單元（海報）
- (4) 翰林版本（三下）藝術與人文：新世紀新視界單元（動畫）
- (5) 康軒版本（一上）藝術與人文：彩色的青春年華單元（色彩學）

三、教法研究與說明：

1. 講述教學：老師自編多媒體簡報教材，以圖文搭配講述說明什麼是文化創意產業、什麼是漫畫同人誌、創意商品設計的重點與製作過程、成果展覽的規劃與成果發表的方式。
2. 欣賞教學：老師自編多媒體簡報教材，以圖片引導學生欣賞漫畫同人誌的商品特色與陳列規劃。
3. 合作學習：以小組為單位進行成果展覽規劃佈置與成果簡報。
4. 創作教學：老師介紹設計構圖原理、彩繪技巧與媒材運用，引發學生創作靈感與創意展現。
5. 討論問答：師生就教學內容進行互動問答。
6. 啟發教學：老師以開放式問題引導學生進行思考，協助學生找出解決方案。
7. 發表教學：學生上台作簡報進行學習心得分享。
8. 欣賞教學：老師播放教學活動實況與學生作品圖檔進行賞析。

四、教學媒體：

1. 教學媒體：筆記型電腦、單槍投影機、投影布幕、一般教室、電腦教室。
2. 教學網站：相關文化創意產業及漫畫同人誌活動網站（詳見參考資料）。
3. 教具：
 - 活動一：數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、學習單、同人誌商品、漫畫繪本、創意商品素材與成品（徽章、熱壓縮片、馬克杯）
 - 活動二：數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、學習單、創意商品素材與成品、徽章壓印機、細砂紙、打洞機、隔熱手套、小型烤箱、馬克杯壓印機、馬克杯專用顏料、馬克杯彩繪專用紙、馬克杯壓印專用貼紙
 - 活動三：數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、作品條、桌牌、海報
 - 活動四：數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、回饋單

五、教學評量：

採形成性評量，包括每一單元的課堂參與 20%，課堂實作 60%，小組合作 20%

三、教學內容

(一) 教學活動一：「當文化创意產業遇上漫畫同人誌」

單元名稱	【當文化创意產業遇上漫畫同人誌】		
教學時間	45 分鐘（一節課）	教學年級	國中八、九年級
學生分析	對於漫畫有基本的閱讀經驗，具有基本的設計美學概念。		
教材分析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 採用學生最喜愛的漫畫內容導入，結合文化创意產業的概念，使學習貼近學生生活，又能切合國家「文化创意產業發展計畫」政策施政重點。 2. 藉由校友創作的同人誌商品與教師參觀同人販售會的精彩實況，揭開漫畫同人誌活動的神秘面紗，讓學生對於漫畫同人誌能有正確的基礎認知。 3. 確實引起學生主動強烈的創意商品創作動機與興趣。 		
教學方法	講述教學、欣賞教學、示範教學、討論問答		
教材準備	簡報、學習單、參考資源清單、漫畫繪本圖檔、同人誌商品、筆記型電腦、單槍投影機、數位相機		
單元目標	能力指標	內容	
	1-4-1	了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。	
	2-4-5	鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。	
	2-4-6	辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。	
	3-4-9	養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。	
具體目標	1-4-1	認識及描述文化创意產業與漫畫同人誌的定義與兩者關係，探討現今漫畫同人誌的定位，表現獨立思考判斷能力。	
	2-4-5	鑑賞台灣漫畫同人誌作品，分析其美感與文化特質。	
	2-4-6	辨識及描述各種漫畫同人誌販售會的活動內容、形式特性。	
	3-4-9	養成日後持續關心漫畫產業相關活動表現的興趣與習慣。	
教學活動內容/步驟/時間		教學資源	
<p style="text-align: center;">~第一節課開始~</p> <p>壹、準備活動</p> <p>一、教師準備：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 製作【當文化创意產業遇上漫畫同人誌簡報】 2. 設計【當文化创意產業遇上漫畫同人誌學習單】 3. 彙整【參考資源清單】 4. 彙整漫畫繪本、漫畫同人誌活動及同人誌商品圖檔 5. 準備同人誌商品（同人誌繪本、吊飾、書籤、徽章…等等） 6. 教師製作的創意商品（徽章設計、熱壓縮片吊飾設計、馬克杯設計）範例 7. 筆記型電腦、單槍投影機、投影布幕、數位相機 <p>二、學生準備：原子筆</p> <p>貳、發展活動：40 分鐘</p> <p>一、引起動機：7 分鐘</p>		 <p>紀凱元漫畫繪本中的『航海王』漫畫作品</p>  <p>古亭美術班第八屆校友製作販售的同人誌商品</p>	

1. 播放九年級普通班男生紀凱元的漫畫繪本內容圖檔進行賞析
2. 現場展示說明校友製作販售的同人誌商品
3. 教師提問：
 - 同學覺得剛剛的漫畫內容與商品畫得好不好？（學生回答）
 - 同學知道什麼是『文化創意產業』嗎？（學生討論回答）
 - 同學知道什麼是『漫畫同人誌』嗎？（學生討論回答）
 - 同學覺得他們兩者之間有什麼關聯嗎？（學生討論回答）

二、課程簡介：3分鐘

1. 教師說明本次課程主題、學習重點、作業形式與評量方法，發下學習單，說明書寫的方式。
2. 以下教師播放簡報及圖檔資料依序講解。

三、教學活動：

◎ 活動一：『什麼是文化創意產業』5分鐘

- 教師說明文化創意產業的概念、定義、特性、產業範疇、經濟價值、發展計畫與實施要點。
- 請學生聽講同時填寫學習單。

◎ 活動二：『什麼是漫畫同人誌』5分鐘

- 教師說明同人誌、漫畫同人誌的定義、起源、內涵、特色與活動情形。
- 請學生聽講同時填寫學習單。

◎ 活動三：『好玩的CWT台灣同人誌販售會』15分鐘

- 教師分享參觀2004年12月的CWT台灣同人誌販售會心得。
- 教師說明CWT台灣同人誌販售會的展場規劃展示。
- 教師說明CWT台灣同人誌販售會商品類型與內容特色。

◎ 活動四：『動動腦』5分鐘

- 教師提問：同學覺得漫畫同人誌販售會商品類型與內容特色的創意為何？（學生討論回答）
- 教師提問：以文化創意產業的角度觀點來看，該如何重新解讀漫畫同人誌活動的定位？（學生討論回答）
- 教師提問：如何將漫畫同人誌活動與文化創意產業結合，而能賦予漫畫同人誌較高的地位？（學生討論回答）
- 教師進行座位指導，協助學生完成學習單填寫。

參、綜合活動：5分鐘

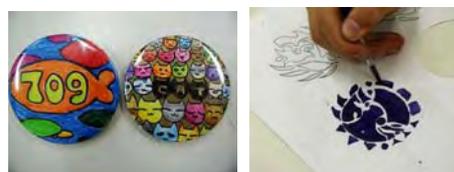
- 一、教師收回學習單。
- 二、教師展示教師製作的創意商品範例，預告未來三次上課活動內容「創意商品設計」，陸續指導學生製作創意商品，第一次為徽章設計、第二次熱壓縮片吊飾設計、第三次馬克杯設計。
- 三、簡介下週上課首先製作的徽章設計，說明製作所需素材與用具。



漫畫同人誌販售會活動情形



漫畫同人誌販售會的商品類型多元且富有創意



四、請學生下次上課攜帶鉛筆、橡皮擦、彩色鉛筆或水彩筆、剪刀、膠水等用具、漫畫圖片參考資料。

五、提供相關【參考資源清單】，便利學生回家後的資料搜尋。

~第一節課結束~



徽章設計所需素材用具及成品

(二) 教學活動二：「創意商品設計」

單元名稱	【創意商品設計】		
教學時間	180 分鐘（四節課）	教學年級	國中八、九年級
學生分析	對於漫畫同人誌販售商品類型與內容有基本的概念與了解，具有基本的設計美學概念。		
教材分析	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以漫畫同人誌販售商品為參考範例，符合學生的興趣喜好。 2. 提供三種實用的創意商品形式：徽章設計、熱壓縮片吊飾設計、馬克杯設計，作品完成後皆讓學生愛不釋手，販售或是送禮兩相宜。 3. 創意商品設計媒材與構圖有別一般平面彩繪，例如：徽章設計採圓形構圖，熱壓縮片吊飾設計為雙面構圖，馬克杯設計為立體環狀構圖，皆考驗學生的構圖創意與想像力。 		
教學方法	講述教學、欣賞教學、創作教學、示範教學、實作活動		
教材準備	<p>◆ 徽章設計： 數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、學習單、徽章素材與成品、徽章壓印機</p> <p>◆ 熱壓縮片吊飾設計： 數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、熱壓縮片素材與成品、細砂紙、打洞機、隔熱手套、小型烤箱</p> <p>◆ 馬克杯設計： 數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、馬克杯素材與成品、馬克杯壓印機、馬克杯專用顏料、馬克杯彩繪專用紙、馬克杯壓印專用貼紙</p>		
單元目標	能力指標	內容	
	1-4-1	了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作。	
	1-4-3	嘗試各種藝術媒體，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。	
	2-4-5	鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。	
	2-4-8	運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，了解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。	
	3-4-9	養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。	
具體目標	1-4-1	結合文化創意產業與漫畫同人誌精神，嘗試以美術成果展發表販售為目標，進行多元的創意商品設計創作。	
	1-4-3	嘗試各種創作素材，探求傳統與非傳統藝術風格的差異。	
	2-4-5	鑑賞創意商品設計，分析其美感與構圖方式。	
	2-4-8	運用資訊科技，蒐集漫畫同人誌活動資料，了解漫畫同人誌商品特色與價值，增廣對漫畫產業文化的認知範圍。	
	3-4-9	養成課後持續關心漫畫產業相關活動表現的興趣與習慣。	
教學活動內容/步驟/時間		教學資源	

~第二節課開始~

壹、準備活動

一、教師準備：

1. 製作【創意商品設計簡報】
2. 設計【徽章設計學習單】
3. 教師設計製作的徽章作品範例
4. 筆記型電腦、單槍投影機、投影布幕、數位相機
5. 徽章素材 40 份、徽章壓印機一台

二、學生準備：

1. 鉛筆、橡皮擦、彩色鉛筆或水彩畫用具、剪刀、膠水
2. 漫畫圖片參考資料

貳、發展活動：42 分鐘

一、引起動機：2 分鐘

1. 現場展示簡介教師製作徽章範例作品。
2. 教師提問：
 - 同學比較一下這些徽章的圖案內容有什麼不同嗎？
 - 同學知道這些徽章是使用什麼媒材製作出來的嗎？
 - 教師發下學習單，說明學習單的使用方式。

二、展開活動：40 分鐘

◎ 活動一：『徽章設計 123』5 分鐘

教師播放簡報依序說明：

- 徽章圓形構圖要點
- 徽章彩繪技巧
- 徽章設計學習單的剪貼方法
- 使用徽章壓印機的製作步驟(提醒學生特別注意別針的正反面與壓印順序)
- 強調壓印徽章時需兩人一組，特別注意安全

◎ 活動二：『徽章設計實作』35 分鐘

教師進行座位指導，協助學生完成徽章設計、彩繪、剪貼與壓印實作。

參、綜合活動：3 分鐘

- 教師預告下次上課活動內容「熱壓縮片吊飾設計」
- 請學生下次上課攜帶鉛筆、橡皮擦、彩色鉛筆等用具、漫畫圖片參考資料
- 請學生清掃教室環境

~第二節課結束~



徽章構圖、上色、剪裁



使用徽章壓印機的製作步驟（兩人一組）



壓印完成的徽章作品



學生以徽章裝飾筆袋和書包

~第三節課開始~

壹、準備活動

一、教師準備：

1. 製作【創意商品設計簡報】
2. 教師設計製作的熱壓縮片吊飾作品範例
3. 筆記型電腦、單槍投影機、投影布幕、數位相機
4. 已剪裁成 5x5 公分的細砂紙 40 份
5. A4 大小的熱壓縮片 40 份
6. 小型烤箱、打洞機、隔熱手套

二、學生準備：

1. 彩色鉛筆、油性奇異筆、剪刀
2. 漫畫圖片參考資料

貳、發展活動：40 分鐘

◎ 活動一：『熱壓縮片吊飾設計 123』5 分鐘

教師現場展示簡介教師製作熱壓縮片吊飾範例作品，並播放簡報依序說明：

- 壓縮片需先以細砂紙仔細磨過才能構圖
- 壓縮片構圖要大，因烘烤後會縮小為原尺寸的 1/3，並記得預留上方位置打洞
- 壓縮片彩繪完成後再以奇異筆描邊
- 壓縮片剪裁以整體外型為主，剪裁太細會導致熱縮不均勻而捲翹變形，並切記要先打洞再烘烤！
- 使用小型烤箱的烘烤步驟（提醒學生特別注意烤箱溫度）
- 強調烘烤熱壓縮片時需兩人一組，務必戴上隔熱手套才可取出成品，特別注意安全

◎ 活動二：『熱壓縮片吊飾設計實作』35 分鐘

教師進行座位指導，協助學生完成熱壓縮片吊飾打磨、設計、彩繪、剪裁、烘烤與吊鍊穿線實作。

參、綜合活動：5 分鐘

- 教師預告下次上課活動內容「馬克杯設計」
- 請學生下次上課攜帶鉛筆、橡皮擦、漫畫圖片參考資料
- 請學生清掃教室環境

~第三節課結束~



壓縮片先以細砂紙仔細磨過再構圖



壓縮片剪裁以整體外型為主



壓縮片烘烤後會縮小為原尺寸的 1/3



壓縮片吊飾加上吊鍊穿線



刻劃細膩的壓縮片吊鍊作品

~第四節課開始~

壹、準備活動

一、教師準備：

1. 製作【創意商品設計簡報】
2. 教師設計製作的馬克杯作品範例
3. 筆記型電腦、單槍投影機、投影布幕、數位相機
4. 已剪裁成 8x20 公分的馬克杯彩繪專用紙 40 份
5. 馬克杯專用顏料 40 份
6. 固定馬克杯壓印專用貼紙 40 份
7. 馬克杯專用壓印機

二、學生準備：

1. 鉛筆、橡皮擦、水彩筆
2. 漫畫圖片參考資料

貳、發展活動：40 分鐘

◎ 活動一：『馬克杯設計 123』5 分鐘

教師現場展示簡介教師製作馬克杯範例作品，並播放簡報依序說明：

- 馬克杯的圖案是以紙張貼在馬克杯上進行熱壓轉印，故切記構圖時的文字要左右相反！
- 上色要以馬克杯專用顏料彩繪，才能轉印出顏色
- 黏貼紙張要使用專用貼紙，才不會黏傷馬克杯表面
- 使用馬克杯專用壓印機的轉印步驟(提醒學生特別注意壓印機熱度)
- 強調轉印馬克杯時需兩人一組，特別注意安全

◎ 活動二：『馬克杯設計實作』35 分鐘

教師進行座位指導，協助學生完成馬克杯構圖、彩繪、黏貼、轉印實作活動。

參、綜合活動：5 分鐘

- 教師說明因熱轉印一個馬克杯需時 3 分鐘，故安排二節課讓學生能從容完成，預告下一節課繼續完成馬克杯實作
- 請學生清掃教室環境

~第四節課結束~



先鉛筆構圖再以馬克杯專用顏料彩繪



利用窗戶透光反寫文字



構圖時注意文字要左右相反



以馬克杯專用壓印機的轉印



馬克杯底圖與轉印完成作品對照

~第五節課開始~

壹、準備活動

一、教師準備：

1. 教師設計製作的馬克杯作品範例
2. 馬克杯專用顏料 40 份
3. 固定馬克杯壓印專用貼紙 40 份
4. 馬克杯專用壓印機
5. 數位相機

二、學生準備：

1. 鉛筆、橡皮擦、水彩筆
2. 漫畫圖片參考資料

貳、發展活動：40 分鐘

◎ 活動：『馬克杯設計實作』40 分鐘

- 由於熱轉印一個馬克杯需時 3 分鐘，故安排二節課讓學生能從容完成。
- 教師進行座位指導，協助學生繼續完成馬克杯構圖、彩繪、黏貼、轉印實作活動。

參、綜合活動：5 分鐘

- 教師預告下次上課活動內容「創意市集」準備布置展場
- 請學生下次上課攜帶原子筆寫作品條用、所有創意商品（徽章、熱壓縮片吊飾、馬克杯）、準備布置展場的物品（例如：桌巾、剪刀、膠水、雙面膠等等）
- 請學生清掃教室環境

~第五節課結束~



馬克杯構圖、彩繪、黏貼、轉印實作活動

（三）教學活動三：「創意市集」

單元名稱	【創意市集】		
教學時間	90 分鐘（二節課）	教學年級	國中八、九年級
學生分析	對於漫畫同人誌販售會活動情形有基本的概念與了解，具有基本的商品陳列美學概念。 具有操作電腦製作簡報的基礎能力。		
教材分析	1. 指導學生設計宣傳簡報，加強廣告創意商品的特色，提高學生投入美術成果展的熱忱。 2. 透過美術成果展活動，要求學生分組進行展場規劃與商品展示，激發學生小組互助合作的榮譽感，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。		
教學方法	講述教學、欣賞教學、實作活動、小組合作學習		
教材準備	數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、PPT 簡報、作品條、班級桌牌		
單元目標	能力指標	內容	

	1-4-2	體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現。
	1-4-4	結合藝術與科技媒體，設計製作生活應用及傳達訊息的作品。
	2-4-5	鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。
	3-4-10	透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。
具體目標	1-4-2	設想參觀美術成果展的來賓特質，運用適當的媒體與技法設計宣傳簡報，傳達個人或小組設計創意商品的特色與價值，吸引來賓的注意力。
	1-4-4	以簡報軟體，設計製作一份圖文並茂的宣傳簡報。
	2-4-5	能欣賞自己與其他同學的創意商品，給予尊重愛惜。
	3-4-10	透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。

教學活動內容/步驟/時間	教學資源
<p style="text-align: center;">~第六節課開始~</p> <p>壹、準備活動</p> <p>一、教師準備： 數位相機、作品條、班級桌牌、成果展區海報</p> <p>二、學生準備：</p> <ol style="list-style-type: none"> 展場布置桌巾 透明膠帶、雙面膠、剪刀、膠水 <p>貳、發展活動：40分鐘</p> <p>◎ 活動一：『這是誰的創意？』10分鐘</p> <p>教師發下作品條，說明作品條的寫法與標示方法：</p> <ul style="list-style-type: none"> 請學生務必寫清楚班級、姓名、座號以及販售單價 徽章作品，以作品條繞過別針貼好。 熱壓縮片吊飾作品，以作品條繞過吊鍊貼好。 馬克杯作品則將作品條貼在底座。 <p>◎ 活動三：『創意商品大集合』30分鐘</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師指導學生分組搬動桌椅進行布置。 擺放桌排與張貼海報。 注意學生安全。 <p>參、綜合活動：5分鐘</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師預告下次上課活動內容「創意市集」準備製作簡報 提醒學生下次上課地點在電腦教室上機實作 請學生下次上課前確定分組名單（四人一組），以及簡報內容構想 請學生清掃教室環境 <p style="text-align: center;">~第六節課結束~</p>	<p>教學資源</p>  <p>學生確實填寫作品條，並註明售價</p>  <p>小組討論展場規劃與商品展示的方式</p>  <p>教師指導學生分組搬動桌椅進行布置</p>  <p>展場布置完成情形</p>

~第七節課開始~

壹、準備活動

一、教師準備：

1. 翻拍學生創意商品作品
2. 按照班級依序彙整上課實況圖檔及學生作品圖檔
3. 製作【創意市集簡報】
4. 向設備組申請使用電腦教室
5. 數位相機

二、學生準備：

確定分組名單及工作分配

貳、發展活動：43 分鐘

◎ 活動一：『創意市集簡報』3 分鐘

- 教師提供學生上課實況圖檔及作品圖檔，置放於電腦主機中的資源分享區，讓學生下載編輯。
- 教師播放【創意市集簡報】，指導學生以 PowerPoint 軟體進行簡報設計。
- 教師說明簡報設計以圖文並茂者佳，內容 10 頁為限，字體級數需 40 級以上。
- 首頁需標示主題、小組成員、指導老師、日期。
- 頁尾需標示資料來源出處。
- 最後一頁打上謝謝指導字樣作為結束。

◎ 活動二：『成果簡報設計』40 分鐘

- 學生以 PowerPoint 軟體進行簡報設計。
- 教師隨時協助學生電腦操作上的問題。
- 學生將製作好的簡報，上傳至資源分享區。

參、綜合活動：2 分鐘

- 教師預告下次上課活動內容「當我們同在一起」
- 請學生下次上課攜帶原子筆填寫回饋單
- 教師從資源分享區備份儲存學生製作好的簡報

~第七節課結束~



教師隨時協助學生電腦操作上的問題



九年級學生製作的美術展成果簡報

(四) 教學活動四：「當我們同在一起」

單元名稱	【當我們同在一起】		
教學時間	45 分鐘（一節課）	教學年級	國中八、九年級
學生分析	圓滿完成美術成果展活動的實際參與經驗。		
教材分析	1. 師生回顧上課實況進行成果分享與心得回饋。		

	2. 學生能樂於上台分享學習心得。	
教學方法	講述教學、欣賞教學	
教材準備	數位相機、筆記型電腦、單槍投影機、上課實況圖檔、回饋單	
單元目標	能力指標	內容
	2-4-5	鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。
	2-4-8	運用資訊科技，蒐集中外藝術資料，了解當代藝術生活趨勢，增廣對藝術文化的認知範圍。
具體目標	3-4-10	透過有計畫的集體創作與展演活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。
	2-4-5	能鑑賞同學的創意作品，分析其美感與特質，說明有哪些值得學習的優點。
	2-4-8	透過本單元課程活動，了解漫畫同人誌活動和漫畫產業的趨勢與前景，增廣對藝術文化的認知範圍。
	3-4-10	透過美術成果展的發表展售活動，表現自動、合作、尊重、秩序、溝通、協調的團隊精神與態度。

教學活動內容/步驟/時間	教學資源
--------------	------

~第八節課開始~

壹、準備活動

一、教師準備：

1. 彙整上課實況圖檔
2. 彙整學生作品圖檔
3. 彙整美術成果展實況圖檔
4. 製作【創意變生意回饋單】
5. 學生創意商品設計評分
6. 學生簡報評分
6. 數位相機

二、學生準備：原子筆



美術成果展上台發表學習心得簡報



來賓踴躍出席及專注參觀情形

貳、發展活動：40 分鐘

◎ 活動一：『當我們同在一起』25 分鐘

- 教師播放上課實況圖檔、學生作品圖檔、美術成果展實況圖檔(參見圖檔素材)以及聯維有線電視採訪新聞節目(影片檔)，與學生分享回顧學習過程的點滴
- 教師說明學生創意商品的優缺點，並發還作品
- 教師說明學生成果簡報內容優缺點及上台報告表現的改進建議

◎ 活動二：『我有話要說』15 分鐘



上課實況及美術成果展圖檔回顧

- 請學生填寫【創意變生意回饋單】，記錄此次上課的學習心得
- 教師鼓勵學生主動發表給予情意分數加分
- 學生上台發表感言與學習心得
- 收回回饋單，彙整學生意見

參、綜合活動：5 分鐘

- 教師為此次單元教學成果作結語
- 預告寒假即將在臺灣大學綜合體育館所舉辦的 2006 年 CWT 台灣同人誌販售會，若有興趣想要前往參觀者，屆時必須告知家長並獲得同意後，再與老師確定集合時間地點，一同前往參觀
- 說明下次上課單元及準備用具

~第八節課結束~



教師依序說明學生作品優缺點

(五) 延伸活動：「相約 2006 台灣同人誌販售會」

2006 年 2 月，筆者與學生相約至臺灣大學綜合體育館參觀 CWT 台灣同人誌販售會。本校美術班第八屆校友也參與此次的販售會，校友以電腦繪圖軟體精心繪製設計的漫畫誌與商品，給在學的學弟妹很大的鼓舞，只見學生七嘴八舌爭相請教有關設計細節與申請設攤的手續過程，眼神充滿崇拜，興奮之情溢於言表。(見下圖)

<p>筆者與 cosply 打扮的學生合照，學生表示身上訂作的服飾要價 5000 元</p>	<p>就讀高三的本校美術班第八屆校友參展作品，受到學弟妹高度好評與崇拜</p>	<p>開放漫畫繪圖區，讓漫畫同好大顯身手，以畫會友，吸引許多人駐足圍觀</p>	<p>一位就讀視覺傳達設計系大一學生與他的參展徽章作品，學以致用發揮專長</p>

藉由實地參觀 CWT 台灣同人誌販售會，加深學生對於漫畫產業的現況與前景有了進一步的認識，並透過此次難得的校外參觀教學活動機會，釐清自己究竟是愛看漫畫的消費者？或是日後想從事漫畫相關行業的創作者？透過本課程引導使學生更加了解自我，思考其未來是否從事漫畫相關行業的可能性與生涯規劃。

參、教學評量

本課程分為四個子單元進行，依序是「當文化創意產業遇上漫畫同人誌」、「創意商品設計」、「創意

市集」、「當我們同在一起」，教學評量策略採形成性評量，評量方式及內容如下：

1. 課堂參與佔 20%，評量內容包括聽講態度、討論問答、學習態度、資料蒐集、用具準備、課後清掃等。
2. 課堂實作佔 60%，評量內容以作品表現為主，包括徽章設計、熱壓縮片吊飾設計、馬克杯設計、學習單、回饋單撰寫等。
3. 小組合作 20%，評量內容包括小組討論情形、工作分配與執行、成果簡報製作、上台發表報告等。

「創意變生意」課程教學評量方式、評量內容、評量成績比例以表列說明：

教學活動單元	評量方式	評量細項內容	評量成績比例
當文化創意產業遇上漫畫同人誌	1. 聽講態度 2. 討論問答 3. 學習態度 4. 學習單撰寫	是否專心聽講？ 是否積極參與討論問答？ 是否認真思考並回應教師提問？ 是否確實填寫學習單？	課堂參與 5% 課堂實作 5%（學習單撰寫）
創意商品設計	1. 聽講態度 2. 討論問答 3. 學習態度 4. 資料蒐集 5. 學習單的使用 6. 實作情形 7. 用具準備 8. 課後清掃	是否專心聽講？ 是否積極參與討論問答？ 是否積極認真設計作品？ 是否確實準備參考圖檔資料？ 是否為個人創意構圖而非完全抄襲？ 是否都完成三類創意商品設計？ 是否確實準備彩繪用具？ 是否確實做到善後清掃的工作？	課堂參與 5% 課堂實作 30%（徽章設計、熱壓縮片吊飾設計、馬克杯設計）
創意市集	1. 聽講態度 2. 討論問答 3. 學習態度 4. 小組討論情形 5. 工作分配與執行 6. 成果簡報製作 7. 課後清掃	是否專心聽講？ 是否積極參與討論問答？ 是否積極參與小組討論與溝通協調？ 是否依照同學能力進行分工？ 是否確實執行小組分配之工作？ 是否認真參與商品規劃與陳列布置？ 是否即時完成圖文並茂的成果簡報製作？ 是否確實做到善後清掃的工作？	課堂參與 5% 課堂實作 20%（簡報製作） 小組合作 20%
當我們同在一起	1. 聽講態度 2. 討論問答 3. 學習態度 4. 回饋單撰寫	是否專心聽講？ 是否積極參與討論問答？ 是否認真上台發表成果簡報？ 是否真誠反應學習心得？ 是否願意主動回饋分享？	課堂參與 5% 課堂實作 5%（回饋單撰寫）

肆、教學成果

「創意變生意」課程內容切合學生喜好，學生無不積極投入實作，產出作品精緻纖細，令人讚嘆學生的創意巧思，甚至有學生反應希望能多做幾堂課，因為作品完成後，他又有更多更好的點子想再繼續製作，欲罷不能。學生如此認真參與的學習態度，令筆者十分感動，充滿了教學成就感。以下提出學生所設計的徽章、熱壓縮片吊飾、馬克杯作品進行賞析，說明學生作品特色以及上課實況分享。

■ 徽章設計作品賞析



學生以彩色鉛筆與水彩用心構圖設計，並標示設計理念與教師討論



學生以班別加上個人綽號「章魚」進行設計，帶有強烈個人主張



學生以個人「香菇頭」造型與綽號「豆腐鯊」進行設計，造型十分有趣，配色明亮活潑



學生設計的四種個性造型徽章，上排為白髮精靈、可愛小惡魔，下排為龐克少女、日系風少女



學生以一隻愛空想的貓為主題進行設計，構圖充滿巧思，用色強烈，風格鮮明，是難得的佳作



學生以人物表情配合文字所設計的個性徽章，成功傳達出詭異與無所謂的情緒



學生的『訂單』作品：以父母、家人、寵物照片和好友合拍的大頭貼為素材，背景再加以彩繪裝飾進行設計，充滿感情和紀念意義



學生為就讀高一參加排球校隊的哥哥所設計的隊徽作品，採用電腦繪圖設計，作品日後可隨時更新並無限複製



學生心目中可愛的「夢幻美少女」系列，流暢的線條搭配柔和的粉嫩色系，成功營造出清新浪漫的感覺



■ 徽章設計作品賞析

<p>學生的最愛—「航海王」與「洛克人」卡通人物造型，都成為徽章設計的好題材</p>	<p>學生對於徽章作品的熱愛程度，從學生別在衣服上、筆袋上、書包內側、提袋上即可見一斑</p>	<p>學生開心的展示剛剛成功壓印好的徽章作品，對於自己獨一無二的創作愛不釋手</p>	
<p>學生非常重視與愛惜自己的作品，故意標示售價 7000 元的「天價」，以免被來賓買走</p>	<p>學生速寫班上好友同學吃便當的背影，取景角度別具慧眼，為上乘的佳作</p>	<p>學生以死神、骷髏頭、豬頭、外星人造型，傳達新新人類另類的訴求</p>	
<p>學生以徽章傳達一輩子追隨珍珠紅茶的誓言</p>	<p>學生所畫父母親的漫畫肖像，紀念永恆之愛</p>	<p>學生畫出自己是環遊世界的元氣地球人</p>	<p>學生以超越巔峰理念所製作的必勝徽章</p>

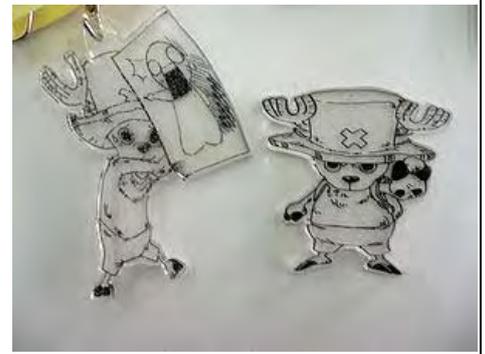
■ 熱壓縮片吊飾設計作品賞析



學生以壓克力顏料上色，筆觸細膩，配色厚重華麗。圖為已打好穿洞的作品，準備送進烤箱烘烤前的情形



學生以「魔法少年賈修」卡通主角為主題，使用彩色鉛筆上色，再以黑色簽字筆描邊，刻畫細膩傳神



學生彩繪「航海王」卡通中最受歡迎的主角之一『喬巴』，以黑色油性奇異筆直接描繪輪廓，線條流暢栩栩如生



學生畫出她與好友身穿學院風制服的樣子，甫完成便引起好友們的一陣“搶奪”騷動



學生製作的「休息中」俏麗娃娃吊飾，以富有光影色調方式描繪出立體感



學生手繪能力佳，輪廓線條流暢，以墨色濃淡深淺區分出立體層次，人物表情生動自然



學生製作的名牌吊飾，以漫畫肖像為主，另外搭配文字，十分精巧可愛



學生設計的球類標誌別針，適合搭配各種球衣、運動帽、外套的裝飾品



學生以中國風漏窗為靈感所設計的鏤空吊飾，配色採紅與黑、綠與黑，營造強烈視覺對比

■ 馬克杯設計作品賞析



學生上課前即先畫了一張水彩草圖，上課時再以馬克杯轉印專用顏料與稿紙重繪，非常慎重嚴謹



學生利用馬克杯環狀構圖的轉動特性，設計出前後兩面不同的構圖，傳達悲傷與快樂的情緒對比



學生以家中兄弟姐妹四人為主題，描繪出童年時光的歡樂與無憂無慮，有許多玩具陪伴他們長大



學生以四位美術老師為對象所畫的漫畫造型，在學生心目中老師都像天使一樣親切和煦



學生巧妙利用馬克杯環狀構圖原理，設計大象從前面噴水，水柱卻能連接到後方噴到大象身上



受到男學生高度擁戴的「最 hot 的馬克杯」，以寫實技法成功描繪出泳裝模特兒的好身材



伍、教學心得與檢討

一、課程時數與實作份量的修訂

筆者在進行課前準備時，曾貪心的希望多增加創意商品類型，除了徽章設計、熱壓縮片吊飾設計、馬克杯設計之外，還考慮過是否要再加入環保袋設計、筆袋設計、壓克力鑰匙圈設計、彩色黏土公仔設計、護背書籤設計、吸鐵設計……等其中一項，後來考慮到購買素材的費用對學生來說是一種負擔，且相對地課程節數亦須增加太多，故經過師生討論，學生舉手表決，最後選出徽章設計、熱壓縮片吊飾設計、馬克杯設計三項。筆者為此還向學生特別強調，創意作品在精不在多，請學生斟酌製作的數量，建議可與同學分組合買一份素材，以降低成本。其中，徽章分為別針樣式、吊鍊樣式、鏡子樣式三種形式，但是使用機器壓印的製作步驟不同，為免增加學生困擾，故此次活動只採用大部分學生接受度最高的別針樣式進行製作。

本課程教學對象為美術班學生，其基本彩繪技巧與美感素養均佳，不但創作速度快，重要的是處處可見學生巧思，無論構圖內容或是配色，均極為活潑有創意，手工細膩精緻，令人讚嘆不已。課程實施總節數八節課，但仍有一些學生反應時間過於緊湊，例如：排隊等候馬克杯壓印機的時間過長，所以學生會在上視覺藝術課前就先畫好作品，這樣一上課才能“搶先排隊”使用馬克杯壓印機。故建議課程進度可再修訂，授課時間宜再增加1-2節，或是減少創意商品設計的項目，讓學生有充足的實作時間完成作品。

二、販售時機可改在校慶園遊會實施

本單元主題以漫畫同人誌為議題，幾乎所有學生都“陷入瘋狂”，非常熱衷且期待上課，實作活動極為用心投入，對於自己的創作簡直是愛不釋手，每每下課時間仍快樂地埋首創作，興致盎然，需要教師一再催促，才很捨不得的離開視覺藝術專用教室。更有許多學生表示，他們在學習過程中就已接了許多“訂單”，都是應家人或朋友要求製作的。像徽章別針製作完成後，便立刻別到外套上、筆袋上、書包內側、提袋上，由此可見學生的熱愛程度。此外，還有一些學生因為捨不得將作品售出，而在標示售價時故意“哄抬價格”，寫上7000元之類的天價，以免展覽時被來賓買走，由此可見學生重視與愛惜作品的心情。

此次課程藉由美術成果展機會進行嘗試性的販售，然而因為宣傳不夠，加上學生作品過於精美，許多來賓並不清楚學生創意商品是公開販售的，故在成果展結束後，學生結算賣出的作品數量有限。因此建議日後實施類似課程的作品販售時機，可改為校慶園遊會之『實習商店』進行販售，成效會更佳。

三、提供學生畢生難忘的簡報機會

學生原本已用心製作精美的簡報要上台發表分享，然而受限美術成果展開幕式時間有限，故最後上台報告學習心得簡報的學生，濃縮為三組，至為可惜。然而就當天學生上台發表後的感想，一致表示這是十分難得的學習機會，因為開幕式非常盛大而正式，能在會議廳裡200多位來賓（包含教育局長官、校長、家長會長、各處室主任、老師及親友）面前進行報告，還有萬華區地方性的有線電視台採訪錄影轉播，是他們一輩子難忘的特殊經驗與美好回憶。

四、嘗試以電腦繪圖進行設計

觀察漫畫同人誌販售會展售的商品可以發現，大部分的商品都是以電腦繪圖設計製作的，不論在色調的鮮豔度、作品的精緻度、快速的複製性，都是手工彩繪無法比擬的。故建議日後實施類似課程，若能解決電腦教室借用問題，彩繪技巧可採用電腦繪圖設計之後列印製作，使成品的完成度，

能更切合商品化的精緻度。

五、師生相約參觀同人販售會使學習延伸

筆者利用寒假期間與學生相約至臺灣大學綜合體育館參觀 CWT 台灣同人誌販售會。由於本校美術班第八屆校友也參與此次的販售會，校友以電腦繪圖軟體精心繪製設計的漫畫誌與商品，給在學的學弟妹很大的鼓舞。藉由實地參觀 CWT 台灣同人誌販售會，加深學生對於漫畫產業的現況與前景有了進一步的認識，並透過此次難得的校外參觀教學活動機會，釐清自己究竟是愛看漫畫的消費者？或是日後想從事漫畫相關行業的創作者？透過本課程引導學生更加了解自我，思考其未來是否從事漫畫相關行業的可能性與生涯規劃，並建立學生日後主動學習、持續關心漫畫產業的終身學習態度。

六、學生回饋分享

彙整學生所寫的回饋單內容，摘錄幾點學生的學習心得，以為日後教學改進參考。

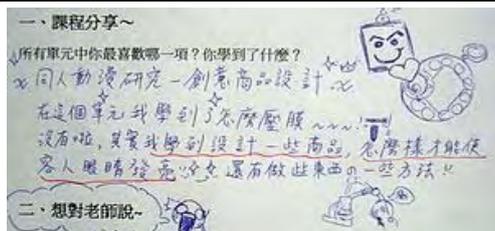
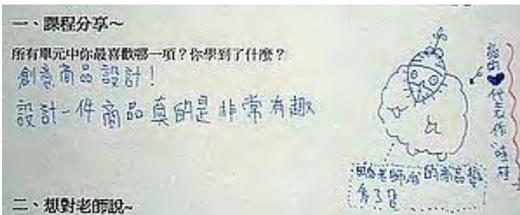
學生表示從一開始的「當文化创意產業遇上漫畫同人誌」單元，即學到相關的背景知識與設計概念，讓學生了解商品的製作過程，也學到製作一件好的商品，是需要耐心坐下來慢慢畫的。

而透過「創意商品設計」單元，學生表示可以增強畫漫畫的能力，以及改編漫畫人物的功力；啟發豐富的創意思考與想像力空間來設計作品；能 DIY 做自己喜歡的東西，製作方式很簡單，卻很實用又好玩，充滿樂趣！是一次很新鮮快樂的課程單元。像製作熱壓縮片吊飾，有位女學生還細心分享她歸納的實作經驗，例如：10x10 公分的壓縮片要烘烤約 2-4 分鐘，而 5x5 公分的則需 2 分鐘，若烤箱為線條狀的就要先包錫箔紙才可使用。還有學生表示，當看到本來很大的熱縮片，出爐後變得超迷你可愛，真的非常感動！也有學生針對馬克杯構圖，提出呼籲：千萬記得文字要寫成左右相反的倒字。少數學生反應馬克杯設計實作時間過於緊湊，影響製作品質，希望以後能增加實作的時間。

在「創意市集」單元中，有學生表示上課時機很重要，因為當時正好碰上動漫季（漫畫同人販售會），所以容易蒐集到許多的資訊參考，相對地也讓學生更加了解動漫產業的相關資訊。也有學生表示透過這次單元學到許多同人漫畫的東西，因為之前完全不會去接觸，做了很多商品，很好玩也很有趣。還有學生表示很喜歡這次課程單元的上課氣氛，很開心很愉快。有位學生更觀察到同人動漫創作者辛勞的一面，要用電腦繪圖設計創作很辛苦。

「當我們同在一起」單元中，針對美術成果展優缺點的討論更是熱烈。有八年級學生反應創意商品展示會場原本有安排輪值學生，負責導覽和販售工作，但是後來大家都去參加開幕式和吃茶點，結果都沒人看會場，許多來賓不知道要向誰購買商品，錯失販賣時機。而九年級有上台簡報的學生則開心的表示，雖然上台前緊張到說不出話來，但是幸好是小組一起上台彼此加油打氣，能順利完成簡報，真的非常有成就感！大部分學生表示 2 小時的開幕式節目很成功，整體感覺很好，成為他們心目中快樂的回憶。

學生回饋單內容節錄



最喜歡創意商品設計，因為設計一件商品真的非常有趣，感謝因為老師讓我的商品變多了。圖片附註：詔的可愛代表作”哇桂”（頭上長了一朵幸運草的羊）

最喜歡同人動漫研究-創意商品設計，在這個單元學到怎麼壓印徽章，還學到設計一件商品，應該怎樣才能使客人眼睛發亮!!

陸、參考資料

一、參考書目

- 林羿妘，《漫畫同人誌創作者學校內外藝術學習歷程關聯性之研究》，台灣師大美術研究所碩士論文，2003
夏學理，《向前看，向前看齊》，2004，台北市，國立臺灣藝術教育館。
- 方雯玲，《視覺藝術：從在地到全球的人文產業思考》，2004，台北市，典藏藝術家庭
- 台灣文化創意產業發展計畫導覽手冊，2004，經濟部文化創意產業推動小組
- 吳明璋，陳明發，《創意變生意》，2004，台北市，商業周刊
- 吳思華，〈文化創意的產業化思維〉，《推動文化產業的契機與個案實踐》，2003。
- 遠見雜誌，《台灣新競爭力文化產業》專輯，2003年12月號。
- 花建，《文化+創意=財富》，2003，台北市，帝國文化
- 約翰·郝金斯著，李璞良譯，《創意經濟 - 好點子變成好生意》，2003，台北市典藏藝術家庭
- Richard Caves 著，仲曉玲等譯，文化創意產業（上）（下），2003，台北市，典藏出版。
- Bruno S. Frey 著 蔡宜真、林秀玲譯，《當藝術遇上經濟》，2003，台北市，典藏出版。
- John Howkins 著 李璞良譯，《創意經濟》，2003，台北市，典藏出版。
- 行政院文化建設委員會 文化創意產業手冊，2003，行政院文化建設委員會
- 馮久玲，《文化是好生意》，2002，台北市，臉譜出版社

二、網路資源

（一）文化創意產業

- 教育部創造力教育中程發展計畫入口網
<http://www.creativity.edu.tw/modules/mylinks/viewcat.php?cid=55>
- 2006 台灣文化創意加值概念展 <http://blog.yam.com/creative2006/>
- ZARDWEEB.COM.TW 提供藝術工藝設計相關訊息的創意人的天空 <http://www.zardweeb.com.tw/>
- 公共電視-面對國家：2003年11月19日專訪文建會主委陳郁秀的「當文化遇見創意」節目內容
<http://www.pts.org.tw/php/news/facecountry/view.php?XSSENO=29&PRINT=1>
- 原鄉時尚-創意年代. 故鄉天堂 2006 行政院青輔會青年文化創意產業創意設計競賽活動網址
<http://www.nativetrend.tw/>
- 文化創意產業定義 <http://knight.fcu.edu.tw/~d8815900/cull111111.htm>
- 提供國內外相關文化創意理論的書目清單 <http://www.mackiestudy.com/products/creative.htm>
- 文建會文化創意產業發展計畫 <http://www.cca.gov.tw/creative/>

（二）漫畫動畫

- 維基百科有關漫畫的定義
<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%BC%AB%E7%95%AB>
- HerCaf 提供國內外 329 筆有關動畫漫畫網站連結
http://hersearch.yam.com/hercafe/her_ent/her_comics/
- 小蕃薯 提供國內外 350 筆有關卡通及漫畫網站連結
http://kse.kids.yam.com/kids/kids_rec/kids_caa/
- 2005 台灣國際動畫影展
<http://tiaf.ctfa.org.tw/2005/news.htm>
- 航海王官方網站 ONE PIECE -POP WEB JUMP-
<http://jump.shueisha.co.jp/one/>
- 航向夢想成真的實踐者—「海賊王」

<http://life.fhl.net/Movies/cartoon/OnePiece.htm>

(三) 同人誌

- 維基百科有關同人誌的定義

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%8C%E4%BA%BA%E8%AA%8C>

- 提供全台灣舉辦同人誌販售會情報 <http://www.comic.com.tw/>
- 提供 CWT 台灣同人誌販售會活動情報 <http://www.comicworld.com.tw/>
- 蕃薯藤 提供國內外 240 筆有關同人誌網站連結

<http://search.yam.com/ent/caa/comfan/index10.html>

- 漫畫小子同人即售會

<http://www.ac-generation.com.tw/acgos/club2.htm>

- 鏡心同人服 提供同人角色扮演的服裝訂製服務

<http://www.cosplaydress.com/>

【當文化創意產業遇上漫畫同人誌】學習單

邱敏芳老師設計 94.09

班級：_____ 座號：_____ 姓名：_____ 成績：_____

一、 什麼是文化創意產業：(填充題每一格 4 分)

1. **定義**：源自創意或文化積累，透過智慧財產的形成與運用，具有創造財富與就業機會潛力，並促進整體生活環境提升的行業
2. **原則**：就業人數多或參與人數多，產值大或關聯效益大、成長潛力大，原創性高或創新性高及附加價值高
3. **範疇**：視覺藝術產業、音樂與表演藝術產業、文化展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、設計產業、數位休閒娛樂產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、創意生活產業等共十三項產業
4. **五大工作重點**：整備文化創意產業發展機制、設置文化創意產業資源中心、發展藝術產業、發展重點媒體文化產業、台灣設計產業起飛
5. **核心構成元素**：以創意為產品內容、利用符號意義創造產品價值、智慧財產權受到保障
6. **社會價值**：投入成本低、附加價值高，產出不追求生產力、還有生活品質，不僅創造就業機會、降低失業率、並提供有趣的工作
7. **發展基本要素**：「文化資本」、「創意經營」、「城市基盤」
8. **成功發展**：文化資本的盤點、保存與創造，創意經營的專業化，傳統再現：保存文化並賦予新生命，創新平台：以獨特的體制設計，吸引創意人聚集，中介服務：適合買賣雙方聚集的城市機制

二、 何謂漫畫同人誌：(填充題每一格 4 分)

1. **同人誌定義**：『同人誌 Dojinshi』源自日本，「同人」指有一共同嗜好之團體，即「同好」之意，『誌』表示任何文字形式的刊物，『同人誌』指漫畫創作者自費發行的出版物
2. **漫畫同人誌定義**：『漫畫同人誌』可分為「原創派」與「演繹派」兩大系統，『台灣同人誌創作主題』大致分為七類：電玩、漫畫、卡通、電視劇或偶像劇、電影、霹靂布袋戲、自創
3. 『cosplay』指的是角色扮演

三、 請舉例你最喜歡的漫畫同人誌展售商品種類，並說明為什麼。(問答題 12 分)

【創意變生意】回饋單

邱敏芳老師設計 94.09

親愛的同學：

在【創意變生意】主題課程中，我們學到了『當文化創意產業遇上漫畫同人誌』、『創意商品設計』、『創意市集』等單元，了解文化創意產業及漫畫同人誌活動，進行創意商品設計與成果展示販售，並於美術成果展開幕式時上台發表簡報……，相信你一定有很多心得要和老師分享！請你將心得寫下來，作為老師教學改進的方向喔！

一、課程分享～

所有創意商品設計中你最喜歡哪一項？為什麼？製作時間是否充足？

二、想對老師說～

關於老師的上課方式（授課內容、舉例說明、多媒體教材、教具範例、學習單與回饋單設計、與同學互動上課氣氛、協調小組工作分配與執行...），提出你寶貴的建議。

三、有關美術班第十二屆成果展心得感想～

相關展場規劃、商品展售、開幕式上台簡報的優缺點與改進建議

四、你會投入漫畫界嗎～

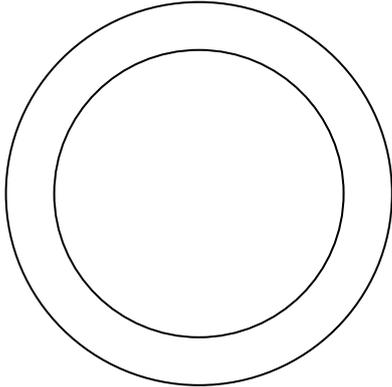
想想自己未來是否會從事漫畫相關行業的可能性？若是可能，從現在起你的生涯規劃要如何進行？

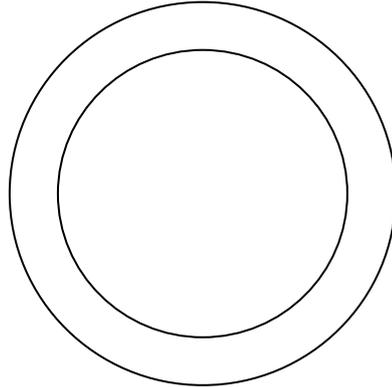
【徽章設計】學習單

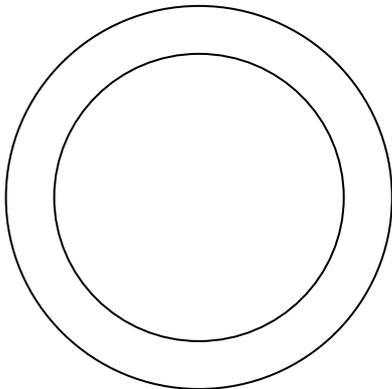
邱敏芳老師設計 94.09

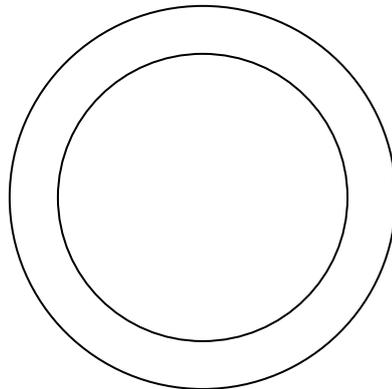
◎了解徽章構圖方式後，請同學現在就以手繪方式（彩色鉛筆、麥克筆、簽字筆、水彩、壓克力顏料等）或剪貼方式（照片、大頭貼、貼紙等）進行設計。

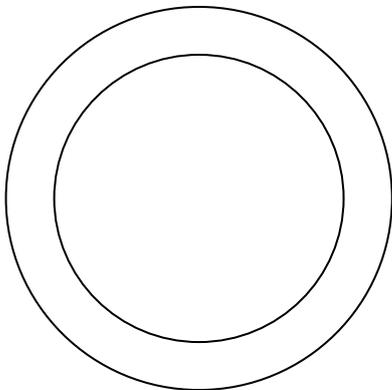
◎設計步驟：內圈彩繪 → 沿著外圈剪下 → 壓印機製作

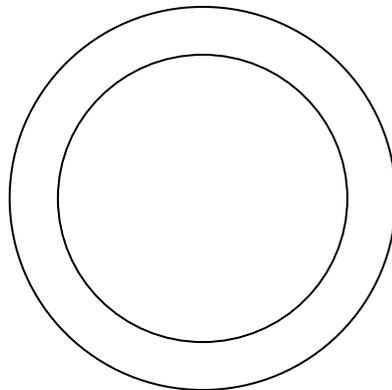


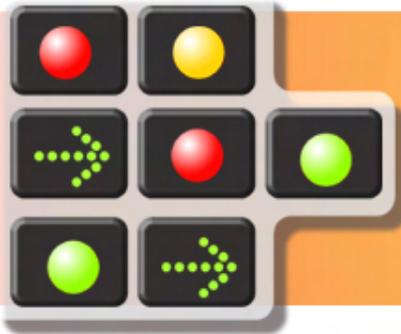












當文化創意產業 遇上漫畫同人誌

臺北市古亭國中/邱敏芳設計

2005.09

播放 ▶

創意商品設計

臺北市古亭國中/邱敏芳設計

2005.09

播放 ▶





主題：創意市集

小組成員：臺北市古亭國中/邱敏芳製作

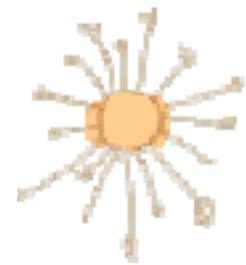
指導教師：邱敏芳老師

日期：94年9月

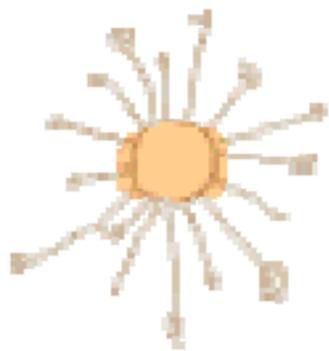
播放 ▶



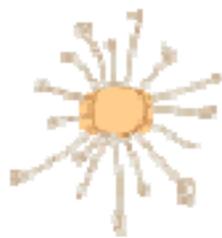
910 生活篇 3年成果簡報



指導老師* 邱敏芳老師
組員* 林佩穎 陳榆 范姜萱 吳柔萱
報告日期* 95年1月7日



播放 ▶



マコト
たて
て
ア
ン
タ
マ
シ
マ
ス

