

編號：○○(請勿填寫)

新北市第二期高中高職旗艦計畫

106 學年度申請計畫書



申請學校：新北市私立復興高級商工職業學校

申請日期：中華民國 106 年 07 月 13 日

初審版 複審版 核定版

目 錄

壹、學校計畫申請表	01
貳、計畫內容	03
一、學校願景及旗艦計畫成果與反思	03
二、學生學習成效之評估	10
三、資源整合	13
四、自主管理機制	14
參、整體計畫經費概算表	18
肆、各項辦理子計畫內容與經費	
一、106/107-A- 107 課綱推動及運作準備(至少應含課程規劃、核心小組及教師增能等)計畫	
◆106-A 新課綱推動及準備計畫~課程設計新契機	20
二、106/107-B-107 課綱課程試行計畫(可擇定校訂必修、多元選修、加深加廣選修或彈性學習時間等課程)	
◆106-B 新課綱課程試行計畫~拔擢遊戲美學家	41
三、106/107-C-B 各校打造前瞻技職人才計畫	
◆106-C-B-1 新銳藝術家	58
◆106-C-B-2 藝術鑑賞家	61
◆106-C-B-3 動漫基地—復興商工	64
四、經費明細表	66
◆106-A 新課綱推動與運作準備~~課程設計新契機	66
◆106-B 新課綱課程試行計畫~拔擢遊戲美學家	68
◆106-C-B-1 新銳藝術家	70
◆106-C-B-2 藝術鑑賞家	72
◆106-C-B-3 動漫基地—復興商工	74
學校績優表現	76



壹、學校計畫申請表

學校名稱	新北市私立復興高級商工職業學校
學校地址	新北市永和區秀朗路一段 201 號
教育部優質化補助	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 103 學年度(核定總經費： 6000 仟元，經常門 3000 仟元，資本門 3000 仟元) 補助項目簡要說明：led 燈組、電腦、雙棚燈展、軟體(報名)...
	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 104 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) 補助項目簡要說明：學校自籌執行
	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 105 學年度(核定總經費：4000 仟元，經常門 2000 仟元，資本門 2000 仟元) 補助項目簡要說明：掃描器、軟體、環閃棚燈組、行動感光台、Wacom ...
教育部均質化補助	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 103 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) 補助項目簡要說明：
	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 104 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) 補助項目簡要說明：
	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 105 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) 補助項目簡要說明：
教育部技職教育再造補助	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 103 學年度(核定總經費：829.92 仟元，經常門 606 仟元，資本門 223.924 仟元) <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 104 學年度(核定總經費：2447.06 仟元，經常門 1400 仟元，資本門 1047.058 仟元) <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 105 學年度(核定總經費：3173.38 仟元，經常門 1027 仟元，資本門 2146.377 仟元)
教育部補助教學設備資本門	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 103 學年度(核定總經費：779.6 仟元，經常門 0 仟元，資本門 779.6 仟元) <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 104 學年度(核定總經費：1400 仟元，經常門 0 仟元，資本門 1400 仟元) <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 105 學年度(核定總經費：1037 仟元，經常門 0 仟元，資本門 1037 仟元)
教育部補助精進優質計畫	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 103 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 104 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 105 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元)
新北市旗艦計畫補助	<input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 103 上半年度(核定總經費：1200 仟元，經常門 400 仟元，資本門 800 仟元) <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 103 學年度 (核定總經費：3500 仟元，經常門 1750 仟元，資本門 1750 仟元) <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 104 學年度 (核定總經費：3000 仟元，經常門 1500 仟元，資本門 1500 仟元) <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 105 學年度 (核定總經費：4470 仟元，經常門 3220 仟元，資本門 1250 仟元)
新北之星特色學校	<input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 103 學年度(獲獎類別：) <input type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 104 學年度(獲獎類別：新北市、教育部藝術教育貢獻績優學校貢獻獎) <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 105 學年度(獲獎類別：) 註：獲獎情形將列入審查之參考


辦理子計畫	子計畫編號	子計畫名稱		
	106-A	新課綱推動及準備計畫~課程設計新契機		
	106-B	新課綱課程試行計畫 ~拔擢遊戲美學家		
	106-C-B-1	新銳藝術家	106-C-B-1-1 美學繪畫創作新思維 106-C-B-1-2 藝博在復興	
	106-C-B-2	藝術鑑賞家	106-C-B-2-1 飛揚文學 106-C-B-2-2 藝術導覽服務學習	
	106-C-B-3	動漫基地—復興商工	106-C-B-3-1 扶植漫畫創作	
聯絡人	單位	教務處	職稱	資訊組長
	姓名	劉賢達	電話	02-29210705
	行動電話	0933746859	傳真	29230186
	E-mail	sandar@mail.fhvs.ntpc.edu.tw		
校長核章			申請日期	106年7月13日



狂賀!
復興商工入圍
新一代設計展

33 組

唯一高職參展學校
與64所大專院校聯展
入選件數排名第四名



第二十五屆時報金犢獎
25th Times Young Creative Awards

2016年度最佳學校
高中職組

復興商工



教育部獎狀

新北市私立復興高級商工職業學校
榮獲
第二屆教育部藝術教育貢獻獎
團體獎項 績優學校獎
特頒此狀 以資嘉許

部長 **吳思華**

貳、計畫內容

一、學校願景及旗艦計畫成果與反思：

(一) 學校環境掃描分析表：

學校以「地理環境、軟硬體設備、行政效能、課程發展、教學活化、學生學習、教師專業發展及內外部資源(家長、社區等)」等八大面向進行環境現況掃描分析，再依據結果擬定發展課題和因應策略，並轉成子計畫目標與實施內容，如下表 2-1。

表 2-1 學校環境掃描分析表

項 目	內部		外部	
	優勢 Strengths	劣勢 Weaknesses	機會 Opportunities	威脅 Threats
地 理 環 境	<ol style="list-style-type: none"> 本校是屬於都會型學校，公車班次多且緊鄰南勢角捷運線永安市場站步行約 12 分鐘。 本校設科日校現設有資料處理科、廣告設計科、美工科、美術科、資訊科共計 75 班；夜間部 11 班；附設進修學校 6 班，全校共計 92 班。 本校為私立高職，學費依教育部規範收取，目前招生並不困難。 齊一學雜費政策對私校招生較為利多。 	<ol style="list-style-type: none"> 學生有來至全省各地，部分同學須選擇居住親戚或租屋在外較為不便。 高中高職多元入學管道，對本校全國性招生產生排擠效應。 技專校院升格科技大學校數增加，然商業設計類與藝術類校數仍不多，另社區學院相關條例立法尚未通過，對校的發展目標較為不利。 教育環境變化及少子化人口數逐年降低，社會價值觀改變，較不利於技職教育發展。 	<ol style="list-style-type: none"> 本校地處新北市雙和區，人口稠密交通相當便利且是全國人文藝術表現最佳的地區。 捷運通車後縮短大台北地區交通時間，學生通車比例逐年增多。 學校現有設計、商管、藝術及電子電機等群，設計與藝術群科學生成就表現亮眼形成具有高知名度專業特色學校。 免試入學比例逐年提高，學生入學管道益增多。 	<ol style="list-style-type: none"> 本校學生來源屬全國性，因學校無交通車及學生宿舍，對跨區或教偏遠學生較為不方便。 學生性向清晰者，才會加入復興行列，但因就近入學政策施行，有實力跨區學生不易加入復興行列。 12 國教實施後免試入學比例大幅提升，國三職業適性發展輔導落實不足，學生性向仍較不明確。
軟 硬 體 設 備	<ol style="list-style-type: none"> 全校冷氣教室，並設有閉路電視、珠光銀幕、網路、鋁合金遮陽板，教學環境優良，專業教室、實習工廠設備新穎管理完善。 建置全校性網路中心，配有 web 及 	<ol style="list-style-type: none"> 學校專業實習工場空間、設備有待進一步整合有效利用。 電腦上網速度校內已安裝光纖線路，對外網 	<ol style="list-style-type: none"> 運用高職優質化與高職旗艦等專案經費的挹注，適度補強專業相關硬體設備，發展較具有專業藝術設計特色課程。 各科務實致用特 	<ol style="list-style-type: none"> 上級補助各校獎助金逐年減少，各科設備更新較緩慢。

	<p>mail 伺服器主機及高速寬頻上網設備，建構網際網路世界。</p> <p>3.電腦教室配有最新多媒體 pentium 4 主機、雙向廣播教學系統、視聽整合設備，提升多元教學成效。</p> <p>4.職訓局視覺傳達設計乙、丙級視聽電子、工業電子丙級、丙級視覺傳達設計、網頁設計、電腦硬體裝修、電腦軟體應用合格技能檢定場地。</p> <p>5.設有數位傳播專業教室，配備麥金塔 Power Mac G5、Mac 及 Cisco 高傳輸線上及時網路伺服器、高畫質大銀幕液晶投影機及數套高階多媒體動畫影片編輯套裝軟體，提升專業製作水準。</p>	<p>路頻寬速度可再提昇。</p>	<p>色課程專案計畫與教育部技職教育再造補助，每年增取擴充較學設備，增進學生學習。</p>	
<p>行政效能</p>	<p>1.行政人員聘任均能適才適所。</p> <p>2.行政人員均能恪遵行政程序法之規定依法行政，並秉持「行政即服務」之理念積極推展校務，行政績效良好。</p> <p>3.處室均能分層負責，溝通協調良好。</p> <p>4.校園實行政電腦化，提昇行政效率。</p>	<p>1.對於創新能力有待加強。</p> <p>2.部份職員工資訊能力可再加強。</p> <p>3.培養教師兼行政積極度顯得不足。</p> <p>4.教育政策變動較迅速，同仁較難適應。</p>	<p>1.後期中等教育變革業務量只增未減少，對行政人員而言是危機也是轉機。</p> <p>2.每位行政同仁皆勇於面對新事情，善於解決工作問題。</p> <p>3.運用優質化專案提升行政團隊效能，行政人員 e 化資訊專業素養研習增加效能。</p>	<p>1.行政同仁異動率低，年資亦偏高大家體力較不如前。</p>
<p>課程</p>	<p>1.結合鄰近國立臺灣圖書館管，定期展示相關藝文資訊。</p>	<p>1.較多社區藝文機構作品邀請展，亦帶給學校許多困擾。</p> <p>2.老師任務繁多，師資</p>	<p>1.107 新課綱有效運用社區文化資源豐富，提供教學參觀補充教材。</p>	<p>1.學校部分教學活動無法與社區相結合。</p> <p>2.受限校地空間有</p>

<p>發展</p>	<p>2.地區性機構不定期藝文邀請展，增加媒體曝光機會，大力提升學校校譽。 3.有效掌握美術設計專業發展趨勢方向，適時修正教學內容。</p>	<p>人力較顯不足。 3.校地有限，開設學生多元選修課程不易發展落實。</p>	<p>2.透過專業社群走入社區，資源對未來教學推展會有助益。 3.落實 12 國教政策化，本校社區生人數逐年增加，有利學校與社區的結合。</p>	<p>限，平時上課無法提供社區活動，只能在大型展覽活動開放各界蒞臨學校參觀。 3.校地空間因素無法不定時提供國中有意願同學到校參觀訪問。</p>
<p>教學活化</p>	<p>1.引進業師推動美術、動漫產業遊戲產業等相關產業。 2.相關文創產業公司大部份集中在北部。</p>	<p>1.學校部分科別學習內容上，積極結合地方特色仍有成長空間。 2.學校每年三大專業特色成果展過程朔造較為辛苦。</p>	<p>1.與地方機關團體均能建立和諧關係，獲得地方資源大力支援。 2.本校為政府數位內容培育的重點學校。引進樂陞科技數位遊戲動畫融入教學課程內容，提昇學生專業水準。</p>	<p>1.國家雖立法通過文創產業發展，然欠缺整合且大力推動，執行力較其它國家差。 2.專案計畫過多亦干擾校園教學正常化。</p>
<p>學生學習</p>	<p>1.學生來自全國各地區且性向明顯，其中女生佔多數，學生可塑性高。 2.學生升學意願強烈，學生升學進路通暢，升學組班級升學率達 100%，專業組各項成果展示作品深獲各界人士讚賞，吸引相當多國中生就讀。 3.學生均具基礎資訊素養能力，且三年內完成通過一項丙級以上專業技能檢定，乙級檢定亦逐年提升。 4.本校藝術設計類專業特色鮮明，同學進入本校意願極高，素質約在中上水準。</p>	<p>1.大台北地區實施社區化就近入學因素，產生排擠效應，學生素質降低是最大隱憂。 2.各科學生特質不同，個別學習與態度差異性明顯。 3.輔導學生生涯規劃明顯不足，學習意願可再加強。 4.校地面積有限，日間部無法再增設班級。</p>	<p>1.教育部大力推動國中落實適性輔導可增進學生自己對未來學習目標的判斷，職業類科選擇較往年提昇。 2.學生若對自己興趣明確，進入本校後有利未來的學習。</p>	<p>1.免試入學學生大量提昇，目前學生篩選機制不易找出性向明確且素質較優同學加入復興行列。 2.成就每一位學生為教育宗旨，然教育實驗性改革普遍學生來源程度差異性大，造成學生學習上無法全面性提升。</p>
<p>教師專</p>	<p>1.本校教師素質整齊，二分之一以上具有碩士學位。 2.學校教師專長皆有特殊背景，行政團隊默契佳。</p>	<p>1.私校經營考量因素實施專任教師人數總量管制，專業背景教師人力顯不足。 2.專業類科教師年資較久，對於開發新課程及</p>	<p>1.老師職場異動人數低，對學校運用有股穩定作用且專業能力與教學表現可傳承經驗。 2.部份年輕教師對</p>	<p>1.老師平均年資約 22.3 年，平均年齡約 46.7 歲，因應教育政策變動較欠缺。 2.教師過多學習增能中，仍有少數資深老</p>

業 發 展	3.全校專任教師皆通過初接任證，進階與教學輔導認證一直穩定成長。	配課較困難之虞。	新課程、新政策接受度較高。	師無法適應過多研習。
內 外 部 資 源(家 長、社 區等)	1.許多學生家長從事文創、設計、藝術工作，熟悉設計相關學習課程。 2.家長充分支持學校相關事務推動與運作，讓整體校務運作順暢。	1.學生家長社經背景稍差者，常因家庭生活因素致使學生有負面影響。	1.家長對本校支持度高，充分信賴本校教學及輔導學生方式。 2.家長會組織健全，對校務參與度高，全力支持校務發展。 3.群生文教基金會每年提供師生獎勵獎學金，適時鼓勵師生士氣。	1.多數家長對學校或學生課業不甚了解。 2.單親家庭日漸增多，對學生輔導是一大挑戰。 3.透過導師責任制，家長不易了解小孩平時學習情形。
重點發展課題		因應策略		對應之子計畫編號與名稱
<p>在精進教師上： 強化教師教學專業，協助其進行有效教學。</p>		<ol style="list-style-type: none"> 積極規劃新課綱學生多元選修與彈性學習課程，教師所須增能如課程設計、多元評量與專業知能。 強化老師專業增能成長與文化創意研習學習，建立人文藝術專業師資特色。 鼓勵老師自編數位教材、講義，培訓人像速寫專業師資，配合新課程鼓勵老師取得第二專長。 配合教育部辦理教師專業發展評鑑與專業學習社群工作，增加學生有效教學。 鼓勵教師積極參與文化創意產學進修，增進教師職場專業技術的能力。 		<p>106-A 新課綱推動及準備計畫 ~課程設計新契機</p>
<p>在卓越創新上： 學校在現有特色基礎下，不斷創新設計學生未來。</p>		<ol style="list-style-type: none"> 發揮學校傳統專業特色，提升優質技職教育為目標。 課程與遊戲、動畫文化創意相關產業關係連結，讓學校在既有基礎課程架構下能試驗新課程，深化遊戲產業特色課程。 優化各群科學生 2D 角色設計創造與場景繪製能力。 提升設計群學生 3D 電腦特效編輯及加強 3D 渲染技術提升。 產業技術鏈結遴聘業師協同教學，提升學生 2D、3D 動畫專業技術與能力。 		<p>106-B 新課綱課程試行計畫 ~拔擢遊戲美學家</p>

	6. 透過學生作品展覽檢視學習成效，並聘請專家講評精進作品呈現。	
<p>在藝術扎根上： 深化學校專業藝術特色，並與市場作區隔。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 奠定學生良好繪畫基礎 2. 發展學生正確藝術欣賞與藝術理論觀點 3. 促進水彩風景寫生課程學習與加深加廣課程，提升專業素養與能力。 4. 培養新銳藝術家，引導學生作品發表、展演並與台灣藝術活動接軌。 5. 奠定文學素養，養成主動閱讀習慣。 6. 提升口語表達能力。 7. 強化專題製作美術鑑賞觀念。 8. 培養藝術鑑賞家，引導學生藝術鑑賞思考、服務導覽國際藝術展。 	<p>106-C-1 新銳藝術家 106-C-2 藝術鑑賞家</p>
<p>在特色領航上： 藝術設計專業特色領先，自許本校成為技職典範學校。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 奠定學生良好漫畫基礎 2. 發展學生正確漫畫欣賞與創作觀點 3. 培養新銳漫畫家，引導學生創作、展演並與動漫活動接軌。 	<p>106-C-3 動漫基地~復興商工</p>

(二)、學校願景

依政府技職教育政策，充實學生職業知能及涵養職業道德，強化繼續進修能力，促進生涯發展，培育健全專業技術人才。學校的教育以提供符合社會和學習者需求的高品質教育，永續經營與成長為主要目標。本校中長期校務發展特色願景如下圖 1 所示。

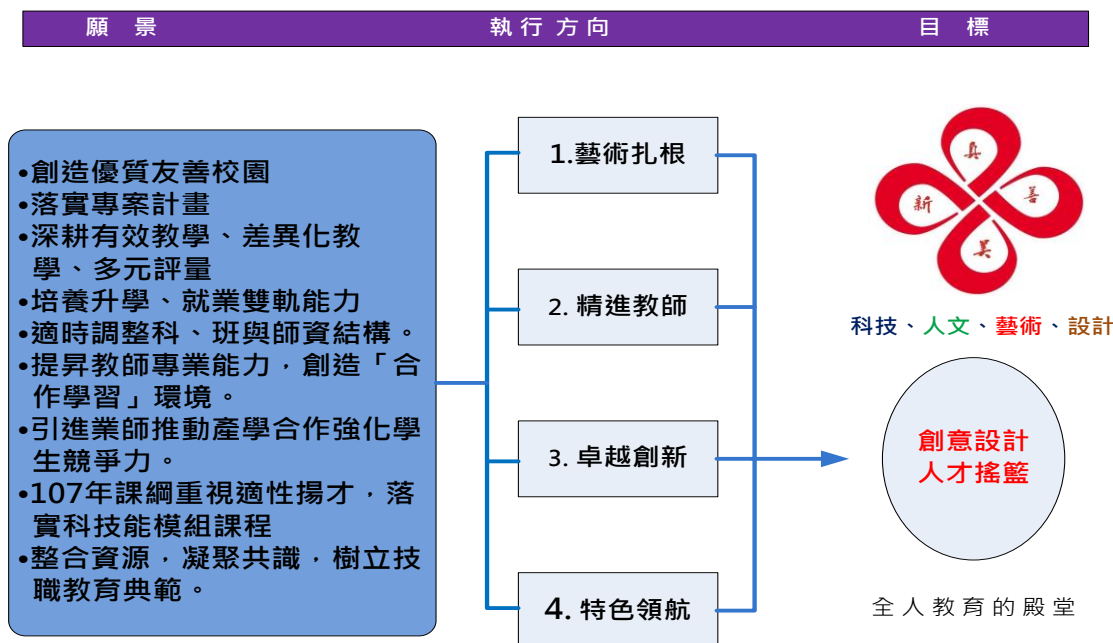


圖 1 學校發展願景、目標

全校在校長帶領與全體師生共同努力之下，辦學績效深獲社會各界肯定已漸成為技職典範學校。在 12 年國民基本教育的實施與 107 新課綱教育政策不斷變動下，學校要更積極深化專業特色和加強產學合作鏈結，學校以「**藝術扎根、精進教師、卓越創新和特色領航**」為努力方向，達成「**創意設計人才搖籃**」發展願景目標，因此，學校未來發展方向為：

- (一)在**藝術扎根**上：深化學校專業藝術特色，如人像速寫、專業風景寫生人員、新銳藝術家、手繪能力養成..等等人才培訓(亮點計畫 106C-1 新銳藝術家、106C-2 藝術鑑賞家)，並與市場作區隔。
- (二)在**精進教師**上：強化教師教學專業，因應新課綱多元選修課程(106A 新課綱推動及準備計畫~課程設計新契機)，結合各領域教師專業發展學習社群，發展多元課程提升教師專業知能養成，並協助其進行有效教學。
- (三)在**卓越創新**上：學校在現有美術設計特色基礎下，透過 106-B 新課綱試驗課程~拔擢遊戲美學家發展遊戲動畫等課程，不斷創新設計學生未。
- (四)在**特色領航**上：藝術設計專業特色領先，以 106C-3 動漫基地~復興商工計畫產出展演服務，自許本校成為技職典範學校。

(三)、目前執行成果與檢討反思

成果項目	內容
105-B-1 新銳藝術家	1-1 開設專班培養專業繪畫同學，技能與表現技法大幅提升。 1-2 參與全國各類現場寫生與繪畫競賽得獎無數，中嘉新聞電視台以『眼見為憑 人像速寫拉近彼此距離』做專題報導。 1-3 深耕學生藝術繪畫專業特色，已出現新北未來新銳藝術家人才。
105-B-2 藝術鑑賞家	2-1. 舉辦各項語文活動，全校同學上學期推動閱讀至少 2 本書目以上、成立讀書會 6 班、上台分享閱讀心得 13 次、出題最新書目 30 本、辦理校內國語文競賽等活動，成功推廣樂活文學。 2-2. 拔尖培育國語文人才參與校外競賽獲得國語演說新北市市賽第 2 名、作文比賽新北市雙和區區賽第 2 名、客語演說市賽第 2 名等佳績。 2-3. 專班培訓 50 名國際藝術導覽人才，參與校外最新展覽共 6 場、協助 2016ArtTaipei 台北國際藝術博覽會導覽及校內元旦展、師生美展協助校際交流、家長會參觀、媒體採訪等導覽服務學習機會，成功培育未來藝術鑑賞家人才。
105-B-3 動漫基地—復興商工	3-1 漫畫社團學生有 59 名參與創作行列，輔導產出作品約有 40 件、人像速寫隊人像漫畫作品 140 件、廣設科角色設定作品 100 件，106 年 1 月 10 日期末進度展獲

<p>105-B-4 次世代美術特色課程~樂陞科技專班</p>	<p>地方新聞台「中嘉新聞」報導；品質獲得肯定。 3-2 組織同人角色扮演，參與 105 年 10 月 31 日新北市教育藝術嘉年華、105 年 12 月 10 日永和博愛街社區藝文饗宴、105 年 12 月 26 日帶領復興同萌至平溪老街進行外拍，並後製相關海報、名信片。 3-3 鼓勵、支持學生參加比賽；同人五社 106 年 3 月 24 日參加「第一屆城市盃全國高中職 ACG 活動 COSPLAY 扮演暨攝影大賞」獲得第三名。 4-1 與國內最大遊戲動畫公司樂陞科技公司進行產業雙師專班教學，掌握產業趨勢重整特色。 4-2 參加設計群全國專題暨創意製作競賽-專題組，榮獲第一名 4-3 榮獲樂陞獎學金共計四位學生，每位學生每學年獎學金一萬元整。</p>
<p style="text-align: center;">檢 討 項 目</p>	<p style="text-align: center;">內 容</p>
<p>105-B-1 新銳藝術家</p> <p>105-B-2 藝術鑑賞家</p> <p>105-B-3 動漫基地—復興商工</p> <p>105-B-4 次世代美術特色課程~樂陞科技專班</p>	<p>1-1 教師教務繁忙，對於活動之協助實心有餘而力不足。 1-2. 風景寫生課程需較長時間教學方能見成效，整體活動與推廣甚為辛苦。 1-3. 相關教材開發耗費多時，對於教材之編製期望能有相關補助或教材印製費用，或有購置教材之經費核銷項目。 2-1. 深耕閱讀認證系統題庫建立，需長期累積，堅持閱讀出題活動，建構多元書目供同學參考。 2-2. 業界導覽員訓練資格多為大學畢業以上且受訓時間集中，積極參與導覽實習並安排校內展覽活動協助，讓同學打破學制上的限制。 3-1 漫畫與同人創作未能列入正規課程中，學生僅能以課外時間，在忙碌中創作；實屬不易。 3-2. 漫畫與同人創作，在精神層面，是一種反抗現實的創作行為。是以要引導成為正向的能量，需要多方面的支持與配合。還有待時間，讓學生願意參與計畫。 4-1. 專班遴聘業師為業界專家，業界工作本身繁忙。 4-2. 業界參訪須配合學校時間與業界時間。 4-3. 暑期實習因專班學生為高三分組製作開始，需要進行分組討論，而於業界實習時間安排只能縮小時間，無法有較完整的實習時間規劃。 4-4. 因應業界目前遊戲動畫技術，需不斷調整授課技術，學生的基礎能力需要在多時間培訓，已達到業界所需之要求。</p>

二、學生學習成效之評估

(一)特色課程預期效益

106 學年度高職旗艦計劃和特色課程產生預期效益與學習成效，如后所示：

106-A 課程設計新契機

預期效益：

1. 完成新課綱各種課程架構及內容之規劃與發展。
2. 完成學科知識節點地圖、新生入學課程地圖。
3. 確立校本學生素養能力與各特色課程關聯設計。
4. 行政教師參與增能比例增加。
5. 每位教師增能研習時數 4 小時。
6. 公開觀課教師人數增加。
7. 行政人員與教師了解新課綱領綱比例增加。
8. 進行家長對學校滿意度、教師教學滿意度調查。
9. 新課綱各領域核心小組與專業學習社群數 7 個。
10. 全校教師每學年至少有 12 小時參與新課綱相關增能活動。
11. 規劃完成新課綱每科校必/選修多元 6 門課程數。
12. 學生在三年級課程結束前，均能完成至少一種形式的專題發表。
13. 產出校本教材及教案 4 件以上，學生成果展示 2 次，學習成果手冊 1 件。

106-B 新課綱課程試行計畫 ~拔擢遊戲美學家

- 預期效益：
1. 優化學生 2D 角色設計創造與場景繪製能力。
 2. 提升學生 3D 電腦特效編輯及加強 3D 渲染技術提升。
 3. 產業技術鏈結遴聘業師協同教學，提升學生 2D、3D 動畫專業技術與能力。
 4. 透過學生作品展覽檢視學習成效，並聘請專家講評精進作品呈現。

次 單元名稱	認知層		基本認知				高層次			合計
	記憶	了解	應用	分析	評鑑	創作				
繪畫基礎 I		√	√			√				
繪畫基礎 II		√	√			√				
數位設計基礎	√	√	√	√						
創意潛能開發	√	√		√	√					
動畫設計 I		√	√	√			√			
動畫設計 II		√	√	√			√			
合計										

106-C-B-1 新銳藝術家

- 預期效益：
1. 奠定學生良好繪畫基礎
 2. 發展學生正確藝術欣賞與藝術理論觀點
 3. 促進水彩風景寫生課程學習與加深加廣課程，提升專業素養與能力。
 4. 培養新銳藝術家，引導學生作品發表、展演並與台灣藝術活動接軌。

次	認知層		基本認知				高層次			合計
	記憶	了解	應用	分析	評鑑	創作				

單元名稱							
繪畫基礎實務		√	√			√	
素描實作		√	√			√	
專業藝術概論	√	√		√			
藝術欣賞		√	√	√	√		
繪畫素材研究		√	√	√		√	
風景水彩寫生		√	√	√		√	
展演實務		√	√		√	√	
專業藝術展演		√	√	√	√	√	
合計							

106-C-B-2 藝術鑑賞家

預期效益：1. 奠定文學素養，養成主動閱讀習慣。

2. 提升口語表達能力。

3. 強化專題製作美術鑑賞觀念。

4. 培養藝術鑑賞家，引導學生藝術鑑賞思考、服務導覽國際藝術展。

次 單元名稱	基本認知		高層次				合計
	記憶	了解	應用	分析	評鑑	創作	
國文	√	√			√		
繪畫基礎		√	√				
電腦向量繪圖實習		√	√			√	
速寫實作		√	√			√	
專題製作			√	√	√	√	
合計							

106-C-B-3 動漫基地—復興商工

預期效益：1. 奠定學生良好漫畫基礎

2. 發展學生正確漫畫欣賞與創作觀點

3. 培養新銳漫畫家，引導學生創作、展演並與動漫活動接軌。

層次 單元名稱	基本認知		高層次				合計
	記憶	了解	應用	分析	評鑑	創作	
電腦向量繪圖 實習	√	√	√	√	√	√	
數位影像處理 實習	√	√	√	√	√	√	
漫畫社團課	√	√	√	√		√	
同人創作社團 課	√	√	√	√		√	
合計							

(二)學生能力指標與多元評量

深化專業技術學習，提升學生藝術展演能力，使國中師生對技職藝術、設計專業領域更多認識，達成精緻高職教育與 12 年國教的適性揚才教育目標。學校推動人文藝術涵養活動，提昇學生對人文藝術之水準。藝術、設計群學生發展專業學習精緻化，如專題創作及各項展演活動、師生作品相互觀摩；老師教學相長，學生相互學習，學校校本課程所發展專業表現提供與社會互動學習之機會，各計畫作說明：

1. **新銳藝術家計畫**主要配合美術科水彩繪畫創作特色模組課程，發展藝術繪畫基礎，補強學生藝術理論多元知能（加廣），促進水彩寫生與展演教學精緻化（加深），培育學生為新銳藝術家，無縫接軌成為藝文界藝術創作人才。

2. **藝術鑑賞家計畫**主要配合共同科語文類，奠定文學素養基礎，養成學生主動閱讀習慣、營造豐富的閱讀環境，聽、說、讀、寫語文多元培育並強化口語表達能力，使文學更有思考性及學習意義。強化美工科故事插畫特色模組及專題製作特色模組課程藝術鑑賞觀念，提升專題製作課程作品導覽能力進而培養藝術鑑賞家，服務學習導覽國際藝術展。

3. **動漫基地—復興商工計畫**是扶植漫畫創作：人物面相、動作骨架、透視理論、場景設定、人造物件等繪畫技巧。劇本創作、劇本分鏡、角色設定、對白設計。後期製作：數位編輯、向量繪圖製作、數位上色。激發動漫周邊文創：同人文創、角色扮演、基礎彩妝、道具製作。透過課程與社團，提昇學生人文、漫畫素養，促進學習效能，增強學生漫畫創作概念與能力；以期待產生作品並與培養新興漫畫家，達成精緻高職教育。

4. **新課綱課程試行計畫 ~拔擢遊戲美學家計畫**主要是精進遊戲動畫課程，結合樂美館與遊戲動畫專業師資，成立專班課程規畫，引進業師入班協同教學，藉以銜接動漫產業無縫接軌，並且建立雙師協同教學模式，促進業師與校內教師技術交流及經驗分享。發展次世代美術特色課程，包含如何使用繪圖螢幕技巧，專業漫畫軟體等操作與實務，培養遊戲角色塑造、人物創作技巧、漫畫製作的實務經驗，規劃模組化特色課程，包含繪畫基礎實務 I、II、數位設計基礎、創意潛能開發、動畫設計 I、II、動畫後製 I、II 等相關課程，透過多元課程加深加廣學生對於次世代美術的特色與瞭解。計畫達成特色課程目標如下：

1. 增加同學觀察力之訓練，同時藉由師生之作品相互觀摩，發展全國獨一專業特色之學校。
2. 提升學生閱讀認證基礎能力，達到閱讀學習隨手可得。
3. 提升教師閱讀認證系統的應用能力，促進教師專業發展。
4. 提供多元活潑的數位學習及時接收新知的管道。
5. 學生能透過藝術、設計展導覽的培訓，增進個人國際視野。

6. 提升學生對新北市藝術人文、設計之涵養的認識；與促進設計群科有意願在地就學同學之機會。
7. 透過 2D、3D 動漫遊戲美術產業特色課程的編撰，提昇本校相關動漫遊戲美術設計等特色課程的規劃與完整性。
8. 提昇相關美術設計專業技術，能符合業界所需實務能力，投入研究動漫遊戲美術之技術層面，符合業界產業活動，銜接社會需求與脈動。
9. 完整的 2D、3D 動漫遊戲美術產業特色課程，帶動學生卓越專業表現，建立學生自信心、靈活思考與創造力。
10. 透過產學鏈結專班的開辦，提昇動 2D、3D 漫遊戲美術相關興趣學生對自我的肯定，進而擴大與產業界實習、就業的接軌。
11. 透過定期舉辦專班製作成果展，將產學鏈結專班的成果，讓業界與學界了解本校學生素質水準的提昇。
12. 參與國內外動漫遊戲美術等相關競賽成果、教育部辦理設計群、藝術群專題製作競賽得獎成績，逐年提升。

三、資源整合

本校與大專校院、產業界互動良好，遴聘樂陞科技業師協同教學，推動各類設計展參訪增廣視野，以有效結合科大和產業界的資源，促進學生務實精進技能學習和建立學校成為藝術、設計群科專業特色學校。

(一)資源挹注說明

1. 成立樂陞產學專班，推展產學合作

復興商工與樂陞科技公司在新北市朱立倫市長、復興商工丁昭信董事長及校長王志誠、樂陞科技董事長簽訂合約，締結產學合作新聯盟，雙方將以產學雙師合作模式的「遊戲產學專班」，創造次世代遊戲美術產學合作的新紀元，於 102 學年度起，在復興商工廣告設計科，以課程選組方式，在高二、高三各開設 1 班產學雙師合作模式的「樂陞產學專班」。於暑假期間遴選學生至樂美館實習，瞭解產業現況與技術並提供學生助學獎學金。

2. 敦聘業師協同教學，掌握產業發展趨勢

與一之鄉公司進行產學合作，重新設計規劃整體形象，並已實際呈現企業識別系統；另配合動畫軟體特色模組、故事插畫模組、文創設計模組課程等課程辦理產業師協同教學和專題講座，邀請文創業界（中華卡通公司、樂陞科技…）專家、專業畫家、大專院校學者教授，105 學年度起遴聘業師協同教學計有 30 人次，班級數達 25 班，參加學生約 600 人；辦理專題講座 16 人次，參加學生人次達 850 人次，結合業界資源，提昇

師生實務知能。

3. 業界實務經驗，增進師生藝術設計視野

鼓勵師生參觀國際藝術、設計、動漫等大型展覽，增進師生國際視野，強化產學聯結，102~105 年計 220 次，學生透過參訪活動提升實習能力及自信心。參加新一代產學合作項目，合作 2017 新一代主視覺獎設計、仁寶電腦、光陽機車等合作案。

(二)整合機制結合生涯輔導

辦理就業及職涯專題演講，以提升學生謀職技能與就業準備，透過網路平台所提供工讀、設藝之間有限公司、樂美館，皆是供應屆畢業生就業工作機會，公司有完整的培訓機智為職場銜接，就業情報及職場體驗的訊息。

四、自主管理機制

(一) 團隊運作機制

學校推動高職旗艦計畫組織架構機制，包括計畫、執行、經費運用、自我管理、計畫管考和績效評估等圖 2 所示，確保達成高職旗艦計畫的各項指標，校長擔任計畫總負責人，教務主任擔任計畫總管考，處室主管成立高職旗艦計畫方案工作督導小組。處室與類科執行單位，貫徹計畫、執行、檢核、行動的概念，以落實多元發展和績效責任的高職旗艦計畫方案的辦理原則，追求成為優質高職專業特色之最佳學校。

為本校高職旗艦計畫方案推動組織架構，除定期舉行自我管考外，並邀請業界專家和學者教授、駐區督學或教育長官等進行外部諮詢，並持續追蹤建議改善之後續辦理情形。

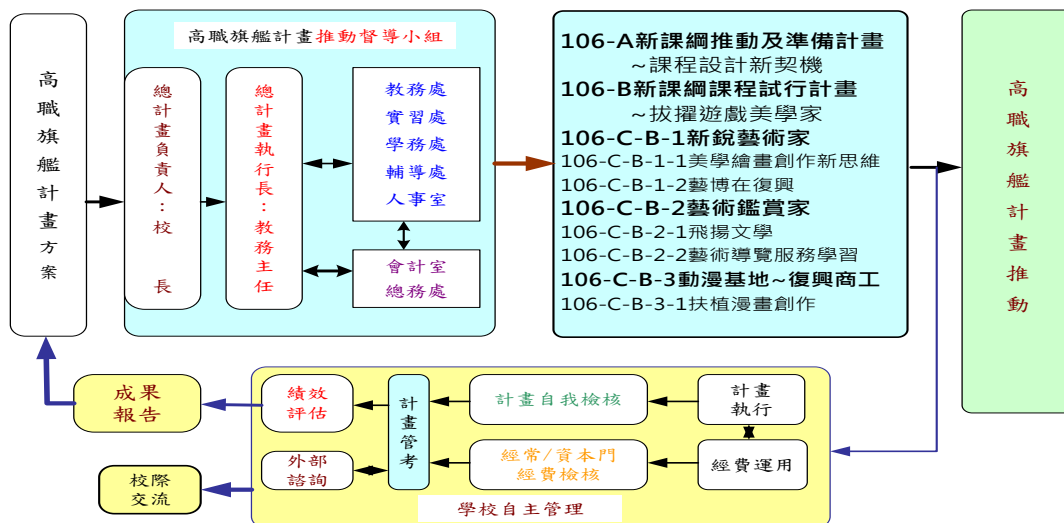


圖 2 復興商工高職旗艦計畫方案推動組織架構圖

新北市私立復興商工高職旗艦計畫工作督導小組實施計畫

一、依據：配合本校高職旗艦計畫推動組織架構，設置高職旗艦計畫工作督導小組，訂定本實施計畫。

二、目的

- (一) 為推動學校高職旗艦計畫工作，落實學校自主管理精神。
- (二) 對各子計畫進度加以追蹤與檢討，以確保學校辦理執行成效。

三、組織與工作

- (一) 校長擔任計畫總負責人，教務主任擔任計畫總執行，由各處室主管成立校內高職旗艦計畫工作督導小組，並由教務主任總管考工作。
- (二) 依學校高職旗艦計畫書，各項辦理計畫內部管考分工如下：

總督導	總管考	執行	計畫管考	計畫項目
校長	教務主任	教務主任	設備組長	106-A 新課綱推動及準備計畫~課程設計新契機
			教學組長	106-C-B-1 新銳藝術家
			實驗組長	106-C-B-2 藝術鑑賞家
		學務主任	訓育組長	106-C-B-3 動漫基地—復興商工
		實習主任	實習組長	106-B 新課綱課程試行計畫~拔擢遊戲美學家

四、實施方式

- (一) 內部管考由學校以自主管理方式，每個月的第一週定期管考，填報執行進度報告、管制單與甘特圖，每週配合主管會報進行內部管考會議並於每月月底進行專案管控，運用相關行政支援，達成各計畫預定目標，發揚學校藝術設計專業特色。
- (二) 外部諮詢將不定期邀請業界專家和學者教授、駐區督學進行外部諮詢，並持續追蹤建議改善之後續辦理情形。

五、本計畫經本校計畫工作督導小組討論通過後，陳請校長核准後實施，修訂時亦同。

新北市私立復興商工高職旗艦計畫 ○○年○○月份執行進度報告與管制單

執行進度報告表				
計畫項目				
執行期程	○○年○○月—○○年○○月			
填表人		管考人		
工作要項	執行摘要	工作進度(%)		差異說明與改善對策
		預計	實際	

填報單位總管考總執行總督導

(二)、復興商工 106 學年度高職旗艦個計畫自主管理檢核表甘特圖

(106 年 8 月至 107 年 7 月) ▲ 預定計畫

各子計畫	量/質化績效指標項目	目標	106 學年度												
			8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	
106-A 課程設計新契機	規劃新課綱每科校必/選修多元課程數。	6	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	新課綱各領域核心小組與專業學習社群數	7		▲	▲	▲	▲		▲	▲	▲	▲	▲		
	每位專業教師增能研習時數	4		▲	▲	▲	▲			▲	▲	▲	▲		
	產出校本教材及教案數	8	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
106-B 新課綱課程試 行計畫~拔擢遊 戲美學家	教師接受學者專家指導課程時數	48		▲	▲	▲	▲	▲			▲	▲	▲	▲	
	教師與學者專家共同編列課程教材	2		▲	▲	▲	▲	▲			▲	▲	▲	▲	
	拔擢遊戲美學家特色模組課程	6		▲	▲	▲	▲	▲	▲			▲	▲	▲	
	教師與學生赴產業機構實務觀摩參訪次數	2			▲									▲	
	特色課程發展研討會	4	▲	▲					▲	▲				▲	▲
	專業班作品展覽次數	4						▲			▲		▲	▲	
	對外競賽績效獲獎人數	60	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
106-C-B-1 新銳藝術家	教師專業學習社群-筆趣心源會議次數	6	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	水彩繪畫創作特色模組課程	3		▲	▲	▲	▲	▲			▲	▲	▲	▲	
	美術科寫生培訓課程雙師教學人數(12位教師)	12		▲	▲	▲	▲	▲		▲	▲	▲	▲	▲	
	美學繪畫創作新思維-風景寫生隊課程數	10	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	對外競賽績效獲獎人數	80	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
106-C-B-2 藝術鑑賞家	故事插畫特色模組課程	3		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
	專題製作特色模組課程	8		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
	教師專業學習社群-語文類會議次數	6		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	
	飛揚文學推動相關語文活動場次	30	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	國際藝術導覽專班課程數	40		▲	▲	▲	▲	▲			▲	▲	▲	▲	
	導覽服務學習次數	10					▲				▲		▲		
106-C-B-3 動漫基地—復 興商工	漫畫教師社群會議次數	6	▲		▲			▲		▲		▲	▲		
	同人創作教師社群會議次數	6	▲		▲			▲		▲		▲	▲		
	動漫基地學生創作協調會次數	14	▲	▲	▲	▲	▲	▲		▲	▲	▲	▲		
	同人創作角色扮演活動次數	6			▲		▲	▲			▲		▲		
	漫畫人像服務人次	3000			▲	▲	▲			▲	▲	▲	▲		
	動漫周邊文創小品款數	6						▲					▲		
	期末進度展	2						▲					▲		

參、整體計畫經費概算表

106 學年度復興商工申請「新北市高中高職旗艦計畫」經費概算表【106 會計年度】

會計年度	子計畫編號	子計畫名稱	申請補助金額		其他說明	主管機關核列經費	
			經常門	資本門		經常門	資本門
106 年度	106-A	新課綱推動及準備計畫 ~課程設計新契機	40,000	262,000			
	106-B	新課綱課程試行計畫 ~拔擢遊戲美學家	340,000	0			
	106-C-1	新銳藝術家	430,000	96,000			
	106-C-2	藝術鑑賞家	180,000	52,000			
	106-C-3	動漫基地—復興商工	200,000	150,000			
106 會計年度合計			1,190,000	560,000			

承辦人：

主辦主任：

會計主任：

校長：

106 學年度復興商工申請「新北市高中高職旗艦計畫」經費概算表【107 會計年度】

會計年度	子計畫編號	子計畫名稱	申請補助金額		其他說明	主管機關核列經費	
			經常門	資本門		經常門	資本門
107 年度	106-A	新課綱推動及準備計畫 ~課程設計新契機	40,000	35,000			
	106-B	新課綱課程試行計畫 ~拔擢遊戲美學家	340,000	230,000			
	106-C-1	新銳藝術家	430,000	100,000			
	106-C-2	藝術鑑賞家	180,000	90,000			
	106-C-3	動漫基地—復興商工	200,000	105,000			
106 會計年度合計			1,190,000	560,000			

承辦人：

主辦主任：

會計主任：

校長：

肆、各項辦理子計畫內容與經費

一、106-A-107 課綱推動及運作準備計畫

(一) 因應新課綱學校發展目標、執行策略及校長領導作為：



圖 3 學校辦學教育理念

學校辦學教育經營理念中「真、善、美、新」校訓相結合，其演變為「人文、藝術、設計、科技」的全人教育如圖 3 所示，為使學校專業特色鮮明對外更具有競爭力，校務發展經多次會議研究討論未來學校努力執行策略以「藝術扎根、精進教師、卓越創新、特色領航」為方向，以「創意設計人才搖籃」為發展目標。圖 4 所示為學校發展方向與特色課程關聯，也是本校高職旗艦計畫以建立一個動漫基地~復興商工，一個鏈結產業~樂陞科技公司，培養兩個未來專業家(新銳藝術家、藝術鑑賞家)為主軸，除深化本校藝術專業特色，也積極為新北市培養未來藝術畫家、藝術鑑賞家，開發動漫人才與文創產業遊戲製作人才，提升國家未來競爭力。

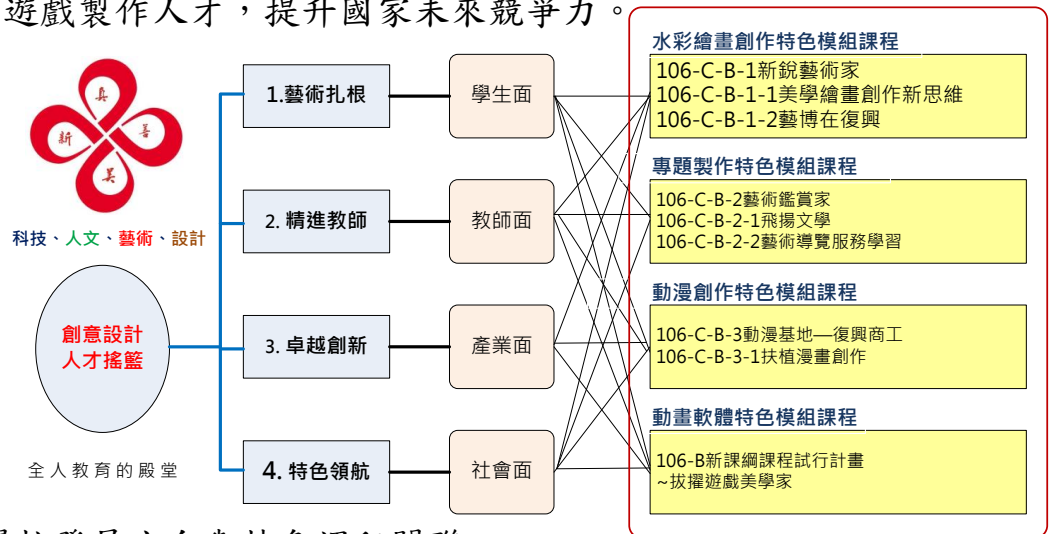


圖 4 學校發展方向與特色課程關聯

(二) 課程總體發展：

1. 各科特色課程架構以遴聘業界專家授課領域協同實務課程教學為主，包括共同規劃課程及編撰個案式教材、指導學生、校外競賽、證照考試等

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
繪畫創作 藝術新銳	美工科 廣設科	1. 構圖局部樹練習、技法、光影、基本技法練習(渲染及大面積色彩技法色彩氛圍) 2. 實地寫生~風景寫生專業課程，發展專題創作與培養新銳藝術家。	12
人文藝術鑑賞	美術科	語文涵養、藝術鑑賞、導覽培訓	6
復興動漫基地		遴聘漫畫專業領域之專家及教師	4
2D 遊戲動漫美術設計產業	廣設科	動漫遊戲整體開發企劃、動漫美術設計概論、2D 動漫角色造型設計、2D 場景繪製設計、動畫分鏡腳本、2D 動畫基本動作、2D 繪圖軟體教學、手繪訓練、美術設計	8
3D 動漫遊戲美術設計產業	廣設科	動漫遊戲整體開發企劃、3D 遊戲動畫設計概論、3D 角色建模、3D 貼圖繪製、動畫燈光、特效設計、3D 角色骨架、3D 角色動作操控、3D 動畫設計企劃、專題製作主題指導、各項競賽	8

課程規劃重點：

年級	課程規劃重點		學分數	備註
二年級	校內教師	2D 繪圖軟體教學、手繪訓練、美術設計、各項競賽	每次 3~4 學分 (每週一次)	在校上課 (業師上課時段校內教師隨班協同教學並協助管理)
	業師(樂美館、遊戲動畫講師)	動漫遊戲簡介、2D 動漫角色美術設計、場景設計	每次 2~3 學分 (每月 2~3 次)	
	技專院校教授	專題規劃、校外競賽		
三年級	校內教師	專題製作主題指導、各項競賽	每次 4~6 學分 (每週一次)	在校上課 (業師與校內教師共同研擬專題製作及學習方向，上課時段校內教師隨班協同教學並協助生活管理，學分由兩位老師分別評分後相加平均。)

2. 學校依據學生圖像和課程規劃繪製課程學習地圖。

表 4-1-1 學校特色課程學習地圖

特色課程/活動名稱	科別	科目名稱	開課年級	學分數	107 新課綱			備註(子計畫編號)	
					必/選	加深/加廣	彈性學習		
水彩繪畫創作特色模組課程	美術科	水彩 I - IV	高一二	12	必修	v		106-C-B-1 藝術家	
		水彩創作	高三	6	選修	v	V		
	美術科	藝術欣賞 I - II	高二	4	必修	v			
	美術科	造型藝術鑑賞 I - II	高三	2	選修	v	V		
	美術科	專題製作 I - II	高三	2	必修	v			
	美術科	油畫創作 I - IV	展演實務 I -IV	高二三	12	選修	v		
故事插畫特色模組課程 專題製作特色模組課程	美工科	繪畫基礎 I - II	高一	6	必修	v	V	106-C-B-2 藝術鑑賞家	
	美工科	繪畫基礎 III-IV	高二	6	選修	v			
	美工科	速寫實作 I ~ II	高二	2	必修	v			
	美工科	專題製作 I~IV	高二三	16	必修	v			
動漫創作特色模組課程	廣設科	電腦向量繪圖實習	電腦繪圖 I、II	高二	3	必修	v	V	106-C-B-3 動漫基地-復興商工
	廣設科	數位影像處理實習	設計概論	高二	2	必修	v		
			數位多媒體設計	高二	1	必修	v		
	廣設科	漫畫社團課	漫畫社團課	高~三	0	選修	v		
廣設科	同人創作社團課	同人創作社團課	高~三	0	選修	v			
動畫軟體特色模組課程	廣設科	繪畫基礎 I - II	繪畫基礎 I - II	高一	6	必修	v	V	106-B 新課綱課程試行計畫~拔擢遊戲美學家
	廣設科	設計概論	數位設計基礎	高二	2	必修	v		
	廣設科	創意潛能開發	創意潛能開發	高二	2	必修	v		
	廣設科	動畫設計實作 I - II	動畫設計 I - II	高三	6	選修	v		
	廣設科	數位後製實作 I - II	數位後製 I - II	高三	6	選修	v		

本校連續 4 年榮獲高職旗艦計畫，發展各類特色模組課程已趨成熟，106-B 新課綱課程試行計畫~拔擢遊戲美學家計畫以繪畫基礎 I、II 共計 6 學分繪畫基礎 I、II 共計 6 學分繪畫基礎 I、II 共計 6 學分數位設計基礎共計 2 學分、數位設計基礎共計 2 學分數位設計基礎共計 2 學分創意潛能開發共計 2 學分創意潛能開發共計 2 學分、創意潛能開發

共計 2 學分動畫設計 I、II 共計 6 學分動畫設計 I、II 共計 6 學分動畫設計 I、II 共計 6 學分、數位後製 I、II 共計 6 學分數位後製 I、II 共計 6 學分數位後製 I、II 共計 6 學分數位繪畫表現 I、II 共計 6 學分數位繪畫表現 I、II 共計 6 學分數位繪畫表現 I、II 共計 6 學分，建構遊戲美學相關課程供廣設科同學進行多元選修與加深加廣選修。

表 4-1-2 學校課程學習地圖 (若有其他課程，項目欄位可視學校狀況增添)

	跨域能力 同校跨群	多元能力同群 跨科	專精能力 同科跨班 (同科單班)	備註	
高一	資訊科技 2 健康護理 2 體育 4	商業概論 4 數位科技概論 4 會 計學 6 色彩原理 2 專業藝術概論 4	平面設計技能 領域模組課程 選修 立體造型技能 領域模組課程 選修	色彩應用 2 中英文輸入 4 色彩學 2	106-C-B-1 新銳藝術家 106-C-B-2 藝術鑑賞家
高二	體育 4	設計概論 2 經濟學 8 造形原理 2 設計概論 2 創意潛能開發 2 藝術欣賞 4 藝術與科技 4	資訊應用技能 領域模組課程 選修 資訊應用技能 領域模組課程 選修 數位影音技能 領域模組課程 選修	速寫實作 2 油畫 6 版畫 4 水墨書畫 6	106-C-B-1 新銳藝術家 106-C-B-2 藝術鑑賞家 106-C-B-3 動漫基地— 復興商工 106-B 新課綱課程試行 計畫~拔擢遊戲美學家
高三	生涯規劃 2 體育 4	展演實務 6	視覺表現技能 領域模組課程 選修	專題製作 8	106-C-B-3 動漫基地— 復興商工 106-B 新課綱課程試行 計畫~拔擢遊戲美學家

表 4-1-3 學校務實致用發展課程學習地圖

設計群美工科 科目開設流程表(以科為單位，1 科 1 表)

課程類別	學年 科目類別	第一學年		第二學年		第三學年	
		第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期
部定科目	專業科目	色彩原理	→	→	→	→	→
		設計與生活		創意潛能開發		→	→
	實習科目	繪畫基礎I	→ 繪畫基礎II	→	→	→	→
		基本設計I	→ 基本設計II	→ 造形原理	→	→	→
科訂	專業科目	基礎圖學I	→ 基礎圖學II	→ 數位設計基礎	→ 設計概論	→	→
		→	→	→	→	→	→
科訂	專業科目	字學與標誌設計 I	→ 字學與標誌設計 II	→ 攝影 I	→ 攝影 II	→ 攝影 III	→ 攝影 IV

		→	→	→	→ 印刷設計概論 I	→ 印刷設計概論 II
		→	→	→	→ 室內空間設計 I	→ 室內空間設計 II
		→	→	→	→ 文詞哲理美學 I	→ 文詞哲理美學 II
		→	→	→	→ 藝用外語學 I	→ 藝用外語學 II
		→	→ 邏輯思維美學 I	→ 邏輯思維美學 II	→ 邏輯思維美學 III	→ 邏輯思維美學 IV
		→	→	→	→ 色彩與設計理論 I	→ 色彩與設計理論 II
		→	→	→ 創意思考與企業識別	→ 造形原理進階 I	→ 造形原理進階 II
實習科目	水彩	→ 水彩 II	→ 水彩 III	→ 水彩 IV	→	→
		→ 色彩應用	→	→	→	→
		→	→ 繪畫基礎 III	→ 繪畫基礎 IV	→	→
		→	→ 專題製作 I	→ 專題製作 II	→ 專題製作 III	→ 專題製作 IV
		→	→ 立體構成 I	→ 立體構成 II	→ 設計與製圖實作 I	→ 設計與製圖實作 II
		→	→ 造形與速寫 I	→ 造形與速寫 II	→ 繪畫進階 I	→ 繪畫進階 II
		→	→	→ 造形設計	→ 作品集 I	→ 作品集 II
		→	→	→ 數位設計實務	→ 設計方法 I	→ 設計方法 II
		→	→	→	→ 專題製作進階 I	→ 專題製作進階 II
		→	→	→	→ 數位設計應用 I	→ 數位設計應用 II
		→	→	→	→ 雕塑工藝 I	→ 雕塑工藝 II
		→	→	→	→ 產品設計 I	→ 產品設計 II
		→	→	→	→ 模型製作 I	→ 模型製作 II
		→	→	→	→ 表現技法 I	→ 表現技法 II
		→	→	→	→ 數位設計應用 III	→ 數位設計應用 IV
		→	→	→	→ 圖文設計 I	→ 圖文設計 II
		→	→	→	→ 版畫 I	→ 版畫 II
		→	→	→	→ 水墨 I	→ 水墨 II
		→	→ 插畫 I	→ 插畫 II	→	→

商業與管理群資料處理科 科目開設流程表(以科為單位，1 科 1 表)

課程類別	學年 科目類別	第一學年		第二學年		第三學年	
		第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期
部定科目	專業科目	商業概論 I	→ 商業概論 II	→	→	→	→
		→	→ 經濟學 I	→ 經濟學 II	→	→	
	實習科目	會計學 I	→ 會計學 II	→ 會計學 III	→ 會計學 IV	→	→
		→ 計算機概論 II	→ 計算機概論 III	→ 計算機概論 IV	→	→	
校定科目	專業科目	→	→	→	→	→ 商業文學與修辭學 I	→ 商業文學與修辭學 II
		→	→	→	→	→ 商用英文 I	→ 商用英文 II
		→	→	→	→	→ 商用數學 I	→ 商用數學 II
		→	→	→	→	→ 經濟學進階 I	→ 經濟學進階 II

實習科目	→	→	→	→	會計學進階I	會計學進階II
	→	→	→	→	商業概論進階I	商業概論進階II
	→	行銷學I	行銷學II	→	→	→
	→	電腦網路原理I	電腦網路原理II	→	→	→
	商業溝通I	商業溝通II	→	→	→	→
	→	企業倫理I	企業倫理II	→	→	→
	民商法概要I	民商法概要II	→	→	→	→
	→	統計學概要I	統計學概要II	→	→	→
	→	→	→	→	專題製作I	專題製作II
	文書處理I	文書處理II	→	→	→	→
	中英文輸入I	中英文輸入II	→	→	→	→
	→	程式設計I	程式設計II	→	→	→
	→	網頁設計I	網頁設計II	→	→	→
	→	→	→	→	計算機應用I	計算機應用II
	→	套裝軟體應用I	套裝軟體應用II	資料庫I	資料庫II	→
	影像處理I	影像處理II	多媒體實務I	多媒體實務II	→	→
	→	→	→	→	電子商務I	電子商務II
	網頁設計進階I	網頁設計進階II	網頁設計進階III	網頁設計進階IV	網頁設計進階V	網頁設計進階VI
	會計實務I	會計實務II	會計實務III	會計實務IV	會計實務V	會計實務VI
	→	→	→	→	經濟實務I	經濟實務II
英文打字I	英文打字II	→	→	→	→	
→	→	→	→	市場調查與銷售實務II	市場調查與銷售實務	

設計群廣告設計科 科目開設流程表(以科為單位，1科1表)

課程類別	學年	第一學年		第二學年		第三學年	
		第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期
部定科目	專業科目					→	→
	實習科目	繪畫基礎I	繪畫基礎II	設計與生活	設計概論	→	→
		基本設計I	基本設計II	造型原理	創意潛能開發	→	→
		基礎圖學I	基礎圖學II	數位設計基礎	→	→	→
		色彩原理	→	→	→	→	
校訂科目	專業科目	廣告學	廣告學	攝影I	攝影II	色彩與設計理論I	色彩與設計理論II
		設計繪畫I	設計繪畫II	電腦繪圖I	電腦繪圖II	造型原理進階I	造型原理進階II

專業科目	色彩應用 I → 色彩應用 II →	→ 視覺識別系統 → 文詞哲理美學 I → 文詞哲理美學 II
	→	→ 藝用外語學 I → 藝用外語學 II
	→	→ 邏輯思維美學 I → 邏輯思維美學 II → 邏輯思維美學 III → 邏輯思維美學 IV
	文字造形 I → 文字造形 II → 表現技法 I → 表現技法 II → 設計與製圖實作 I → 設計與製圖實作 II	
	向量繪圖 I → 向量繪圖 II → 廣告設計 I → 廣告設計 II → 繪畫進階 I → 繪畫進階 II	
	→	→ 設計素描 I → 設計素描 II → 專題製作 I → 專題製作 II
	→	→ 繪畫表現 I → 繪畫表現 II → 畢業製作 I → 畢業製作 II
	→	→ 包裝設計 I → 包裝設計 II → 數位影像處理 I → 數位影像處理 II
	→	→ 造形與速寫 I → 造形與速寫 II → 商業攝影 I → 商業攝影 II
	→	→ 數位多媒體設計 I → 數位多媒體設計 II → 數位多媒體設計 III → 數位多媒體設計 IV
	→	→ 網頁設計 I → 網頁設計 II
	→	→ 印刷設計 → 作品集製作
	→	→ 展示設計 I → 展示設計 II
	→	→ 廣告設計實務 I → 廣告設計實務 II
	→	→ 漫畫 I → 漫畫 II
	→	→ 數位繪畫表現 I → 數位繪畫表現 II
	→	→ 廣告行銷與企劃 I → 廣告行銷與企劃 II
	→	→ 圖文組版 I → 圖文組版 II
	→	→ 模型製作 I → 模型製作 II
	→	→ 櫥窗設計 I → 造型表現 II
→	→ 動畫設計 I → 動畫設計 II	
→	→ 數位後製 I → 數位後製 II	

藝術群美術科 科目開設流程表(以科為單位，1 科 1 表)

課程類別	學年 科目類別	第一學年		第二學年		第三學年	
		第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期
部定科目	專業科目	專業藝術概論 I →	專業藝術概論 II →	→	→	→	→
	實習科目	→	→	藝術欣賞 I →	藝術欣賞 II →	→	→
校訂科目	專業科目	→	→	→	→	文詞哲理美學 I →	文詞哲理美學 II
		→	→	→	→	藝用外語學 I →	藝用外語學 II
		→	→	邏輯思維美學 I →	邏輯思維美學 II →	邏輯思維美學 III →	邏輯思維美學 IV
		→	→	→	→	色彩與設計理論 I →	色彩與設計理論 II
		→	→	→	→	造型原理進階 I →	造型原理進階 II
		色彩學 I →	色彩學 II →	→	→	→	→
		基礎圖學 I →	基礎圖學 II →	→	→	→	→
		基本設計 I →	基本設計 II →	視覺設計 I →	視覺設計 II →	印刷設計 I →	印刷設計 II

	→	→	→	→ 作品集製作 I	→ 作品集製作	
	→	→	→	→ 複合媒材 I	→ 複合媒材 II	
	→	→	→	→ 造型藝術鑑賞 I	→ 造型藝術鑑賞	
	→	→	→	→ 美術鑑賞	→	
	→	→	→	→ 篆刻	→	
	→	→	→	→	→ 素材研究	
	→	→	→	→	→ 空間設計	
實習科目	立體造型 I	→ 立體造型 II	→	→	→	
	素描 I	→ 素描 II	→ 素描 III	→ 素描 IV	→	
	水彩 I	→ 水彩 II	→ 水彩 III	→ 水彩 IV	→ 水彩創作 I	→ 水彩創作 II
	水墨書畫 I	→ 水墨書畫 II	→ 水墨書畫 III I	→ 水墨書畫 IV	→ 水墨書畫 V	→ 水墨書畫 IV
	→	→	→ 油畫 I	→ 油畫 II	→ 油畫創作 I	→ 油畫創作 II
	→	→	→ 攝影 I	→ 攝影 II	→ 攝影 III	→ 攝影 IV
	→	→	→ 造形與速寫 I	→ 造形與速寫 II	→	→
	→	→	→ 插畫 I	→ 插畫 II	→ 插畫 III	→ 插畫 IV
	→	→	→	→	→ 設計與製圖實作 I	→ 設計與製圖實作
	→	→	→	→	→ 繪畫進階 I	→ 繪畫進階 II
	→	→	→	→	→ 專題製作 I	→ 專題製作 II
	→	→	→	→	→ 專題製作進階 I	→ 專題製作進階
	→	→	→	→	→ 表現技法 I	→ 表現技法 II
	→	→	→	→	→ 創意表現 I	→ 創意表現 II
	→	→	→	→	→ 數位藝術 I	→ 數位藝術 II
	→	→	→ 版畫 I	→ 版畫 II	→ 版畫 III	→ 版畫 IV
→	→	→	→	→ 裝飾藝術創作 I	→ 裝飾藝術創作	

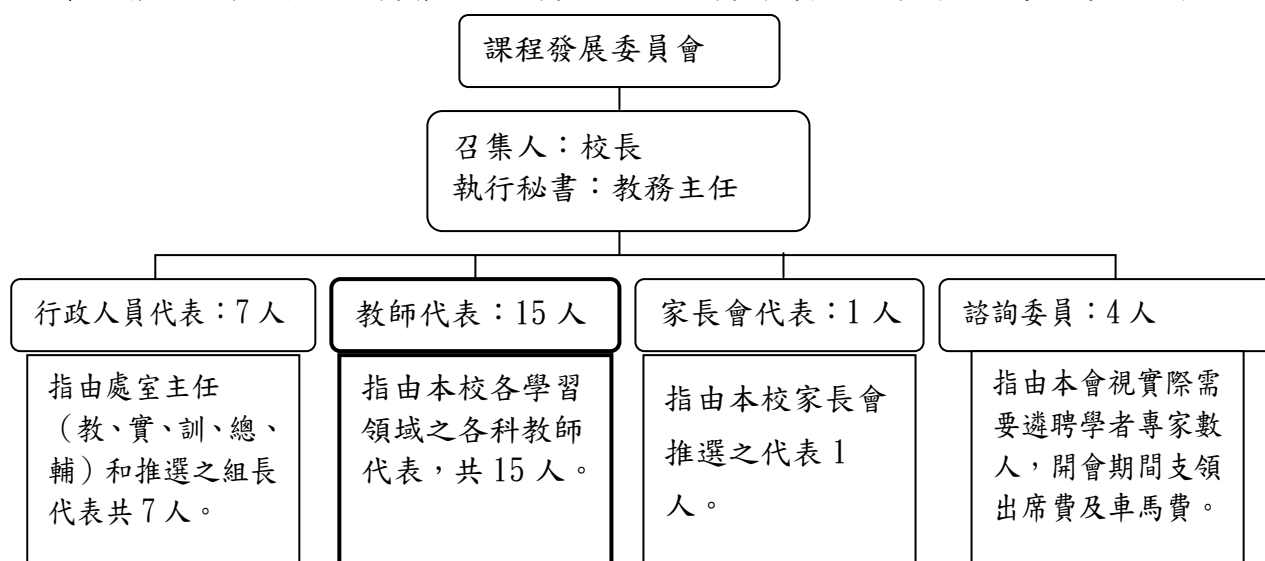


(三). 新課綱核心小組：

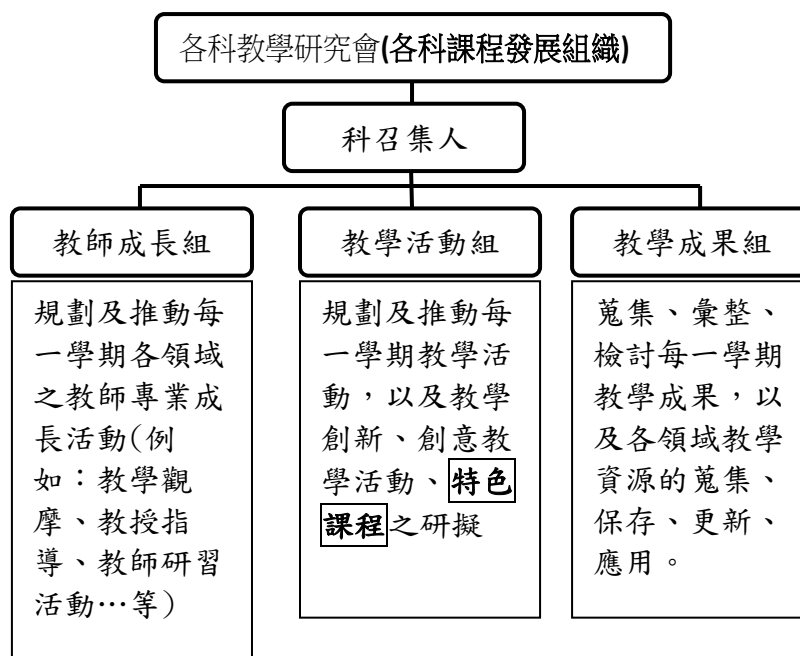
1. 核心小組組成與運作

開課程序：依本校之課程發展組織分為校層級與科層級，茲分別如下圖示：

學校層級之課程發展委員會設置委員 27 人，委員均為無給職，其組成方式如下圖。



科層級之課程發展組織，依據本校之科教學研究會組織章程，各科教學研究會組織架構：各科教學研究會設置召集人一人，召集人之下設置「教師成長組」、「教學活動組」、「教學成果組」等三個任務小組，每組設置組長一人，組員 1~2 人。



科之特色課程發展組織的運作，如圖 5 所示：

- 教師成長組：規劃推動特色課程所需之教師專業成長活動。

- 教學活動組：規劃及推動特色課程。
- 教學成果組：蒐集、彙整、檢討特色課程成果，以及教學資源的保存、應用。

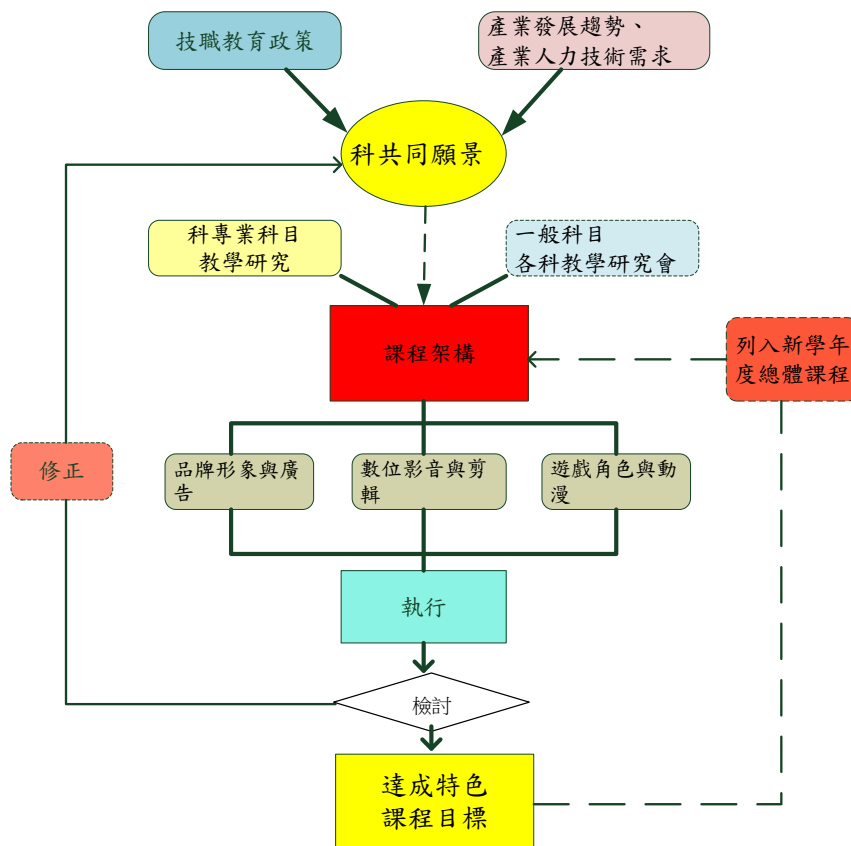


圖 5 為科開設特色課程模組流程機制

2. 新課綱推動工作甘特圖

工作項目		執行月份	106 年					107 年							
			8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	
1	校定必修課程修訂	預定													
		實際													
2	校定選修課程修訂	預定													
		實際													
3	各科模組課程規劃	預定													
		實際													
4	107 課綱課程架構表完成	預定													
		實際													
5	彈性課程、多元選修課程試辦	預定													
		實際													

填表說明：1. 子計畫工作項目臚列以擇要簡明為原則。
2. 各子計畫應珍視資源並依預定進度定期召開會議管控進度。

上表為推動新課綱時程，彈性時間與多元選修課程試辦原則為以 106 學年度試辦高二彈性課程內容與實施方案；透過高三模組課程與多元選修瞭解新課綱的規畫與可行性。實施內容：106 學年度設計科多元選修課程規劃與試辦，以瞭解模組課程的可行性與優缺點，研擬新課綱模組課程實施可能方式。

設計群科多元選修課程規劃與試辦	
美工科	廣告設計科
產品工藝與設計課程	繪畫/插畫設計課程
空間設計課程	商業空間設計課程
文創商品設計課程	品牌形象設計課程
媒體傳達設計課程	圖文傳播課程
數位動漫設計課程	數位媒體設計與傳播課程
視覺表現藝術課程	動畫設計與遊戲動畫課程

3. 核心小組專業增能

核心小組成員涵蓋各領域負責人，105 學年度起透過各類專業學習社群研議探討未來新課綱研議試辦課程，同時運用專案經費安排業界補強各領域的專業增能活動，各項特色課程子計畫，皆依提升實務技能、深化專題製作、推動技專聯盟、強化產業鏈結、精進教師專業及落實生涯探索，訂定明確之量化指標為標準，以及執行管製表(甘特圖)作為自我檢核的期程，以有效進行的特色課程管考和評鑑。為了縮短產學差距，銜接高職、產業界的專業技能學習，規劃科大教授到校協助教師專業成長，安排師生參訪科大體驗實務課程、專業設備及教學成果，並規劃產業界專家到校講座，安排師生產業參訪體驗。核心小組成員名單如后

序	人員	姓名	職稱	工作項目
1	主持人	劉聰明	教務主任	新課綱活動策畫
2	成員	歐紹合	教學組長	課綱活動策畫與執行
3	成員	陳效宗	美工科主任	美工科規畫推動與試行
4	成員	江亞萍	資處科主任	資處科規畫推動與試行
5	成員	林蓓菁	廣設科主任	廣告設計科規畫推動與試行

6	成 員	林志金	美術科主任	美術科規畫推動與試行
7	成 員	鄭美珍	設備組長	學科規畫推動與試行
8	成 員	林建邦	國文科召集老師	國文規畫推動與試行
9	成 員	林慈諭	英文科召集老師	英文規畫推動與試行
10	成 員	李斯華	數學科召集老師	數理規畫推動與試行
學校校長、處室(科)主任、組長、導師及專任教師等成員，每項子計畫之成員以不超過 10 人為原則，各子計畫之規劃內涵以擴大層面全校參與（教職員工生）為目標。				

以拔擢遊戲美學家計畫為例，合作參訪增能研習如下表

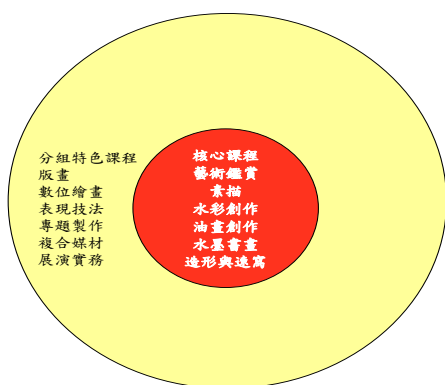
	合作項目	次數	合作內容
1	產業界專家實務講座	105 年 3 場次 106 年 4 場次	請業界專家到校實務專題講座(講座主題：數位繪畫、影像與剪輯、影像與特效、數位繪畫創作現況、虛擬攝影棚運用等)
2	產業參訪體驗	105 年 2 場次 106 年 3 場次	教師到產業觀摩研習(立聯印刷公司、阿榮片場、HI ORGANIC 動畫藝術工作室、樂陞科技公司等)

學校特色課程(產學鏈結)課程架構

學校專業特色課程發展以培養基層的技術人才為目的，以藝術為基礎，向下扎根，以創意為核心，提升競爭力以產業為重點，創造新價值為原則；落實藝術美學創作與實踐，培養學生豐厚的美術、設計、工藝、數位動畫的涵養、藝術欣賞與批判能力。以精緻藝術為基礎，讓學生在畢業前具備基本的藝術人文素養與專業知能，重視終身學習之能力，以奠定藝術設計未來發展為基礎。規劃群科及校本課程發展學校特色，如水彩創作特色模組、動畫軟體特色模組、故事插畫模組、文創設計模組等課程，配合學校發展，建立精緻藝術設計創作專業平台。

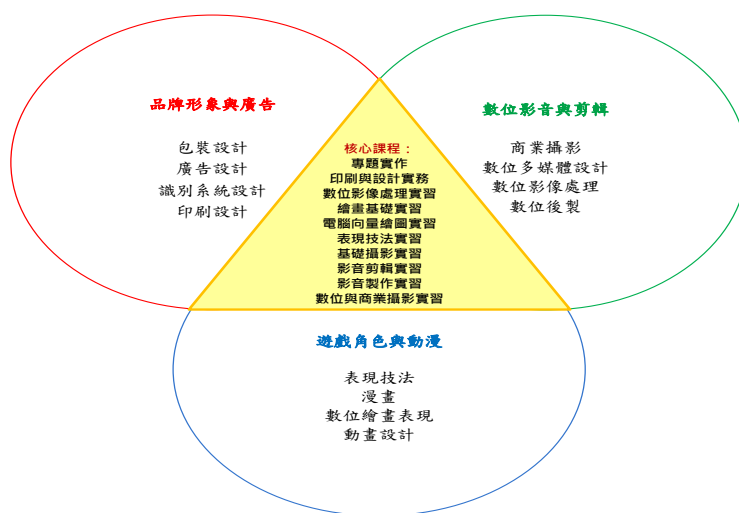
A. 特色課程核心理念

學校特色課程發展以水彩創作特色模組、動畫軟體特色模組、故事插畫模組、文創設計模組等課程如下圖所示 6、7，為提昇學生人文暨藝術素養、促進學習效能，延續風景寫生專業課程，發展專題創作與培養新銳藝術家；強化語文類專業教學成長與互動學習，營造團體學習情境，激勵學生養成主動閱讀及學習的良好習慣，藉以提昇閱讀文學素養能力，培訓藝術導覽專業人才，探索東西方藝術展演內涵；響應新北市「動漫無限城」計畫，鼓勵青少年培育動漫與週邊文創能力；延續樂陞遊戲動畫專班課程，引進業師入班授課教學，藉以銜接動漫產業接軌，並且建立雙師協同教學模式，進而能夠將業師與校內教師技術交流及經驗分享。透過多元業師入班教學，精進專題課程規畫與設計，提升專題製作實務能力，透過教師增能學習成長培訓，赴產業參訪瞭解業界趨勢脈動，提升數位技術能力，應用 3D 列印與雷切技術，增進專題製作成效精進競賽成果表現，形塑學校特色課程文化發展；將文化创意內涵重新設計包裝創造新價值，形成多元的專業特色學習方案，以提升創造力、設計力，提煉出文化價值；落實創意教學，累積無形的創意智慧財產，藉以深化學生對創新、創意價值之體認，提升技職教育的競爭力。



美術科水彩繪畫創作特色模組課程

圖 6 水彩創作特色模組



廣告設計科「核心課程、模組化特色課程」關係圖

圖 7 動畫軟體特色模組

B. 特色課程實施對象

- (1) 2D 動漫美術設計特色課程：廣告設計科有興趣之高二學生可參加動漫遊戲專班甄選，與符合相關領域專長任課教師。

- (2) 3D 遊戲動畫技術特色課程：廣告設計科高二升高三動漫遊戲專班，學生配合課程至產業實習或就業規劃。
- (3) 繪畫創作培育藝術新銳專班：高一學生參加風景寫生先修班甄選，全校高二實施校外寫生課程，另高二、三學生可參加風景寫生隊甄選。
- (4) 培訓人才專班：對美術設計、漫畫、人文藝術鑑賞導覽有興趣學生特色課程規劃融入平時基礎模組課程中，專班由全校約近 9 成學生依規劃內容篩選出來，提升學生專業能力表現。
- (5) 2D 動漫美術設計特色課程、3D 遊戲動畫技術特色課程、文創風景寫生等專班，除強化同學高職現有階段專業技術能力外，對應相關升學進路，2D、3D 遊戲動漫專班兼顧畢業就能直接就業概念規劃，讓同學學習成長中，心理上多些選擇有利其個人未來規劃。

近期文化局~孕育設計專業人才、遠見雜誌刊登~關鍵 15 歲，如下圖所示：



遠見雜誌~關鍵 15 歲



文化局季刊~孕育設計專業人才、

4. 簡述 107 推動工作項目檢核

表 4-1-3 新課綱工作項目內容與具體項目之規劃與檢核表

推動工作	具體項目	具體項目實施評估	執行情形、困難與改善策略說明
A1. 發展課程總體計畫(校訂必修、多元選修與彈性學習)	A1-1 核心小組成員包括校長、主任、組長和學科召集人，至少每月開會一次	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	1. 校長透過全校性會議說明校務發展重點如下： (一)在藝術扎根上：深化學校專業藝術特色，並與市場作區隔。 (二)在精進教師上：強化教師教學專業，協助其進行有效教學。 (三)在卓越創新上：學校在現有特色基礎下，不斷創新設計學生未來。 (四)在特色領航上：藝術設計專業特色領先，自許本校成為技職典範學校。 2. 各科利用各類作業展展示，研議因應 12 年國教學生學習差異與授課單元微調。 3. 各科課程協調研議滾動修正科的培育目標。
	A1-2 確認全校教師了解總綱及其對應領綱之關係	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A1-3 提出 107 課程總體計畫規劃之甘特圖，每月固定檢核進度	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A1-4 完成學校願景目標和學生素養能力圖像	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A1-5 完成課程學習地圖(含課程總體架構與學生素養能力指標)	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A1-6 確認教師參與新課程規劃與專業增能	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A1-7 課發會進行課程審查、自編教材審查與課程評鑑	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A1-8 107 課程總體計畫草案滾動修訂，106 年 10 月前完成(前導學校 6 月完成)	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
A2. 課務	A2-1 課程時數討論與師資調配試算	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	1. 每年進行全校師資人力需求評估。 2. 校地空間有限，教學規畫較為吃力。

推動工作	具體項目	具體項目實施評估	執行情形、困難與改善策略說明
規劃	A2-2 學校教學空間規劃、設備規劃、更新與增設	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	3. 已建構學生相關學習網站平台。 4. 開設特色課程，引進業師和大專院校諮詢課程相關議題。 5. 平時建立學生選修輔導手冊與導師輔導機制，同時，配合高職優質化建構 105 學年度起新生學習歷程網站，提供學生自主管理建立。
	A2-3 學生學習資源平台與選課系統之建置	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A2-4 處室分工與任務調整	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A2-5 課程諮詢制度之規劃與試行	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A2-6 確認教師理解和發揮課程諮詢功能	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A2-7 導師角色轉型與編班規劃	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A2-8 建立學生選修課程輔導機制	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A2-9 編寫學生選課手冊/學習輔導手冊	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A2-10 校務行政與教學系統的統整(含學生學習歷程之建置)	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A3. 課程 規劃 (包	A3-1 確認各科教師深解領綱及其對應總綱之關係	
A3-2 部定必修、加深加廣選修三年期授課年段		<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	

推動工作	具體項目	具體項目實施評估	執行情形、困難與改善策略說明
含部定必修與加深加廣)	及時數之規劃		
	A3-3 分類、分群、分級、分組的課程規劃與試行	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A3-4 確認各科 107 課綱課程與教學之規劃與試行	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A3-5 確立選修課程之課堂管理規則	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A3-6 確立課程分類、分群、分級、分組之規則	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A3-7 確認主題式/跨領域課程規劃與試行	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A3-8 校本課程教材編寫與試行	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
A4. 教學規劃	A4-1 提供教師差異化教學增能研習	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	1. 適時派老師參加教師差異化補救教學研習。 2. 成立各類專業學習社群，鼓勵教師參加教師專業發展實踐方案，規劃教師備課、觀課、分組協同教、分享教學經驗等。 3. 運用教育部專案經費開設補救教學專班，成就每一位學生。
	A4-2 確認各學科之適性教學規劃與試行	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A4-3 鼓勵與協助教師成立社群和共同備課	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A4-4 依課程需求規劃分組教學與試行協同教學	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	

推動工作	具體項目	具體項目實施評估	執行情形、困難與改善策略說明
	A4-5 盤整補教教學資源，以了解教師補教教學成效並重新規劃課程	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	1. 每年辦理三大學生作品成果展示(高三元旦展、高一高二校慶師生美展、高三畢業成果展)，參加經濟部舉辦全國大專新一代設計展 2. 規劃各科學生三年學習專業圖像，做好學習成果品質控管機制。 3. 鼓勵學生參與各類團體活動培養專業外的個人興趣。
	A4-6 協助教師公開觀課與發表	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
A5. 彈性學習與團體活動之規劃	A5-1 整體規劃三年彈性學習內容與選課方式	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A5-2 協助學生學會自主學習與選修彈性學習	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A-5-3 建立學生自主學習管理機制	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A5-4 彈性學習課程與團體活動試行	<input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	
	A5-5 滿足彈性學習場地與設施需求	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	
	A5-6 辦理各項學習成果發表會(建議連同社團發表會一起辦理)	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	

備註 1：(順利完成)、2：(進展中)、3：(構思中)、4：(窒礙難行)

(四) 教師課程發展與教學增能：

1. 教師專業學習社群：共同備課社群、課程發展之校內外專業學習社群、群課程研究會等（需敘明各社群對應之課程，表格可自行增列）。

社群名稱	對應之 107 課綱課程名稱	社群成員/人數	社群類型 (可複選)	具體作為	參與老師占此子計畫的人數及比例
人文藝術 教師專業 學習社群	<input checked="" type="checkbox"/> 校訂必修 <input type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣 選修 <input checked="" type="checkbox"/> 補強性選 修 <input type="checkbox"/> 彈性學習 <input type="checkbox"/> 團體活動	18	<input type="checkbox"/> 單科 <input checked="" type="checkbox"/> 跨領域 (跨科) <input checked="" type="checkbox"/> 跨年級 <input type="checkbox"/> 跨校 <input type="checkbox"/> 其他 _____	<input checked="" type="checkbox"/> 計劃發展與 檢討會議 <input type="checkbox"/> 課程研發 <input checked="" type="checkbox"/> 課程共備與 研討 <input checked="" type="checkbox"/> 公開觀課 <input type="checkbox"/> 其他_____	14 人 78%
新藝象教 師專業學 習社群	<input checked="" type="checkbox"/> 校訂必修 <input type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣 選修 <input checked="" type="checkbox"/> 補強性選 修 <input type="checkbox"/> 彈性學習 <input type="checkbox"/> 團體活動	15	<input type="checkbox"/> 單科 <input checked="" type="checkbox"/> 跨領域 (跨科) <input checked="" type="checkbox"/> 跨年級 <input type="checkbox"/> 跨校 <input type="checkbox"/> 其他 _____	<input checked="" type="checkbox"/> 計劃發展與 檢討會議 <input type="checkbox"/> 課程研發 <input checked="" type="checkbox"/> 課程共備與 研討 <input checked="" type="checkbox"/> 公開觀課 <input type="checkbox"/> 其他_____	10 人 67%
筆趣心源 教師專業 學習社群	<input checked="" type="checkbox"/> 校訂必修 <input type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣 選修 <input checked="" type="checkbox"/> 補強性選 修 <input type="checkbox"/> 彈性學習 <input type="checkbox"/> 團體活動	17	<input type="checkbox"/> 單科 <input checked="" type="checkbox"/> 跨領域 (跨科) <input checked="" type="checkbox"/> 跨年級 <input type="checkbox"/> 跨校 <input type="checkbox"/> 其他 _____	<input checked="" type="checkbox"/> 計劃發展與 檢討會議 <input type="checkbox"/> 課程研發 <input checked="" type="checkbox"/> 課程共備與 研討 <input checked="" type="checkbox"/> 公開觀課 <input type="checkbox"/> 其他_____	9 人 53%

2. 教師教學增能研習：請依據學校教學活化或教師專業發展之需求，協助教師社群參與課程規劃與執行，以利課程、教學和學生學習之深耕與創新，並運用《規劃表》敘明執行目標與作為。

表 4-1-2 106-A-107 課綱推動及運作準備計畫規劃表

計畫名稱	106-A 課程設計新契機
計畫目標(Why)	<p>1、因應新課綱本校除依據技職體系職校課程發展之教育目標，以充實職業知能，涵養職業道德，提升人文及科技素養，加強繼續進修能力，促進生涯發展，培育健全之基層技術人員為目的，本校擁有堅強的師資陣容，師資皆畢業於國內外大學、研究所相關科系，並具豐富實務經驗，規劃數位典藏系統與優良作品資料媒體中心，塑造創作發表文化環境。</p> <p>2、依據《十二年國民基本教育課程綱要》發展部定課程（部定必修）與校訂課程（校訂必修課程、多元選修、加深加廣選修、補強性選修、團體活動與彈性學習等課程）。各類型課程須對應十二年國民基本教育課程綱要之核心素養。</p> <p>3、確認學生圖像與能力指標、研擬學分規劃與彈性學習內容並以實踐過程與檢討機制，發展永續可行的課程總體計畫。</p> <p>4、藉由教師專業學習社群的運作，進行共同備課、公開分享與交流，整合資源、創新教學活動設計，研發多元且適合的教學模式與策略。</p> <p>5、因應新課綱、學校願景及培育未來人才趨勢，發展培育教師專業成長的增能研習，提升教師的教學能量。</p>
核心小組成員	<p>王志誠、劉聰明、歐紹合、鄭美珍、梁復興、劉文群、林丁財、林行健、余珮縈、張華聖、江亞萍、林志金、陳效宗、林蓓菁、林建邦、林慈諭、李斯華、翁意玲、劉志祥、林國書。</p>
受益對象（經費使用者）	<p>全校教師(本計畫經費主要用於辦理教師增能、社群活動)</p>
執行內容與策略(How)	<p>106-A-1 核心推動總體發展</p> <p>1、以 106 課綱實施過程試辦高二彈性課程內容與實施方案。</p> <p>2、透過高三模組課程與多元選修瞭解新課綱的規畫與可行性。</p> <p>3、106 學年度美工廣告設計科多元選修課程規劃與試辦，以瞭解模組課程的可行性與優缺點，並探討新課綱模組課程實施方式。</p> <p>4、核心小組成員每月定期召開會議，盤整師資與規畫課程，訂定本校課程總體計畫。</p> <p>5、研討與試行課程運作模組並根據結果修正總體計畫。</p> <p>106-A-2 課程領航團隊精進</p> <p>6、辦理教師、行政團隊瞭解新課綱之精神意涵與創新課程發展研習講座。</p> <p>7、以現有的各領域、各科教學研究會為基礎，協助教師針對自己的教學或專業發展需求成立各教師專業社群，由教師團隊提出規劃，行政團隊提供支援與協助，並依據社群的願景目標規畫相關的活動，按進度表進行各項活動（諸如：協同備課、教學觀察與回饋、建立專業檔案、新進教師輔導、專題講座、主題經驗分享、案例分析、新課程發展、教學媒材研發、教學方法創新、……等）並按進度表進行各項活動，並建立紀錄，促使社群教師專業成長。</p> <p>8、規畫與辦理各式增能活動，例如：教學技巧精進研習、能力指標納入課程教學與學習評量、課程地圖產出等，並研發出特色課程或模組教案。</p>

	9、結合新課綱，推動教師公開觀課計畫。																		
預期效益 (需能呼應目標，是 實施內容之產出) (What)	<table border="1" data-bbox="531 197 1441 660"> <tr> <th colspan="2" data-bbox="531 197 1441 253">美工廣告設計科多元選修課程規劃與試辦</th> </tr> <tr> <th data-bbox="531 253 986 315">美工科</th> <th data-bbox="986 253 1441 315">廣告設計科</th> </tr> <tr> <td data-bbox="531 315 986 371">產品工藝與設計課程</td> <td data-bbox="986 315 1441 371">繪畫/插畫設計課程</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 371 986 427">空間設計課程</td> <td data-bbox="986 371 1441 427">商業空間設計課程</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 427 986 483">文創商品設計課程</td> <td data-bbox="986 427 1441 483">品牌形象設計課程</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 483 986 539">媒體傳達設計課程</td> <td data-bbox="986 483 1441 539">圖文傳播課程</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 539 986 595">數位動漫設計課程</td> <td data-bbox="986 539 1441 595">數位媒體設計與傳播課程</td> </tr> <tr> <td data-bbox="531 595 986 660">視覺表現藝術課程</td> <td data-bbox="986 595 1441 660">動畫設計與遊戲動畫課程</td> </tr> </table> <p data-bbox="435 660 1449 1534"> 1. 量的效益 (行政教師參與增能比例、多少比例教師完成增能研習或公開觀課等，多少行政人員與教師了解新課綱領綱、滿意度問卷結果等)。 <ol data-bbox="435 745 1449 1198" style="list-style-type: none"> 1. 行政教師參與增能比例提升 2. 教師完成增能研習比例提升 3. 公開觀課教師比例提升 4. 行政人員與教師了解新課綱領綱比例提升 5. 參與教師教學滿意度調查比例提升 6. 家長對學校滿意度比例提升 7. 全校教師每學年至少有 12 小時參與新課綱相關增能活動。 8. 完成開發 6 門校訂必修課程。 9. 學生在三年級課程結束前，均能完成至少一種形式的專題發表。 10. 產出校本教材及教案 4 件以上，學生成果展示 2 次，學習成果手冊 1 件。 2. 質的效益 (參與者的所獲、投入、興趣、能力與信心的成長、成果表現的品質、認同等；教師的專業成長與社群增能；行政的創新、組織學習等)。 <ol data-bbox="435 1328 1449 1444" style="list-style-type: none"> 1. 完成新課綱各種課程架構及內容之規劃與發展。 2. 完成學科知識節點地圖、新生入學課程地圖。 3. 確立校本學生素養能力與各特色課程關聯設計。 教師專業學習社群，期盼教師自發性進行省思、探究、合作、對話、分享與學習，創新教學活動設計與教案，提升教學品質與學生學習成效。 </p>			美工廣告設計科多元選修課程規劃與試辦		美工科	廣告設計科	產品工藝與設計課程	繪畫/插畫設計課程	空間設計課程	商業空間設計課程	文創商品設計課程	品牌形象設計課程	媒體傳達設計課程	圖文傳播課程	數位動漫設計課程	數位媒體設計與傳播課程	視覺表現藝術課程	動畫設計與遊戲動畫課程
美工廣告設計科多元選修課程規劃與試辦																			
美工科	廣告設計科																		
產品工藝與設計課程	繪畫/插畫設計課程																		
空間設計課程	商業空間設計課程																		
文創商品設計課程	品牌形象設計課程																		
媒體傳達設計課程	圖文傳播課程																		
數位動漫設計課程	數位媒體設計與傳播課程																		
視覺表現藝術課程	動畫設計與遊戲動畫課程																		
經費需求	<table border="1" data-bbox="435 1534 1449 1691"> <tr> <th data-bbox="435 1534 962 1585">經常門(單位:千元)</th> <th colspan="2" data-bbox="962 1534 1449 1585">資本門(單位:千元)</th> </tr> <tr> <td data-bbox="435 1585 962 1691" rowspan="2">80</td> <th data-bbox="962 1585 1193 1630">固定資產</th> <th data-bbox="1193 1585 1449 1630">無形資產</th> </tr> <tr> <td data-bbox="962 1630 1193 1691">169</td> <td data-bbox="1193 1630 1449 1691">128</td> </tr> </table>			經常門(單位:千元)	資本門(單位:千元)		80	固定資產	無形資產	169	128								
經常門(單位:千元)	資本門(單位:千元)																		
80	固定資產	無形資產																	
	169	128																	
教學設備需求 (項目、用途和效 益說明、經費預 算)	<ol data-bbox="435 1691 1449 1928" style="list-style-type: none"> 1. 單槍投影機、實物投影機、擴音設備、筆記型電腦、畫架、椅凳 2. PC 電腦、滑鼠、鍵盤、繪圖軟體(photoshop、flash)、教師廣播系統 3. 數位電繪板、高階電腦運算機、高階螢幕顯示器、獨立顯示卡、錄音設備、剪輯軟體、互動 app、動畫軟體、數位攝影棚、數位攝影機、數位相機、攝影燈具、手持式穩定器、合法音效、Office 專業版 Plus 																		

二、106-B-新課綱課程試行計畫~拔擢遊戲美學家

(一)課程發展自主管理檢核表

拔擢遊戲美學家計畫主要是精進遊戲動畫課程，結合樂陞科技公司專業師資，成立專班課程規畫，引進業師入班協同教學，藉以銜接動漫產業無縫接軌，並且建立雙師協同教學模式，促進業師與校內教師技術交流及經驗分享。發展次世代美術特色課程，包含如何使用繪圖螢幕技巧，專業漫畫軟體等操作與實務，培養遊戲角色塑造、人物創作技巧、漫畫製作的實務經驗，規劃模組化特色課程，包含繪畫基礎實務 I、II、數位設計基礎、創意潛能開發、動畫設計 I、II、動畫後製 I、II 等相關課程，透過多元課程加深加廣學生對於拔擢遊戲美學家課程的特色與瞭解，發展自主管理檢核表如 4-2-1，科務實致用多元選修課程發展自主管理檢核表如表 4-2-2。

表 4-2-1 拔擢遊戲美學家課程發展自主管理檢核表

課程類型	預期達成的目標值 (以學期為單位) (量化與質化至少擇 1 項說明)		
	量化		質化
	課程目前進行狀態	課程數	具體陳述(如課程名稱、學生表現等) (最多 30 字)
校訂必修	研擬	廣設科繪畫基礎 I、II 共計 6 學分	培養學生設計創造力，熟練創意表現思考方法，應用多元化素材表現能力
	試行	廣設科繪畫基礎 I、II 共計 6 學分	學生每週 3 堂課程，練習基礎繪畫技法、材質、構圖，強化基礎繪畫能力
	完成	廣設科繪畫基礎 I、II 共計 6 學分	完成單元性練習作品，於學期中進行作業展覽，檢視學生成效
多元選修	研擬	美工科數位設計基礎 共計 2 學分	養成學生數位設計能力，應用軟體操作提升作品完整度
	試行	美工科數位設計基礎 共計 2 學分	學生能夠充分了解軟體運用的指令，並能運用於設計發想表現
	完成	美工科數位設計基礎 共計 2 學分	每位學生可以獨力完成數位作品一幅，並於校內展覽進行展出
加深加廣選修	研擬	設計群創意潛能開發 共計 2 學分	開發學生創作能力，解析設計方法，引導思考方向，結合基礎能力
	試行	設計群創意潛能開發 共計 2 學分	學生繪製設計草圖發想、構圖、完成作品設計，有系統性的規劃
	完成	設計群創意潛能開發 共計 2 學分	能創作出單元海報設計，符合創意思考層面，並結合競賽活動
補強性選修	研擬	設計群動畫設計 I、II 共計 6 學分	能夠學習繪製動畫腳本，運用角色設計之人物設計動畫劇情並完成動畫
	試行	設計群動畫設計 I、II 共計 6 學分	以繪畫基礎為概念，學生創作角色設計，搭配數位能力，完成作品創作
	完成	設計群動畫設計 I、II 共計 6 學分	學生分組製作，完成有劇情的短篇動畫製作
團體活動	研擬	設計群數位後製 I、II 共計 6 學分	藉由動畫設計能力，強化遊戲動畫特效與場景，形塑遊戲美學能力

	試行	設計群數位後製 I、II 共計 6 學分	2D、3D 遊戲動畫設計，實務軟體運用操作，達到業界遊戲產業標準
	完成	設計群數位後製 I、II 共計 6 學分	結合競賽活動，完成階段性的作品參加比賽，參加於校內外展覽活動
彈性學習	研擬	跨群數位繪畫表現 I、II 共計 6 學分	熟練影像及繪圖的實務與軟體應用，進行遊戲人物設計與繪製
	試行	跨群數位繪畫表現 I、II 共計 6 學分	熟練漫畫人物或遊戲角色表情動作、服裝配件等相關設計及實務技能操作
	完成	跨群數位繪畫表現 I、II 共計 6 學分	能以繪圖板及繪圖螢幕進行繪圖、螢幕校色、並輸出精緻成品

表 4-2-2 科務實致用多元選修課程發展自主管理檢核表

課程類型		預期達成的目標值 (以學期為單位) (量化與質化至少擇 1 項說明)		
		量化		質化
		課程目前進行狀態	課程數	具體陳述(如課程名稱、學生表現等) (最多 30 字)
核心素養	研擬	3 門課程 6 學分	美術科~美術、藝術生活、計算機概論，培養學生基礎美學素養與資訊能力。	
	試行	3 門課程 6 學分	藉由藝術鑑賞型塑美學概念，搭配數位技術能力訓練，奠定遊戲美學基礎能力	
	完成	3 門課程 6 學分	學生能夠完成基本電腦繪圖操作，透過作品呈現，檢視學生學習成效。	
務實致用多元選修課程	同校跨群	研擬	1 門課程 2 學分	跨設計、藝術群群色彩學，養成學生對於色彩概念、色彩體系、運用及延伸，為設計之基礎課程
		試行	1 門課程 2 學分	熟練色彩計劃的過程與方法，並能應用在色彩的規劃設計上。
		完成	1 門課程 2 學分	藉由作品練習中，訓練學生的色彩學概念，並能完成色彩計劃習作練習
	同群跨科	研擬	2 門課程 4 學分	設計群數位設計基礎，養成學生數位設計能力，應用軟體操作提升作品完整度
		試行	2 門課程 4 學分	學生能夠充分了解軟體運用的指令，並能運用於設計發想表現
		完成	2 門課程 4 學分	每位學生可以獨力完成數位作品一幅，並於校內展覽進行展出
	同科跨班 (同科單班)	研擬	3 門課程 6 學分	廣設科數位後製，藉由動畫設計能力，強化遊戲動畫特效與場景，形塑遊戲美學能力
		試行	3 門課程 6 學分	2D、3D 遊戲動畫設計，實務軟體運用操作，達到業界遊戲產業標準
		完成	3 門課程 6 學分	結合競賽活動，完成階段性的作品參加比賽，參加於校內外展覽活動
彈性學習	研擬	2 門課程 4 學分	跨群作品集製作，依學生特色風格，表現個性化作品，以提高就業與升學競爭力	
	試行	2 門課程 4 學分	作品集概說、拍攝方式、編排、封面、封底的设计、電腦排版、輸出、裝訂	
	完成	2 門課程 4 學分	每位學生能夠完成自己風格作品集，精緻輸出並裝訂完成。	

(二)課程發展執行情形

以遴聘業界專家授課領域協同實務課程教學為主，包括共同規劃課程及編撰個案式教材、指導學生、校外競賽、證照考試等。

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
繪畫創作 藝術新銳	美工科 廣設科	1. 構圖局部樹練習、技法、光影、基本技法練習(渲染及大面積色彩技法色彩氛圍) 2. 實地寫生~風景寫生專業課程，發展專題創作與培養新銳藝術家。	12
人文藝術 鑑賞	美術科	語文涵養、藝術鑑賞、導覽培訓	6
復興動漫基地		遴聘漫畫專業領域之專家及教師	4
2D 遊戲動漫美術設計產業	廣設科	動漫遊戲整體開發企劃、動漫美術設計概論、2D 動漫角色造型設計、2D 場景繪製設計、動畫分鏡腳本、2D 動畫基本動作、2D 繪圖軟體教學、手繪訓練、美術設計	8
3D 動漫遊戲美術設計產業	廣設科	動漫遊戲整體開發企劃、3D 遊戲動畫設計概論、3D 角色建模、3D 貼圖繪製、動畫燈光、特效設計、3D 角色骨架、3D 角色動作操控、3D 動畫設計企劃、專題製作主題指導、各項競賽	8

1. 課程規劃重點：

年級	課程規劃重點		學分數	備註
二年級	校內教師	2D 繪圖軟體教學、手繪訓練、美術設計、各項競賽	每次 3~4 學分 (每週一次)	在校上課 (業師上課時段校內教師隨班協同教學並協助管理)
	業師(樂美館講師)	動漫遊戲簡介、2D 動漫角色美術設計、場景設計	每次 2~3 學分 (每月 2~3 次)	
	技專院校教授	專題規劃、校外競賽		
三年級	校內教師	專題製作主題指導、各項競賽	每次 4~6 學分 (每週一次)	在校上課 (業師與校內教師共同研擬專題製作及學習方向，上課時段校內教師隨班協同教學並協助生活管理，學分由兩位老師分別評分後相加平均。)
	業師(樂陞科技公司講師)	3D 動畫角色製作、設備應用、軟體教學、職場相關知識引導	每次 2~3 學分 (每月 2~3 次)	

	
<p>業師針對學生作品給予建議</p>	<p>3D 角色設計與概念</p>
	
<p>學期中專班成果展覽</p>	<p>業施針對分組教學進行專題討論</p>
	
<p>針對動畫設計業師進行個別化教學</p>	<p>作品階段性檢查業師給予建議</p>

(三)課程規畫表

精進遊戲動畫課程，結合樂美館、遊戲動畫專業師資，成立專班課程規畫，引進業師入班協同教學，藉以銜接動漫產業無縫接軌，並且建立雙師協同教學模式，進而促進業師與校內教師技術交流及經驗分享。發展遊戲動畫美術特色課程，包含如何使用繪圖螢幕技巧，專業漫畫軟體等操作與實務，培養遊戲角色塑造、人物創作技巧、漫畫製作的實務經驗，規劃模組化特色課程，包含繪畫基礎實務 I、II、數位設計基礎、創意潛能開發、動畫設計 I、II、動畫後製 I、II 等相關課程，透過多元課程加深加廣學生對於遊戲動畫美術的特色與瞭解。校定必選修課程規畫表如下

表 4-2-3 繪畫基礎 I、II 課程校訂必修、選修課程規劃表

課程名稱	繪畫基礎 I、II		課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 校訂必(選)修 <input type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣選修 <input type="checkbox"/> 補強性選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習 <input type="checkbox"/> 團體活動	
課程領域	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體		課程類型	<input type="checkbox"/> 跨領域/專題 <input checked="" type="checkbox"/> 實作探索 <input type="checkbox"/> 職涯試探	
課程說明	建立學生設計創作思考繪製能力，熟練各種媒材創作，能建構基礎物件繪製、角色設計、場景構圖，培養遊戲美學設計基礎能力				
任課老師 (依開課序)	吳鴻年、蔡斐鈞、黃啟順、李瑛珍、閔紹游、林銘程、李佳鴻		師資結構	<input checked="" type="checkbox"/> 教師社群 <input type="checkbox"/> 個別教師 <input type="checkbox"/> 外聘教師 <input type="checkbox"/> 協同教學	
授課對象	廣設科一年級		課程時數	每週 3 節，共 6 學分	
開課年級 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 一上 <input type="checkbox"/> 二上 <input type="checkbox"/> 三上 <input checked="" type="checkbox"/> 一下 <input type="checkbox"/> 二下 <input type="checkbox"/> 三下		每班修課人數	45~55 人	
學習目標 (預期成果) 與核心素養 的對應	學習目標 (預期成果)		與核心素養之三面九向的對應		
	1-1-1 1-1-2 1-3-1 2-4-2 2-6-1 2-6-2	1. 自主行動	<input checked="" type="checkbox"/> 1-1-1 身心素質 <input type="checkbox"/> 1-2-1 系統思考 <input checked="" type="checkbox"/> 1-3-1 規劃執行	<input checked="" type="checkbox"/> 1-1-2 自我精進 <input type="checkbox"/> 1-2-2 解決問題 <input type="checkbox"/> 1-3-2 創新應變	
		2. 溝通互動	<input type="checkbox"/> 2-4-1 符號運用 <input type="checkbox"/> 2-5-1 科技資訊 <input checked="" type="checkbox"/> 2-6-1 藝術涵養	<input checked="" type="checkbox"/> 2-4-2 溝通表達 <input type="checkbox"/> 2-5-2 媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> 2-6-2 美感素養	
		3. 社會參與	<input type="checkbox"/> 3-7-1 道德實踐 <input type="checkbox"/> 3-8-1 人際關係 <input type="checkbox"/> 3-9-1 多元文化	<input type="checkbox"/> 3-7-2 公民意識 <input type="checkbox"/> 3-8-2 團隊合作 <input type="checkbox"/> 3-9-2 國際理解	
課程架構	本科目標在於協助學生瞭解設計繪畫的內涵、發展與相關職業、充實設計繪畫表現知能，以適應與改善生活，並激發學生學習設計繪畫表現的興趣，為從事設計繪畫表現技法相關職業做準備。教授之科目大要如下： 一、繪畫之基本法則。 二、繪畫之基本概念。 三、繪畫製作程序。 四、繪畫規劃及程序。 五、繪畫構圖之規劃及程序。 六、繪畫學之說明與講解。				
與其他課程 內涵連繫	縱向 (整合知識)	<input type="checkbox"/> 部定必修：_____； <input checked="" type="checkbox"/> 加深加廣選修： <u>數位設計基礎</u> <input type="checkbox"/> 校訂必(選)修：_____； <input type="checkbox"/> 多元選修：_____ (例如：初級到進階) <input type="checkbox"/> 補強性選修：_____； <input checked="" type="checkbox"/> 彈性學習：_____； <input type="checkbox"/> 團體活動			
	橫向 (其他學科關聯)	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體			
課程與大學十八學群 (請選最主要的1~3項)					
<input type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 數理化 <input type="checkbox"/> 工程 <input type="checkbox"/> 醫藥衛生 <input type="checkbox"/> 生命科學 <input type="checkbox"/> 生物資源 <input type="checkbox"/> 地球與環境 <input type="checkbox"/> 外語 <input type="checkbox"/> 教育 <input type="checkbox"/> 社會與心理 <input type="checkbox"/> 法政 <input type="checkbox"/> 文史哲 <input checked="" type="checkbox"/> 建築與設計 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 大眾傳播 <input type="checkbox"/> 管理 <input type="checkbox"/> 財金 <input type="checkbox"/> 遊憩與運動 <input type="checkbox"/> 其他					
技專校院二十一類群的對應(請選最主要的1~3項)					
<input type="checkbox"/> 機械 <input type="checkbox"/> 動機 <input type="checkbox"/> 電機 <input type="checkbox"/> 資電 <input type="checkbox"/> 化工 <input checked="" type="checkbox"/> 土木 <input checked="" type="checkbox"/> 設計 <input type="checkbox"/> 工管 <input type="checkbox"/> 商管 <input type="checkbox"/> 衛護 <input type="checkbox"/> 食品 <input type="checkbox"/> 幼保 <input checked="" type="checkbox"/> 生活 <input type="checkbox"/> 農業 <input type="checkbox"/> 英語 <input type="checkbox"/> 日語 <input type="checkbox"/> 餐旅 <input type="checkbox"/> 海事 <input type="checkbox"/> 水產 <input type="checkbox"/> 影視 <input type="checkbox"/> 資管					
教學方法 或策略	1、本科目含實務實習課程，如需至工廠(場)或其他場所實習，可分組上課。 2、宜多元化而有彈性，著重學生的個別差異；教學時儘量列舉實例、利用多媒		教材 來源	<input checked="" type="checkbox"/> 自編教材 <input type="checkbox"/> 選購教材	

	體，安排實務或示範教學，作品完成後進行討論分析，以幫助學生基礎繪畫的重要。	
學習評量	教學評量採行多元評量之方式，並著重形成性評量，顧及認知、技能、情意的評量。	
規劃內容 (請自行依需要增列欄位)	單元主題	單元學習內容
	色相、彩度、明度的運用與表現練習	1、單一色調著色示範與練習 2、多次混合著色示範與練習 3、明度層次與立體效果示範與練習
	靜物個體描繪練習	1、觀察物件明暗對比層次的視覺立體表現 2、熟悉渲染、重疊、縫合等基本技法練習 3、各類材質與不同種類的靜物示範與練習
	簡易靜物組合描繪練習	1、培養構圖觀念、了解各靜物間大小、遠近、聚散等排列組合關係。 2、加入背景與整體空間立體感效果表現示範與練習
	各類不同材質與質感的靜物	4 開 1 張金屬類、木頭、玻璃、陶器類、襯布個體練習
	自行創意構圖之靜物描繪表現	自行創意構圖之最佳視覺表現 4k1 張
	特定繪畫表現 (淡彩、不透明濃彩、點描畫等技法)	室內一 角落靜物為主題之作業練習 4k1 張
	特定繪畫表現 (淡彩、不透明濃彩、點描畫等技法)	室外的 世界靜物為主題之作業練習 4k1 張
環境與教學設備需求	各式靜物、蠟果、高低靜物置物台座、襯布、各式材質物品、投射燈具、單槍投影機、實物投影機、擴音設備、筆記型電腦、畫架、椅凳	

表 4-2-4 數位設計基礎課程校訂必修、選修課程規劃表

課程名稱	數位設計基礎		課程類別	<input checked="" type="checkbox"/> 校訂必(選)修 <input type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣選修 <input type="checkbox"/> 補強性選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習 <input type="checkbox"/> 團體活動	
課程領域	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體		課程類型	<input type="checkbox"/> 跨領域/專題 <input checked="" type="checkbox"/> 實作探索 <input type="checkbox"/> 職涯試探	
課程說明	一、了解數位設計的意義。 二、具備數位設計創作能力及多媒體設計實務製作能力。 三、培養數位設計作業的團隊精神。				
任課老師 (依開課序)	游昭文、陳柏聿、羅妙如、陳書惠、李崇城、林君昱、江耀順、黃子容、李佳鴻、楊雅涵		師資結構	<input checked="" type="checkbox"/> 教師社群 <input type="checkbox"/> 個別教師 <input type="checkbox"/> 外聘教師 <input type="checkbox"/> 協同教學	
授課對象	廣設科二年級		課程時數	每週 2 節，共 2 學分	
開課年級 (可複選)	<input type="checkbox"/> 一上 <input checked="" type="checkbox"/> 二上 <input type="checkbox"/> 三上 <input type="checkbox"/> 一下 <input checked="" type="checkbox"/> 二下 <input type="checkbox"/> 三下		每班修課人數	45~55 人	
學習目標 (預期成果) 與核心素養 的對應	學習目標 (預期成果)	與核心素養之三面九向的對應			
	1-1-2 1-2-1 1-2-2 1-3-1 2-5-1 2-5-2 2-6-2 3-8-2	1. 自主行動 2. 溝通互動 3. 社會參與	<input type="checkbox"/> 1-1-1 身心素質 <input checked="" type="checkbox"/> 1-2-1 系統思考 <input checked="" type="checkbox"/> 1-3-1 規劃執行 <input type="checkbox"/> 2-4-1 符號運用 <input checked="" type="checkbox"/> 2-5-1 科技資訊 <input type="checkbox"/> 2-6-1 藝術涵養 <input type="checkbox"/> 3-7-1 道德實踐 <input type="checkbox"/> 3-8-1 人際關係 <input type="checkbox"/> 3-9-1 多元文化	<input checked="" type="checkbox"/> 1-1-2 自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> 1-2-2 解決問題 <input type="checkbox"/> 1-3-2 創新應變 <input type="checkbox"/> 2-4-2 溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> 2-5-2 媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> 2-6-2 美感素養 <input type="checkbox"/> 3-7-2 公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> 3-8-2 團隊合作 <input type="checkbox"/> 3-9-2 國際理解	
課程架構	一、數位設計概說。 二、數位設計的構成要素。 三、數位設計的應用軟體。 四、數位設計之企劃設計。 五、數位設計創意之構思。 六、數位設計腳本製作。 七、數位設計之影像作業練習—繪圖軟體整合練習。 八、數位設計之音效作業練習—剪接軟體整合練習。 九、數位設計之創作實習—影音整合。 十、數位設計的應用與發展。				
與其他課程 內涵連繫	縱向 (整合知識)	<input type="checkbox"/> 部定必修: _____; <input type="checkbox"/> 加深加廣選修: _____ <input checked="" type="checkbox"/> 校訂必(選)修: 創意潛能開發; <input type="checkbox"/> 多元選修: _____ (例如: 初級到進階) <input type="checkbox"/> 補強性選修: _____; <input type="checkbox"/> 彈性學習: _____; <input type="checkbox"/> 團體活動			
	橫向 (其他學科關聯)	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體			
課程與大學十八學群 (請選最主要的1~3項)					
<input checked="" type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 數理化 <input type="checkbox"/> 工程 <input type="checkbox"/> 醫藥衛生 <input type="checkbox"/> 生命科學 <input type="checkbox"/> 生物資源 <input type="checkbox"/> 地球與環境 <input type="checkbox"/> 外語 <input type="checkbox"/> 教育 <input type="checkbox"/> 社會與心理 <input type="checkbox"/> 法政 <input type="checkbox"/> 文史哲 <input checked="" type="checkbox"/> 建築與設計 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 大眾傳播 <input type="checkbox"/> 管理 <input type="checkbox"/> 財金 <input type="checkbox"/> 遊憩與運動 <input type="checkbox"/> 其他					
技專校院二十一類群的對應(請選最主要的1~3項)					
<input type="checkbox"/> 機械 <input type="checkbox"/> 動機 <input type="checkbox"/> 電機 <input checked="" type="checkbox"/> 資電 <input type="checkbox"/> 化工 <input type="checkbox"/> 土木 <input checked="" type="checkbox"/> 設計 <input type="checkbox"/> 工管 <input type="checkbox"/> 商管 <input type="checkbox"/> 衛護 <input type="checkbox"/> 食品 <input type="checkbox"/> 幼保 <input type="checkbox"/> 生活 <input type="checkbox"/> 農業 <input type="checkbox"/> 英語 <input type="checkbox"/> 日語 <input type="checkbox"/> 餐旅 <input type="checkbox"/> 海事 <input type="checkbox"/> 水產 <input checked="" type="checkbox"/> 影視 <input type="checkbox"/> 資管					

教學方法 或策略	1、收集成功的數位多媒體設計實例、資料、圖片、影片等，以利教學。 2、各項作業的訓練，難易要適中，根據學生能力為要求。 3、要求學生親自參與資料收集、市場研究分析等工作，以產生良好的創意發展。 4、根據學生所具備的軟體專業程度，發展多元化的多媒體發展，以求刺激更多更新的創意表現。	教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 自編教材 <input type="checkbox"/> 選購教材
學習 評量	教學評量採行多元評量之方式，並著重形成性評量，顧及認知、技能、情意的評量。		
規劃內容 (請自行依需要增列欄位)	單元主題		單元學習內容
	photoshop-動態時間軸	gif 動態圖檔(電子檔)	
	flash-工具介紹/洋蔥檢視	水滴繪製練習	
	flash-時間軸與圖層、元件應用	表情對嘴練習、彈跳球練習	
	flash-導引線兩遮色片。案例應用	螢火蟲/聚光燈效果、彈跳片頭練習	
	flash文字與濾淨效果	動態賀卡 30s'	
	分鏡與腳本繪製說明	繪本分鏡練習 A4	
環境與教學 設備需求	PC 電腦、滑鼠、鍵盤、繪圖軟體(photoshop、flash)、教師廣播系統		

表 4-2-5 創意潛能開發課程校訂必修、選修課程規劃表

課程名稱	創意潛能開發		課程類別	<input type="checkbox"/> 校訂必(選)修 <input type="checkbox"/> 多元選修 <input checked="" type="checkbox"/> 加深加廣選修 <input type="checkbox"/> 補強性選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習 <input type="checkbox"/> 團體活動		
課程領域	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體		課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 跨領域/專題 <input type="checkbox"/> 實作探索 <input type="checkbox"/> 職涯試探		
課程說明	增進學生設計思考、推理與創造的能力，以增進學生設計思考方法處理事務的態度，瞭解文化創意產業意義，培養學生對文化創意的涵養。					
任課老師 (依開課序)	許玲榕、劉冠辰、游淑貞、劉鳳慧、李崇城		師資結構	<input checked="" type="checkbox"/> 教師社群 <input type="checkbox"/> 個別教師 <input type="checkbox"/> 外聘教師 <input type="checkbox"/> 協同教學		
授課對象	廣設科二年級		課程時數	每週 2 節，共 2 學分		
開課年級 (可複選)	<input type="checkbox"/> 一上 <input checked="" type="checkbox"/> 二上 <input type="checkbox"/> 三上 <input type="checkbox"/> 一下 <input checked="" type="checkbox"/> 二下 <input type="checkbox"/> 三下		每班修課人數	45~55 人		
學習目標 (預期成果) 與核心素養 的對應	學習目標 (預期成果)		與核心素養之三面九向的對應			
	1-2-1 1-3-2 2-4-2 2-6-2 3-8-1 3-8-2	1. 自主行動	<input type="checkbox"/> 1-1-1 身心素質 <input checked="" type="checkbox"/> 1-2-1 系統思考 <input type="checkbox"/> 1-3-1 規劃執行	<input type="checkbox"/> 1-1-2 自我精進 <input type="checkbox"/> 1-2-2 解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> 1-3-2 創新應變		
		2. 溝通互動	<input type="checkbox"/> 2-4-1 符號運用 <input type="checkbox"/> 2-5-1 科技資訊 <input type="checkbox"/> 2-6-1 藝術涵養	<input checked="" type="checkbox"/> 2-4-2 溝通表達 <input type="checkbox"/> 2-5-2 媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> 2-6-2 美感素養		
		3. 社會參與	<input type="checkbox"/> 3-7-1 道德實踐 <input checked="" type="checkbox"/> 3-8-1 人際關係 <input type="checkbox"/> 3-9-1 多元文化	<input type="checkbox"/> 3-7-2 公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> 3-8-2 團隊合作 <input type="checkbox"/> 3-9-2 國際理解		
課程架構	1、使學生能了解文化創意產業的意義與價值。 2、使學生能了解文化創意產業的資源整合與城市地方開發。 3、透過文創產業實務的介紹與分析，加強學生對文化創意產業發展環境與資源整合運用的了解。 4、培養學生創新藝術文化的涵養，加深對文化創意資源的了解。					
與其他課程 內涵連繫	縱向 (整合知識)	<input type="checkbox"/> 部定必修：_____； <input type="checkbox"/> 加深加廣選修：_____ <input type="checkbox"/> 校訂必(選)修：____； <input checked="" type="checkbox"/> 多元選修：動畫設計 I、II (例如：初級到進階) <input type="checkbox"/> 補強性選修：_____； <input type="checkbox"/> 彈性學習：_____； <input type="checkbox"/> 團體活動				
	橫向 (其他學科關聯)	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合 <input type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體				
課程與大學十八學群 (請選最主要的1~3項)						
<input type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 數理化 <input type="checkbox"/> 工程 <input type="checkbox"/> 醫藥衛生 <input type="checkbox"/> 生命科學 <input type="checkbox"/> 生物資源 <input type="checkbox"/> 地球與環境 <input type="checkbox"/> 外語 <input type="checkbox"/> 教育 <input checked="" type="checkbox"/> 社會與心理 <input type="checkbox"/> 法政 <input type="checkbox"/> 文史哲 <input checked="" type="checkbox"/> 建築與設計 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 大眾傳播 <input type="checkbox"/> 管理 <input type="checkbox"/> 財金 <input type="checkbox"/> 遊憩與運動 <input type="checkbox"/> 其他						
技專校院二十一類群的對應(請選最主要的1~3項)						
<input type="checkbox"/> 機械 <input type="checkbox"/> 動機 <input type="checkbox"/> 電機 <input type="checkbox"/> 資電 <input type="checkbox"/> 化工 <input type="checkbox"/> 土木 <input checked="" type="checkbox"/> 設計 <input type="checkbox"/> 工管 <input type="checkbox"/> 商管 <input type="checkbox"/> 衛護 <input type="checkbox"/> 食品 <input type="checkbox"/> 幼保 <input checked="" type="checkbox"/> 生活 <input type="checkbox"/> 農業 <input type="checkbox"/> 英語 <input type="checkbox"/> 日語 <input type="checkbox"/> 餐旅 <input type="checkbox"/> 海事 <input type="checkbox"/> 水產 <input type="checkbox"/> 影視 <input type="checkbox"/> 資管						
教學方法 或策略	1、請教師多舉國內外文化創意產業實例，以引發學生思考動機。 2、重視設計與創意的重要性，鼓勵學生多蒐集資料。 3、應重視及鼓勵學生之創作力，帶領學生參觀文化創意園區或展業，增加教學效果。			教材 來源	<input checked="" type="checkbox"/> 自編教材 <input type="checkbox"/> 選購教材	

學 習 評 量	教學評量採行多元評量之方式，並著重形成性評量，顧及認知、技能、情意的評量。	
規劃內容 (請自行依需要增列欄位)	單元主題	單元學習內容
	文化创意產業意義與內涵	1、文化创意產業基本定義與內容 2、文化创意產業的發展歷程 3、文化创意產業範疇與類別介紹 4、各國文化创意產業現況與特色：美國、英國、韓國、日本、台灣
	文化创意產業的城市發展與地方開發	1、文化创意產業資源中心 2、城市發展與地方經濟資源整合 3、聯合國教科文組織創意城市 4、國內外文化创意產業實例介紹（表演、藝術、設計、影像、商品等）
	產業發展環境與資源整合運用	1、文化创意產業前景與環境 2、創意空間及地點、創意生產、創意經營 3、文化创意產業資源整合運用，資料收集與分析
環境與教學設備需求	單槍投影機、筆記型電腦、案例作品	

表 4-2-6 動畫設計 I、II 校訂必修、選修課程規劃表

課程名稱	動畫設計 I、II		課程類別	<input type="checkbox"/> 校訂必(選)修 <input checked="" type="checkbox"/> 多元選修 <input type="checkbox"/> 加深加廣選修 <input type="checkbox"/> 補強性選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習 <input type="checkbox"/> 團體活動		
課程領域	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體		課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 跨領域/專題 <input type="checkbox"/> 實作探索 <input type="checkbox"/> 職涯試探		
課程說明	發展學生對於動畫技術的概念，熟悉各種動畫軟體運用介面，訓練學生製作出完整動畫影片作品，培養學生團隊合作之能力。					
任課老師 (依開課序)	林銘程、陳俊安		師資結構	<input type="checkbox"/> 教師社群 <input checked="" type="checkbox"/> 個別教師 <input type="checkbox"/> 外聘教師 <input type="checkbox"/> 協同教學		
授課對象	廣設科高三(專業班)		課程時數	每週 3 節，共 6 學分		
開課年級 (可複選)	<input type="checkbox"/> 一上 <input type="checkbox"/> 二上 <input checked="" type="checkbox"/> 三上 <input type="checkbox"/> 一下 <input type="checkbox"/> 二下 <input checked="" type="checkbox"/> 三下		每班修課人數	45~55 人		
學習目標 (預期成果) 與核心素養 的對應	學習目標 (預期成果) 與核心素養之三面九向的對應					
	1-1-2	1. 自主行動	<input type="checkbox"/> 1-1-1 身心素質	<input checked="" type="checkbox"/> 1-1-2 自我精進		
	1-2-1		<input checked="" type="checkbox"/> 1-2-1 系統思考	<input checked="" type="checkbox"/> 1-2-2 解決問題		
	1-2-2	2. 溝通互動	<input checked="" type="checkbox"/> 1-3-1 規劃執行	<input checked="" type="checkbox"/> 1-3-2 創新應變		
2-5-1	<input type="checkbox"/> 2-4-1 符號運用		<input type="checkbox"/> 2-4-2 溝通表達			
2-5-2	<input checked="" type="checkbox"/> 2-5-1 科技資訊		<input checked="" type="checkbox"/> 2-5-2 媒體素養			
2-6-2	3. 社會參與	<input type="checkbox"/> 2-6-1 藝術涵養	<input checked="" type="checkbox"/> 2-6-2 美感素養			
3-8-1		<input type="checkbox"/> 3-7-1 道德實踐	<input type="checkbox"/> 3-7-2 公民意識			
3-8-2		<input checked="" type="checkbox"/> 3-8-1 人際關係	<input checked="" type="checkbox"/> 3-8-2 團隊合作			
			<input type="checkbox"/> 3-9-1 多元文化	<input type="checkbox"/> 3-9-2 國際理解		
課程架構	1、使學生了解動畫原理、故事。 2、能夠體會動畫之美，包含定格動畫、簡單動畫、賽璐璐動畫、網頁動畫、3D 動畫，藉由實際案例解析相關動畫之美。 3、讓學生習得製作動畫的各種技術，包含剪輯、音樂、媒體格式、網路連結。 4、能夠學習繪製動畫腳本 5、能夠運用角色設計之人物設計動畫劇情並完成動畫 6、能夠繪製完成動畫並能播放					
與其他課程 內涵連繫	縱向 (整合知識)	<input type="checkbox"/> 部定必修：_____； <input checked="" type="checkbox"/> 加深加廣選修：數位後製實作 I、II <input type="checkbox"/> 校訂必(選)修：_____； <input type="checkbox"/> 多元選修：_____ (例如：初級到進階) <input type="checkbox"/> 補強性選修：_____； <input type="checkbox"/> 彈性學習：_____； <input type="checkbox"/> 團體活動				
	橫向 (其他學科關聯)	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體				
課程與大學十八學群 (請選最主要的1~3項)						
<input checked="" type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 數理化 <input type="checkbox"/> 工程 <input type="checkbox"/> 醫藥衛生 <input type="checkbox"/> 生命科學 <input type="checkbox"/> 生物資源 <input type="checkbox"/> 地球與環境 <input type="checkbox"/> 外語 <input type="checkbox"/> 教育 <input type="checkbox"/> 社會與心理 <input type="checkbox"/> 法政 <input type="checkbox"/> 文史哲 <input checked="" type="checkbox"/> 建築與設計 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 大眾傳播 <input type="checkbox"/> 管理 <input type="checkbox"/> 財金 <input type="checkbox"/> 遊憩與運動 <input type="checkbox"/> 其他						
技專校院二十一群類的對應(請選最主要的1~3項)						
<input type="checkbox"/> 機械 <input type="checkbox"/> 動機 <input type="checkbox"/> 電機 <input checked="" type="checkbox"/> 資電 <input type="checkbox"/> 化工 <input type="checkbox"/> 土木 <input checked="" type="checkbox"/> 設計 <input type="checkbox"/> 工管 <input type="checkbox"/> 商管 <input type="checkbox"/> 衛護 <input type="checkbox"/> 食品 <input type="checkbox"/> 幼保 <input type="checkbox"/> 生活 <input type="checkbox"/> 農業 <input type="checkbox"/> 英語 <input type="checkbox"/> 日語 <input type="checkbox"/> 餐旅 <input type="checkbox"/> 海事 <input type="checkbox"/> 水產 <input checked="" type="checkbox"/> 影視 <input type="checkbox"/> 資管						
教學方法 或策略	1、蒐集成功的設計實例、資料、圖片、動畫影片，以利教學。 2、各項模擬製作的訓練，內容難易要適中，避免學生產生學習挫折感。 3、要求學生親自參與競賽，以期產生良好的創意發展與製作動力。			教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 自編教材 <input type="checkbox"/> 選購教材	

學 習 評 量	教學評量採行多元評量之方式，並著重形成性評量，顧及認知、技能、情意的評量。	
規劃內容 (請自行依需要增列欄位)	單元主題	單元學習內容
	熟悉 3D 動畫軟體的操作	動畫軟體介面介紹、基本指令操作與熟悉、基礎練習題目
	單元變化造型	基本幾何造型製作、模型的製作，雕塑的觀念建立
	Bezier 與 Polygon	30" 短片製作、專題影片企劃書
	材質的製作	透明度與反光的設定、燈光與環境因素設定、IK 骨架與鎖鏈的應用
	動畫設定	動物件循環動畫設定、畫時間軸設定、節點的設定、算圖與輸出設定教學
	動畫影格操作 Time Line 操作	影格 Frame 與速率關係、動態擬真設定、動畫分鏡習作 攝影機角度配置
	場景 VR 實作	AfterEffect 特效操作、30" 動畫練習
物件動線操作	場景轉換、特效運用、動畫配樂	
環境與教學設備需求	數位電繪板、高階電腦運算機、高階螢幕顯示器、獨立顯示卡、錄音設備、剪輯軟體、動畫軟體、數位攝影棚、數位攝影機、數位相機、攝影燈具、手持式穩定器、合法音效	

表 4-2-7 數位後製 I、II 校訂必修、選修課程規劃表

課程名稱	數位後製 I、II		課程類別	<input type="checkbox"/> 校訂必(選)修 <input type="checkbox"/> 多元選修 <input checked="" type="checkbox"/> 加深加廣選修 <input type="checkbox"/> 補強性選修 <input type="checkbox"/> 彈性學習 <input type="checkbox"/> 團體活動		
課程領域	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input type="checkbox"/> 綜合 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體		課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 跨領域/專題 <input type="checkbox"/> 實作探索 <input type="checkbox"/> 職涯試探		
課程說明	學生能運用影音設備編輯影像，延續動畫設計課程，將動畫影片能導入音效、特校於影片之中，並能產出完整的動畫影片。					
任課老師 (依開課序)	陳俊安		師資結構	<input type="checkbox"/> 教師社群 <input checked="" type="checkbox"/> 個別教師 <input type="checkbox"/> 外聘教師 <input type="checkbox"/> 協同教學		
授課對象	廣設科高三(專業班)		課程時數	每週 3 節，共 6 學分		
開課年級 (可複選)	<input type="checkbox"/> 一上 <input type="checkbox"/> 二上 <input checked="" type="checkbox"/> 三上 <input type="checkbox"/> 一下 <input type="checkbox"/> 二下 <input checked="" type="checkbox"/> 三下		每班修課人數	45~55 人		
學習目標 (預期成果) 與核心素養 的對應	學習目標 (預期成果) 與核心素養之三面九向的對應					
	1-1-2 1-2-1 1-2-2 1-3-1 1-3-2 2-5-1 2-5-2 2-6-2 3-8-2	1. 自主行動	<input type="checkbox"/> 1-1-1 身心素質 <input checked="" type="checkbox"/> 1-2-1 系統思考 <input checked="" type="checkbox"/> 1-3-1 規劃執行	<input checked="" type="checkbox"/> 1-1-2 自我精進 <input checked="" type="checkbox"/> 1-2-2 解決問題 <input checked="" type="checkbox"/> 1-3-2 創新應變		
		2. 溝通互動	<input type="checkbox"/> 2-4-1 符號運用 <input checked="" type="checkbox"/> 2-5-1 科技資訊 <input type="checkbox"/> 2-6-1 藝術涵養	<input type="checkbox"/> 2-4-2 溝通表達 <input checked="" type="checkbox"/> 2-5-2 媒體素養 <input checked="" type="checkbox"/> 2-6-2 美感素養		
		3. 社會參與	<input type="checkbox"/> 3-7-1 道德實踐 <input type="checkbox"/> 3-8-1 人際關係 <input type="checkbox"/> 3-9-1 多元文化	<input type="checkbox"/> 3-7-2 公民意識 <input checked="" type="checkbox"/> 3-8-2 團隊合作 <input type="checkbox"/> 3-9-2 國際理解		
課程架構	1、能運用影音設備編輯動態影像 2、能夠使用 imovie、movie maker、會聲會影、威力導演、Adobe premiere 或 After Effect、等軟體編輯剪接靜態或動態影像 3、能運用 Garage band、Audition 等軟體自製音樂、音效、編輯聲音並運用於影片中。					
與其他課程 內涵連繫	縱向 (整合知識)	<input type="checkbox"/> 部定必修：_____； <input checked="" type="checkbox"/> 加深加廣選修：數位繪畫表現 I、II <input type="checkbox"/> 校訂必(選)修：_____； <input type="checkbox"/> 多元選修：_____ (例如：初級到進階) <input type="checkbox"/> 補強性選修：_____； <input type="checkbox"/> 彈性學習：_____； <input type="checkbox"/> 團體活動				
	橫向 (其他學科關聯)	<input type="checkbox"/> 國文 <input type="checkbox"/> 數學 <input type="checkbox"/> 英文 <input type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然 <input checked="" type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合 <input checked="" type="checkbox"/> 科技 <input type="checkbox"/> 健體				
課程與大學十八學群 (請選最主要的1~3項)						
<input type="checkbox"/> 資訊 <input type="checkbox"/> 數理化 <input type="checkbox"/> 工程 <input type="checkbox"/> 醫藥衛生 <input type="checkbox"/> 生命科學 <input type="checkbox"/> 生物資源 <input type="checkbox"/> 地球與環境 <input type="checkbox"/> 外語 <input type="checkbox"/> 教育 <input type="checkbox"/> 社會與心理 <input type="checkbox"/> 法政 <input type="checkbox"/> 文史哲 <input checked="" type="checkbox"/> 建築與設計 <input type="checkbox"/> 藝術 <input checked="" type="checkbox"/> 大眾傳播 <input type="checkbox"/> 管理 <input type="checkbox"/> 財金 <input type="checkbox"/> 遊憩與運動 <input type="checkbox"/> 其他						
技專校院二十一類群的對應(請選最主要的1~3項)						
<input type="checkbox"/> 機械 <input type="checkbox"/> 動機 <input type="checkbox"/> 電機 <input checked="" type="checkbox"/> 資電 <input type="checkbox"/> 化工 <input type="checkbox"/> 土木 <input checked="" type="checkbox"/> 設計 <input type="checkbox"/> 工管 <input type="checkbox"/> 商管 <input type="checkbox"/> 衛護 <input type="checkbox"/> 食品 <input type="checkbox"/> 幼保 <input type="checkbox"/> 生活 <input type="checkbox"/> 農業 <input type="checkbox"/> 英語 <input type="checkbox"/> 日語 <input type="checkbox"/> 餐旅 <input type="checkbox"/> 海事 <input type="checkbox"/> 水產 <input checked="" type="checkbox"/> 影視 <input type="checkbox"/> 資管						
教學方法 或策略	1、學生作品分析、討論，互相觀摩，教學相長。 2、加強職業道德觀念，並宣導愛護與維護電腦觀念。 3、蒐集適合的範例作為範本，以強化教學。 4、重視個別輔導、補救教學，以建立基本技能。			教材來源	<input checked="" type="checkbox"/> 自編教材 <input type="checkbox"/> 選購教材	

	5、各單元之作業量及深度，可依學生程度作若干調整。 6、各項教學活動應配合教學示範與個別指導。 7、應重視與鼓勵學生之創造力。		
學 習 評 量	教學評量採行多元評量之方式，並著重形成性評量，顧及認知、技能、情意的評量。		
規劃內容 (請自行依需要增列欄位)	單元主題	單元學習內容	
	認識數位設計多媒體相關軟體	數位剪輯在媒體上的應、iMovie、Movie Maker 操作	
	影片的擷取，剪輯素材的製作	30” 短片製作、非線性剪接軟體教學、Premiere、AfterEffect、Final Cut Pro	
	配音與配樂的操作	專題影片製作輸出、播放檔輸出、影音光碟編輯、互動式程式、影音光碟的製作	
	動畫原理 Director 介紹	影格運用 Director 影格操作、基本影格運用	
	互動式語法	互動式電子琴、互動式影片播放面板、特效練習	
	DVD Studio Pro 介紹	DVD 光碟製作、特效合成、小組影音光碟、	
	互動程式語法	配音配樂、小組多媒體展示	
	影音輸出實務	多媒體檢查與修正、檢討與分享、作品欣賞	
環境與教學設備需求	數位電繪板、高階電腦運算機、高階螢幕顯示器、獨立顯示卡、錄音設備、剪輯軟體、動畫軟體、數位攝影棚、數位攝影機、數位相機、攝影燈具、手持式穩定器、合法音效		

計畫編號與名稱	106-B 新課綱課程試行計畫~拔擢遊戲美學家		
計畫目標 (Why)	緣由、目標構想和欲達到之結果 (計畫之重要性) 1、拔擢遊戲動畫美學藝術人才，結合業界遊戲動畫專業師資，成立專班課程規畫，引進業師入班協同教學，藉以銜接遊戲動漫產業無縫接軌，並且建立雙師協同教學模式，進而促進業師與校內教師技術交流及經驗分享。 2、發展次世代美術特色課程，包含如何使用繪圖螢幕技巧，專業漫畫軟體等操作與實務，培養遊戲角色塑造、人物創作技巧、漫畫製作的實務經驗，規劃模組化特色課程，包含繪畫基礎實務 I、II、數位設計基礎、創意潛能開發、動畫設計 I、II、動畫後製 I、II 等相關課程，透過多元課程加深加廣學生對於次世代美術的特色與瞭解。		
承辦單位	實習處實習組、廣設科		
實施內容	1、優化學生 2D 角色設計創造與場景繪製能力。 2、提升學生 3D 電腦特效編輯及加強 3D 渲染技術提升。 3、產業技術鏈結遴聘業師協同教學，提升學生 2D、3D 動畫專業技術與能力。 4、透過學生作品展覽檢視學習成效，並聘請專家講評精進作品呈現。		
學生學習成效	1. 競賽活動以遊戲動畫相關為主，以樂美館所舉辦「金朱雀獎」為努力目標，另外國內指標性的競賽活動。 2. 展覽活動為校內作業展、師生美展、元旦展與畢業展，校外以新一代設		
科目	教學目標	教學內容	
繪畫基礎實務 I、II	1. 強化學生繪畫技巧及提升寫生構圖能力 2. 加強學生垂直、水平之創意表現能力 3. 訓練學生熟練各種繪畫媒材之特性與表現技巧 4. 加強培養學生之寫生能力。	1. 自然物寫生練習 2. 人造物寫生練習 3. 構圖練習 4. 單色技法 5. 綜合技法運用	
數位設計基礎	1. 能瞭解數位設計的相關發展、概念及相關應用軟體。 2. 能培養良好的工作習慣及正確運用電腦的觀念。	1. 數位設計基本概念 2. 數位設計關應用軟體介紹	
創意潛能開發	1. 激發個體的創造潛能。 2. 觀察及體驗生活中之創意，養成突破成規、求新求變之探究精神。 3. 增進學生的敏覺、流暢、變通、獨特、精進、熱忱及自信等人格特質，培 4. 養用創意來解決問題之能力。	1. 創造發明的啟事及意義 2. 生活中之創意 3. 創造的人格 4. 創造潛能開發 5. 設計創意演練	
動畫設計 I、II	1. 使學生了解動畫原理。 2. 能夠體會動畫之美。 3. 讓學生習得製作動畫的各種技術。	1. 動畫原理、故事 2. 停格、簡單動畫。 3. 賽璐路、網頁動畫 4. 3D 動畫。 5. 剪輯、音樂、字幕 6. 媒體格式、網路連結	
動畫後製 I、II	1. 能運用影音設備編輯動態影像 2. 能夠使用 imovie、movie maker、會聲會影、威力導演、Adobe premiere 或 After Effect、等軟體編輯剪接靜態或動態影像 3. 能運用 Garage band、Audition 等軟體自製音樂、音效、編輯聲音並運用於影片中。	1. 非線性剪輯原理 2. 影片的格式與動畫原理 3. 動畫影格操作 4. 動畫分鏡習作 5. 剪輯與合成 6. 後製作影片輸出	

	<p>計展、國父紀念館精品展兩大主軸。</p> <p>3. 校內社團活動有漫畫社，漫畫技巧、人物造型、分鏡設計、腳本撰寫，讓學生於課餘時間，加強 2D 漫畫的繪製創作能力，另外有同人創作社，創作同人誌，製作同人商品、製作 COS 服和 COS 道具，藉由角色扮演過程中，訓練學生角色設計形塑能力，加強角色姿態模擬的演練，使 3D 建模過程中，調整骨架結構有更流暢的動態。</p>																				
<p>教師專業社群</p>	<p>1. 本計畫配合教師專業學習社群名稱：「新藝象」教師社群。</p> <p>2. 參與人數：</p> <table border="1" data-bbox="427 488 1377 779"> <thead> <tr> <th>教師</th> <th>任教科目</th> <th>教師</th> <th>任教科目</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>楊雅涵</td> <td>數位多媒體設計、設計素描、專題製作</td> <td>羅妙如</td> <td>電腦繪圖、廣告設計、升學組專一</td> </tr> <tr> <td>余珮綺</td> <td>插畫、設計素描、設計繪畫</td> <td>邱靖智</td> <td>繪本創作、插畫、設計繪畫</td> </tr> <tr> <td>陳俊安</td> <td>數位應用、電腦繪圖、數位後製、專題製作</td> <td>陳柏聿</td> <td>插畫、專題製作、設計繪畫、攝影</td> </tr> <tr> <td>游昭文</td> <td>專題製作、表現技法、設計繪畫</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>3. 現有師資 7 位，為了發展發展次世代美術特色課程，現有師資需要做專業成長，列入廣告設計科教師專業學習社群之學習重點。</p>	教師	任教科目	教師	任教科目	楊雅涵	數位多媒體設計、設計素描、專題製作	羅妙如	電腦繪圖、廣告設計、升學組專一	余珮綺	插畫、設計素描、設計繪畫	邱靖智	繪本創作、插畫、設計繪畫	陳俊安	數位應用、電腦繪圖、數位後製、專題製作	陳柏聿	插畫、專題製作、設計繪畫、攝影	游昭文	專題製作、表現技法、設計繪畫		
教師	任教科目	教師	任教科目																		
楊雅涵	數位多媒體設計、設計素描、專題製作	羅妙如	電腦繪圖、廣告設計、升學組專一																		
余珮綺	插畫、設計素描、設計繪畫	邱靖智	繪本創作、插畫、設計繪畫																		
陳俊安	數位應用、電腦繪圖、數位後製、專題製作	陳柏聿	插畫、專題製作、設計繪畫、攝影																		
游昭文	專題製作、表現技法、設計繪畫																				
<p>受益對象（經費使用者）</p>	<p>1. 遴聘遊戲業界教師教學，編列聘請樂美館及相關遊戲動畫公司，專業動畫藝術師資鐘點費，校內專班教師課後輔導教學授課，編列內聘鐘點費用，校內舉辦元旦展、畢業展…等展覽活動，另外聘請專家學者，進行作品指導評分，編列相關指導費與諮詢費用。</p> <p>2. 申請專班授課學生講義的編製印刷費，提供學生課程學習資源，加強學習成效。</p> <p>3. 業師教學專業材料與器材，業界參訪活動講師費用與車資，配合作品展覽活動相關佈置材料經費。</p>																				
<p>增能內容與策略（How）</p>	<p>1. 提昇學生 2D 美術設計專業技術，能提升業界所需實務能力，並加強 3D 遊戲動畫之技術層面，符合業界技術人力需求。</p> <p>2. 完整的動漫遊戲美術產業特色課程，帶動學生卓越專業表現，建立學生自信心、靈活思考與創造力。</p> <p>3. 透過動漫遊戲產學專班的開辦，提昇動漫遊戲美術相關興趣學生對自我的肯定，進而擴大與業界實習、輔導就業的接軌。</p> <p>4. 透過定期舉辦專班製作成果展，將動漫遊戲產學專班的成果，讓業界與學界了解本校學生素質水準的提昇。</p> <p>5. 參與國內外動漫遊戲美術等相關競賽成果、教育部辦理設計群專題製作競賽得獎成績，逐年提升。</p>																				
<p>預期效益（需能呼應目標並為實施內容之產出）（What）</p>	<p>1、量的效益</p> <p>(1). 現有師資 7 位，為了發展遊戲角色與動漫特色課程，現有師資需要做專業成長，列入廣告設計科教師專業學習社群之學習重點，規劃「教師接受專業指導、教師赴產業機構實務觀摩參訪」</p> <p>(2). 規畫 4 次特色課程發展研討會，讓教師進行專業學習、教師觀摩、教師專業對話，以促進教師專業成長。</p> <p>(3). 教師與學生進行產業界參訪，參觀遊戲動畫產業公司、展覽活動、產業實習。</p> <p>2、質的效益</p> <p>(1). 高二專業班，作業展覽每學期共 2 次，展出作品共計 200 件以上。</p>																				

	(2). 高三專業班，參加校內元旦展、畢業展、新一代設計展、國父紀念館精品展，共計 4 檔次。 (3). 參加校外競賽臺灣國際學生創意設計大賽、數位內容系列競賽 4C 數位創作競賽、全國資訊月海報設計競賽、新一代金典新秀設計獎、宏基數位創作獎、教育部全國高級中等學校學生商業類技藝競賽、教育部全國高職學生專題暨創意製作競賽、全國技藝競賽 (4). 專業教師逐年完成課程教案編撰，業界專家與學者指導授課每學期 42 小時，。			
經費需求	經常門(單位:千元)		資本門(單位:千元)	
	680		固定資產	無形資產
			230	0
教學設備需求 (項目、用途和效益說明、經費預算)	1. 各式靜物、蠟果、高低靜物置物台座、襯布、各式材質物品、投射燈具、單槍投影機、實物投影機、擴音設備、筆記型電腦、畫架、椅凳 2. PC 電腦、滑鼠、鍵盤、繪圖軟體(photoshop、flash)、教師廣播系統 3. 數位電繪板、高階電腦運算機、高階螢幕顯示器、獨立顯示卡、錄音設備、剪輯軟體、動畫軟體、數位攝影棚、數位攝影機、數位相機、攝影燈具、手持式穩定器、合法音效 5. 數位電繪板、高階電腦運算機、高階螢幕顯示器、獨立顯示卡、錄音設備、剪輯軟體、動畫軟體、數位攝影棚、數位攝影機、數位相機、攝影燈具、手持式穩定器、合法音效			
與其他計畫之關聯(可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 由新北市高中高職旗艦計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部優質化計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部均質化計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部技職教育再造補助計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部補助教學設備資本門計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部補助優質精進計畫轉化			

三、106-C-B 各校打造前瞻技職人才計畫

計畫編號與名稱	106-C-B-1 新銳藝術家計畫
計畫目標 (Why)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 奠定學生良好繪畫基礎 2. 發展學生正確藝術欣賞與藝術理論觀點 3. 促進水彩風景寫生課程學習與加深加廣課程，提升專業素養與能力。 4. 培養新銳藝術家，引導學生作品發表、展演並與台灣藝術活動接軌。
承辦單位	主辦：教務處教學組 協辦：美術、美工、廣設等科
實施內容	(一)參加對象 <ol style="list-style-type: none"> 1. 美術科高二、美工科繪畫興趣傾向同學。 2. 選拔提名：由高一各班導師及水彩任課教師推選出水彩能力佳且對風景寫生有興趣，有意願參與風景寫生隊者。高二、三年級經由各班水彩任課教師推薦或自行報名經甄選入隊。 3. 測驗：由統一教學組安排水彩能力測驗。 (二)測驗時間：每學期辦理乙次，由教務處另行公告時間。 (三)課程類別 106-C-B-1-1 美學繪畫創作新思維 <ol style="list-style-type: none"> (1) 風景寫生先修班與高二、高三風景寫生隊於每週一週會時間（1節課），分為3個小隊實施風景基礎課程教學，合計每學期授課約145次。 (2) 風景寫生先修班與風景寫生隊於每學期第三週至第十九週星期三分為3個小隊，每隊各配置校內教師1人、外聘專業專家1人，實施課程加強，每次上課3個鐘點（14：20~17：00），合計每學期授課約8次。 106-C-B-1-2 藝博在復興 <ol style="list-style-type: none"> (1) 風景寫生隊週六由風景寫生隊專業教師帶領，實施寫生課程，進行寫生培訓，並配合校內外重要寫生競賽，實施賽前加強培訓，每學期規劃約8次課程，每次進行寫生教學7小時。 (2) 風景寫生先修班與風景寫生隊於暑期輔導課期間將寫生隊分為三個小隊，實施課程加強，教學時間由教學組規劃於暑期輔導課時段下午實施。 <ol style="list-style-type: none"> 3. 除課程練習外，需按指導教師指定作業完成平時練習作品。 4. 每月份擇適當課程時段，實施作品檢討、學習分享與優良作品欣賞。
學生學習成效	<ol style="list-style-type: none"> (1) 配合水彩繪畫創作特色模組課程發展繪畫基礎實務、I-II素描實作I-II、專業藝術概論I-II、藝術欣賞I-II繪畫素材研究I-IV、展演實務I-VI課程，深化學生創作與展演專業能力，強化風景寫生基礎，豐富學生學習，達成專業新銳藝術家培訓。 (2) 風景寫生先修班與高二、高三風景寫生隊於每週一週會時間（1節課），分為3個小隊實施風景基礎課程教學，合計每學期授課約45次。 (3) 風景寫生先修班與風景寫生隊於每學期第三週至第十九週星期三分為3個小隊，每隊各配置校內教師1人、外聘專業專家1人，實施課程加強，每次上課3個鐘點（14：20~17：00），合計每學期授課約8次。 (4) 風景寫生隊週六由風景寫生隊專業教師帶領，實施寫生課程，進行寫生培訓，並配合校內外重要寫生競賽，實施賽前加強培訓，

	<p>每學期規劃約 8 次課程，每次進行寫生教學 7 小時。</p> <p>(5) 風景寫生先修班與風景寫生隊於暑期輔導課期間將寫生隊分為三個小隊，實施課程加強，教學時間由教學組規劃於暑期輔導課時段下午實施。</p> <p>(6) 繪畫專業班學生，實施課程加強與雙師教學，配合水彩繪畫創作特色模組課程，發展水彩繪畫創作，透過課程教學及訓練，了解水性媒材在繪畫中的專業表現及方式，培育風景寫生專業人才，達成新銳藝術家培訓。</p> <p>2、除課程練習外，需按指導教師指定作業完成平時練習作品，每月份擇一適當課程時段，實施作品檢討、學習分享與優良作品欣賞，不定期參與藝文界相關水彩畫會團體，展覽活動之作品參觀、論壇或研討。</p> <p>3、成立風景寫生社團，鼓勵學生參與風景寫生活動，參觀相關藝術家作品展出，透過實作與欣賞，提升能力與眼界。</p>																																
<p>教師專業社群</p>	<p>1、本計畫配合教師專業學習社群-筆趣心源，推廣藝術扎根、創作欣賞及作品發表，透過基礎建立、教師參觀藝文畫展、作品創作與發表呈現學職本能專長並相互分享、學習、成長，提昇技職教育技能水準，達成更佳教學成果。</p> <p>2、教師透過繪畫課程教材教法研究、教學分享、教學成果研討..等互動學習與改進個人教學方式，促進學生學習，發展多元評量，運用 A-7 運用學習評量評估學習成效教學指標，俾利未來教學所需。</p> <p>3、教師參觀藝術作品展出，探詢或參訪藝術家工作室，相互研究、學習，進而作品創作、發表，以成學生學習之表率。</p> <p>4、教師專業學習社群-筆趣心源參與教師團隊：</p> <table border="1" data-bbox="475 1133 1409 1447"> <thead> <tr> <th colspan="2">美術科教師</th> <th colspan="2">美工科教師</th> <th>廣設科教師</th> <th>其他</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>林志金主任</td> <td>張宏彬組長</td> <td>歐紹合組長</td> <td>江健昌老師</td> <td>邱鵬城組長</td> <td rowspan="5">教務主任 劉聰明主任</td> </tr> <tr> <td>連明仁老師</td> <td>蔡綉雯老師</td> <td>高振益老師</td> <td>蔡永順老師</td> <td>蔡斐鈞老師</td> </tr> <tr> <td>李照富老師</td> <td>陳依杰老師</td> <td>林玟慧老師</td> <td>周美燕老師</td> <td>李佳鴻老師</td> </tr> <tr> <td>吳剛毅老師</td> <td></td> <td>簡志達老師</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	美術科教師		美工科教師		廣設科教師	其他	林志金主任	張宏彬組長	歐紹合組長	江健昌老師	邱鵬城組長	教務主任 劉聰明主任	連明仁老師	蔡綉雯老師	高振益老師	蔡永順老師	蔡斐鈞老師	李照富老師	陳依杰老師	林玟慧老師	周美燕老師	李佳鴻老師	吳剛毅老師		簡志達老師							
美術科教師		美工科教師		廣設科教師	其他																												
林志金主任	張宏彬組長	歐紹合組長	江健昌老師	邱鵬城組長	教務主任 劉聰明主任																												
連明仁老師	蔡綉雯老師	高振益老師	蔡永順老師	蔡斐鈞老師																													
李照富老師	陳依杰老師	林玟慧老師	周美燕老師	李佳鴻老師																													
吳剛毅老師		簡志達老師																															
<p>受益對象（經費使用者）</p>	<p>美術科高二、美工科繪畫興趣同學</p>																																
<p>增能內容與策略（How）</p>	<p>1、本計畫配合本校美術科水彩繪畫創作特色模組課程，發展藝術繪畫基礎，補強學生藝術理論多元知能（加廣），促進水彩寫生與展演教學精緻化（加深），培育學生為新銳藝術家，無縫接軌成為藝文界藝術創作人才，特擬定實施要點。</p> <p>2、加強風景寫生展演活動之教育與訓練成效，延續高一靜物繪畫課程，強化高二水彩繪畫教學發展，促進高三水彩與繪畫創作專題，精進藝術人才培育，提升學生的展演能力，建立學校優良傳統與傳承，達成技職學校之高技能水準。</p> <p>3、提昇學生人文、藝術素養，促進學習效能，增強學生廣泛藝術觀念建構，發展專題創作與培養新銳藝術家，強化學校教育與社區資源分享，達成精緻高職教育。</p>																																
<p>預期效益（需能呼應目標並</p>	<p>(一)、透過專業深化與學習，延續高一靜物繪畫課程，強化高二水彩寫生教學，發展水彩創作專題，精進藝術人才培育提升學生的展演能</p>																																

<p>為實施內容之產出) (What)</p>	<p>力，進而延伸國中端師生對高職藝術與設計專業教育的認識，達成精緻高職教育精神與 12 年國教的教育目標。</p> <p>(二)、學生能發展專業領域學習的精緻化，實施作品創作及辦理展演活動，透過風景寫生隊專才培訓與展演活動品質的提升，促進師生創作之作品相互觀摩，一方面教學相長、一方面學生相互學習，再另一方面增進學校校本課程所發展專業學能透網路提供與社會互動學習之機會，發展學生水彩專題展示進而成為有能力進行藝術創作的藝術專才。</p> <p>(三)全校能利用人文藝術活動，增進學生對人文藝術之涵養，透過雙師教學，引進藝術專家協同教學，提升學生學習成效，培養水彩創作專才。</p> <p>(四)學生能運用在學期間發展專業領域學習，提升藝術與設計專業水準，增進相關領域的競爭力與提昇競賽成績，對未來之創作有莫大之幫助。</p> <p>(五)師生參觀藝術家創作展出，聘請國內藝術創作具知名度藝術家專題講座與分享創作經驗，發展全國獨一美術專業特色學校，成功培養新銳藝術設計專業人才。</p>		
<p>經費需求</p>	<p>經常門(單位:千元)</p>	<p>資本門(單位:千元)</p>	
<p>860</p>		<p>固定資產</p>	<p>無形資產</p>
<p>教學設備需求 (項目、用途和效益說明、經費預算)</p>	<p>1、申請學生學習材料，供應學生一般性學習課程以外的學習資源，如週一加強課程、社團雙師教學、假日加深加廣教學與繪畫知能學習等材料。</p> <p>2、聘請專業水彩藝術家配合校內教師實施繪畫專業班與風景寫生隊雙師教學，週一加強課程，假日加深加廣教學與繪畫知能學習等鐘點費支付。</p> <p>3、申請專業藝術家實施繪畫專業班與雙師教學與假日加深加廣教學教師使用專業教學工具、材料、遠距離寫生巡旅活動車資與相關設備，並配合專業展演活動相關佈展材料經費。</p> <p>4、配合 105-B-1 新銳藝術家各項子計畫各項活動所需學生工讀、相關設備維護、文具費用、佈展與資料印刷。</p> <p>5、配合 105-B-1 新銳藝術家相關教學、活動紀錄、資料分享所需，申請平板電腦(含數位筆)、數位攝影機、對開凹凸版壓印機…等設備。</p>		
<p>與其他計畫之關聯 (可複選)</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/>由新北市高中高職旗艦計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部優質化計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部均質化計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部技職教育再造補助計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部補助教學設備資本門計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部補助優質精進計畫轉化</p>		

計畫編號與名稱	106-C-B-2-藝術鑑賞家計畫
計畫目標(Why)	<p>為培養學生自主學習能力，發展文學、鑑賞、服務等多元學習，進而培養藝術鑑賞家，引導學生藝術鑑賞思考並服務導覽國際藝術展。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 奠定文學素養，養成主動閱讀習慣。 2. 提升口語表達能力。 3. 強化繪畫基礎課程鑑賞觀念能力與增進速寫實作、專題製作創作作品導覽能力。 4 培養藝術鑑賞家。
承辦單位	<p>主辦：教務處實驗研究組 協辦：國文科、美工科</p>
實施內容	<p>106-C-B-2-1 飛揚文學 計畫配合本校共同科語文類，透過各種聽、說、讀、寫語文多元活動營造豐富的閱讀環境，奠定文學素養基礎，養成學生主動閱讀習慣，並拔尖強化口語表達能力，使文學更有思考性及學習意義</p> <p>106-C-B-2-2 藝術導覽服務學習</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 配合美工科故事插畫特色模組課程之繪畫基礎課程，奠定藝術鑑賞概念及美工科專題製作特色模組課程速寫實作及專題製作課程，提升專題製作課程作品導覽能力。 2. 成立「國際藝術導覽專班」進而培養藝術鑑賞家，推動服務學習導覽國際藝術展。
學生學習成效	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過語文類教師社群研討深化專業教學能力，營造團體學習情境並帶動學生主動閱讀、樂在樂讀、享受閱讀。 2. 透過多元語文活動活化文學氣氛，奠定校園文學素養基礎。 3. 透過國際藝術導覽專班課程，加深加廣補強美工科故事插畫特色模組組之繪畫基礎課程藝術鑑賞觀念，強化專題製作特色模組課程之速寫實作及專題製作課程作品導覽能力。 4. 從奠定語文素養、強化口語表達，建立藝術鑑賞能力進而培養藝術鑑賞家，服務學習導覽國際藝術展。
教師專業社群	<ol style="list-style-type: none"> 1. 結合語文課程類專業社群「閱讀悅樂」設計適切於本校閱讀教學策略。 2. 研擬有效的語文教學活動，透過觀摩與研習，增進老師專業知能。 3. 規畫各類語文活動，深耕學生語文層面，提廣本校閱讀風氣。
受益對象(經費使用者)	<p>飛揚文學：全校學生 藝術導覽服務學習：國際藝術導覽專班同學</p>

<p>增能內容與策略 (How)</p>	<p>106-C-B-2-1 飛揚文學 配合共同科國文課程，搭配多元語文活動規劃，奠定文學素養基礎、營造豐富的閱讀環境。 (1) 每學期及寒、暑假辦理閱讀認證與藝文賞析活動。 (2) 早讀時段成立讀書會。 (3) 每週一好書於星期二升旗時段，舉辦閱讀心得分享活動。 (4) 辦理語文競賽。 (5) 成立閱讀出題小組。</p> <p>106-C-B-2-2 導覽服務學習 配合美工科故事插畫特色模組課程及專題製作特色模組課程提升藝術鑑賞觀念並強化專題製作課程作品導覽能力進而培養藝術鑑賞家，服務學習導覽國際藝術展。 (1) 成立國際藝術導覽專班</p> <table border="1" data-bbox="414 750 1396 1131"> <thead> <tr> <th>課程內容</th> <th>課程目標</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>藝術鑑賞課程</td> <td>1. 深化學生中西方美術史涵養。 2. 提升藝術鑑賞能力。</td> </tr> <tr> <td>導覽練習課程</td> <td>透過校本藝術展於元旦展、師生美展、畢業展期間進行導覽練習，提升導覽口語表達及應變能力。</td> </tr> <tr> <td>展覽賞析課程</td> <td>至各大美術展聆聽導覽員對當期展覽解說，學習導覽技巧及瞭解最新展覽資訊。</td> </tr> <tr> <td>導覽實務講座</td> <td>促進學生了解業界商業藝術發展。</td> </tr> <tr> <td>國際禮儀講座</td> <td>瞭解國際禮儀規範</td> </tr> </tbody> </table> <p>(2) 推動藝術展導覽服務學習 秉持人文藝術精神、支持國內藝術發展，鼓勵專班同學至各大美術館活動支援藝術導覽服務。</p>	課程內容	課程目標	藝術鑑賞課程	1. 深化學生中西方美術史涵養。 2. 提升藝術鑑賞能力。	導覽練習課程	透過校本藝術展於元旦展、師生美展、畢業展期間進行導覽練習，提升導覽口語表達及應變能力。	展覽賞析課程	至各大美術展聆聽導覽員對當期展覽解說，學習導覽技巧及瞭解最新展覽資訊。	導覽實務講座	促進學生了解業界商業藝術發展。	國際禮儀講座	瞭解國際禮儀規範
課程內容	課程目標												
藝術鑑賞課程	1. 深化學生中西方美術史涵養。 2. 提升藝術鑑賞能力。												
導覽練習課程	透過校本藝術展於元旦展、師生美展、畢業展期間進行導覽練習，提升導覽口語表達及應變能力。												
展覽賞析課程	至各大美術展聆聽導覽員對當期展覽解說，學習導覽技巧及瞭解最新展覽資訊。												
導覽實務講座	促進學生了解業界商業藝術發展。												
國際禮儀講座	瞭解國際禮儀規範												
<p>預期效益 (需能呼應目標並為實施內容之產出) (What)</p>	<p>106-C-B-2-1 飛揚文學 配合共同科國文課程，搭配多元語文活動規劃，奠定文學素養基礎、營造豐富的閱讀環境，提升閱讀認證樂趣。 1. 量的效益 (1) 每學年每位同學至少閱讀 4 本以上書籍。 (2) 成立 6 班讀書會。 (3) 每學年上台分享，共同閱讀書籍 10 次以上。 (4) 每學年出題最新書目 40 本以上供同學測驗及自我檢核。 2. 質的效益 (1) 閱讀認證與藝文賞析活動：保持學生持續且主動閱讀的良好習慣。 (2) 讀書會：將閱讀課程融入班級經營，培養悅讀品德力。 (3) 每週一好書：帶領全校共同閱讀，營造校園閱讀氣氛。 (4) 辦理語文競賽：培養學生聽、說、讀、寫多元文學能力。 (5) 閱讀出題小組：強化學生語文邏輯思考及增進認證時多元選擇。</p> <p>106-C-B-2-2 導覽服務學習 配合美工科故事插畫特色模組課程及專題製作特色模組課程提升藝術鑑賞觀念並強化專題製作課程作品導覽能力進而培養藝術鑑賞家，服務學習導覽國際藝術展。</p>												

	<p>1. 量的效益 (1) 拔尖訓練每學年至少 50 位專班同學成為藝術鑑賞家。 (2) 每學年至少參與 10 場國際藝術展，與最新藝術資訊接軌。 (3) 每學年進行導覽服務學習 5 場以上。</p> <p>2. 質的效益 (1) 藉由國際藝術導覽專班課程，深化中西方美術史涵養、提升藝術鑑賞能力、了解最新展覽資訊及動態並強化口語表達及應變能力。 (2) 參與校內外展覽進行導覽服務學習，培育熱誠的服務學習文化。</p>		
經費需求	經常門(單位:千元)		資本門(單位:千元)
	360	固定資產	無形資產
		142	0
教學設備需求 (項目、用途和 效益說明、經 費預算)	<p>1. 聘請國文老師協助設計提廣語閱讀風氣及辦理各項語文競賽活動鐘點費支應。</p> <p>2. 聘請國際藝術導覽專班校內專業教師授課及辦理導覽實務講座、國際禮儀講座鐘點費支應。</p> <p>3. 申請材料費支應各類語文競賽活動優良表現贈品、國際藝術展參觀門票、導覽擴音設備及參觀活動車資。</p> <p>4. 配合 106-C-B-1 藝術鑑賞家各項子計畫所需協助人員工作費、學生工讀、文具用品、材料費、雜支等。</p>		
與其他計畫之 關聯(可複選)	<p><input checked="" type="checkbox"/>由新北市高中高職旗艦計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部優質化計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部均質化計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部技職教育再造補助計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部補助教學設備資本門計畫轉化</p> <p><input type="checkbox"/>由教育部補助優質精進計畫轉化</p>		

計畫編號與名稱	106-C-B-3 動漫基地—復興商工				
計畫目標 (Why)	1. 奠定學生良好漫畫基礎 2. 發展學生正確漫畫欣賞與創作觀點 3. 培養新銳漫畫家，引導學生創作、展演並與動漫活動接軌。				
承辦單位	主辦：學務處訓育組 協辦：廣設科、美工科、美術科				
實施內容	1. 106-C-B-3-1 扶植漫畫創作：人物面相、動作骨架、透視理論、場景設定、人造物件等繪畫技巧。劇本創作、劇本分鏡、角色設定、對白設計。後期製作：數位編輯、向量繪圖製作、數位上色。 2. 透過課程與社團，提昇學生人文、漫畫素養，促進學習效能，增強學生漫畫創作概念與能力；以期待產生作品並與培養新興漫畫家，達成精緻高職教育。				
學生學習成效	1. 106-C-B-3-1 扶植漫畫創作 學習：人物藝用解剖學、人臉比例、五官描繪、肢體比例、動作開展、透視表現、空間與物體描繪。劇本結構、分鏡列表、角色設計、對話框設計。後期製作：落版編輯、向量繪圖製作、數位上色等。 評鑑：預計上學期末辦理一次進度檢查、學年末辦理成果發表一次。				
教師專業社群	1. 漫畫社指導老師社群：透過觀摩與研討，增進老師專業知能。 2. 同人創作社指導老師社群：加強橫向聯繫，擴增專業知能。 3. 人像速寫社指導老師群：教師與業師間相互觀摩，提升彼此知能。				
受益對象 (經費使用者)	漫畫社、同人創作社、人像速寫社、人像速寫隊、學生會，暨有興趣參與漫畫、同人創作計畫之同學。				
增能內容與策略 (How)	1. 106-C-B-3-1 扶植漫畫創作： 透過業界教師以目前漫畫創作的經驗與實作層面，設備應用、軟體教學等，融入教學中，以期學生能提升漫畫創作的專業能力。				
	年級	課程規劃重點		學分數	備註
	全年級	校內教師	人物面相、動作骨架、向量繪圖製作、數位上色。	每次 3~4 學分 (每週一次)	在校上課 (業師上課時段及團課時間，校內班協同教學並協理)
業師	場景設定、透視理論、人造物件等繪畫技巧。劇本創作、劇本分鏡、角色設定、對白設計。後期製作：數位編輯、數位漫畫	每次 2-3 小時 (每月 2 次、0 學分)			
本校專任教師與人像速寫社教師，提供學生堅實的人物繪畫能力，幫助學生於漫畫創作道路，對人物角色創作有可深可遠的發展能力。					

	本校專任教師協助學生行政工作，如：開會協調、表演與參賽工作準備、文創商品製作指導等等，使之組織化，獲得行政支援。				
	年級	課程規劃重點		社課時數	備註
	全年級	校內教師	行政與倫理、印刷製作	每次 1 小時 (每週一次)	在校上課 (業師上課時段課時間，校內教師協同教學並協助)
業師		同人文創、角色扮演、特殊彩妝、道具製作、攝影後製	每次 2-3 小時 (每月 2 次)		
預期效益 (需能呼應目標並為實施內容之產出) (What)	1. 106-C-B-3-1 扶植漫畫創作： 上學期舉辦進度展 1 次，下學期舉辦成果展 1 次；上學期為進度檢查作品展出；期末為學期整合性作品成果展，用以檢視專學生學習成效，進而激勵學生互相觀摩學習與實作之成效。預計人像漫畫作品 160 件、角色設定 100 件、單幅漫畫 100 件、貼圖創作 100 件、連環圖畫與四格漫畫 20 件。				
經費需求	經常門 (單位:千元)		資本門 (單位:千元)		
	400		固定資產	無形資產	
			255	0	
教學設備需求 (項目、用途和效益說明、經費預算)	專業繪圖平板電腦：數位漫畫創作、人物角色設定、同人角色扮演影像數位後製。 數位攝影機 Canon 5DIII 專用鏡頭：同人角色扮演影像攝錄、漫畫創作素材攝影。				
與其他計畫之關聯 (可複選)	<input checked="" type="checkbox"/> 由新北市高中高職旗艦計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部優質化計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部均質化計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部技職教育再造補助計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部補助教學設備資本門計畫轉化 <input type="checkbox"/> 由教育部補助優質精進計畫轉化				

四、經費明細表

106-A 新課綱推動及準備計畫~課程設計新契機經費明細表

(一)106 會計年度概算表(106 年 8 月至 12 月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)	
1. 經常門						
講座鐘點費	節	6	1,600	9,600	課程領航團隊精進-外聘研習講師鐘點	
講座鐘點費	節	6	800	4,800	課程領航團隊精進-社群內聘講師研習鐘點	
工作費	時	50	133	6,650	課程設計新契機-協助臨時推動業務及資料整理工作費	
工讀費	時	50	133	6,650	課程設計新契機-協助臨時推動業務及資料整理工讀費	
講義、資料費	份	100	30	3,000	核心推動總體發展-各項資料印刷支出；課程領航團隊精進-社群研習講義、資料印刷	
膳食費	人	75	80	6,000	課程領航團隊精進-社群研習誤餐費(逾用餐時間方可核實支應)	
雜支	式	1	3,300	3,300	課程設計新契機-文具用品、光碟片等雜支	
經常門合計				40,000		
2. 資本門						
固定資產	專業數位相機	台	2	67,000	134,000	科內教學、紀錄、翻拍、示範錄影等
	小計				134,000	
無形資產	互動多媒體互動 APP	套	1	128,000	128,000	選修課程全校授權版
	小計				128,000	
資本門合計				262,000		
總計				302,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

106-A 新課綱推動及準備計畫~課程設計新契機

(二)107 會計年度概算表(107 年 1 月至 7 月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)	
1. 經常門						
講座鐘點費	節	6	1,600	9,600	課程領航團隊精進-外聘研習講師鐘點	
講座鐘點費	節	6	800	4,800	課程領航團隊精進-社群內聘講師研習鐘點	
工作費	時	50	133	6,650	課程設計新契機-協助臨時推動業務及資料整理工作費	
工讀費	時	50	133	6,650	課程設計新契機-協助臨時推動業務及資料整理工讀費	
講義、資料費	份	100	30	3,000	核心推動總體發展-各項資料印刷支出；課程領航團隊精進-社群研習講義、資料印刷	
膳食費	人	75	80	6,000	課程領航團隊精進-社群研習誤餐費(逾用餐時間方可核實支應)	
雜支	式	1	3,300	3,300	課程設計新契機-文具用品、光碟片等雜支	
經常門合計				40,000		
2. 資本門						
固定資產	LED 攝影棚燈	組	1	35,000	35,000	翻拍教材及示範打燈拍攝、拍攝資料用及教學用。
	小計			35,000		
無形資產						
	小計					
資本門合計				35,000		
總計				75,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

106-B 新課綱課程試行計畫~拔擢遊戲美學家經費明細表

(一)106 會計年度概算表(106 年 8 月至 12 月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)
1. 經常門					
鐘點費	時	54	1,600	86,400	遴聘產業界講師
鐘點費	時	100	450	45,000	特色課程、產學專班校內教師 星期一至五(4:20 至 5:10) 第八節課上課。
出席費	時	12	1,600	19,200	邀請學者專家身分參與評審指導
材料費	元/人	200	700	140,000	產學專班成果作品製作材料費
印刷費	才	500	40	20,000	專班作品輸出展示
國內旅費	人	5	5,000	25,000	對外參加競賽差旅費
雜支	式	1	4,400	4,400	各項活動相關文具費用
經常門合計				340,000	
2. 資本門					
固定 資產					
	小計				
無形 資產					
	小計				
資本門合計				0	
總計				340,000	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

106-B 新課綱課程試行計畫~拔擢遊戲美學家經費明細表

(二)107 會計年度概算表(107 年 1 月至 7 月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)	
1. 經常門						
鐘點費	時	54	1600	86,400	遴聘產業界講師	
鐘點費	時	100	450	45,000	特色課程、產學專班校內教師 星期一至五(4:20 至 5:10) 第八節課上課。	
出席費	時	12	1,600	19,200	邀請學者專家身分參與評審指導	
材料費	元/人	200	700	140,000	產學專班成果作品製作材料費	
印刷費	才	1125	40	45,000	專班作品輸出展示	
雜支	式	1	4,400	4,400	各項活動相關文具費用	
經常門合計				340,000		
2. 資本門						
固定 資產	Mac 專業筆 電	台	2	65,000	130,000	動畫媒體設計教學
	縮時攝影機	台	2	10,000	20,000	動畫設計練習
	圓盤砂光機	台	8	10,000	80,000	模型製作練習
	小計				230,000	
無形 資產						
	小計					
資本門合計				230,000		
總 計				570,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

106-C-B-1 新銳藝術家計畫經費明細表

(一)106 會計年度概算表(106 年 8 月至 12 月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)	
1. 經常門						
印刷費	套	1	30,000	30,000	新銳藝術家各項展出活動佈展印刷所需	
材料費	元/生	180	700	126,000	新銳藝術家相關課程學生學習材料	
鐘點費	時	360	400	144,000	新銳藝術家相關課程內、外聘指導教師鐘點費(包含專業團隊三班、雙師教學三班與專業團隊假日授課鐘點費)共有十多位教師	
工讀費	時	100	133	13,300	新銳藝術家各項活動學生工讀費	
設備維護費	式	1	22,000	22,000	新銳藝術家相關設備維護(彩色輸出印表機、掃描設備)	
物品費	組	8	8,000	64,000	美學繪畫創作新思維課程使用寫生型畫架、教師示範、教學使用、作品展出佈展之設備與材料。	
交通費	車次	3	10,000	30,000	藝博在復興寫生巡旅活動、遠距離寫生活動使用車資。	
雜支	式	1	700	700	新銳藝術家各項活動相關文具費用	
經常門合計				430,000		
2. 資本門						
固定資產	平板電腦(含數位筆)	台	2	37,000	74,000	新銳藝術家相關教學、活動紀錄、資料分享所需
	專業數位攝影機	台	1	22,000	22,000	新銳藝術家相關教學、活動紀錄、資料分享所需
	小計				96,000	
無形資產						
	小計					
資本門合計				96,000		
總計				526,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

106-C-B-1 新銳藝術家計畫經費明細表

(二)107 會計年度概算表(107 年 1 月至 7 月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)	
1. 經常門						
印刷費	套	1	30,000	30,000	新銳藝術家各項展出活動佈展印刷所需	
材料費	元/生	180	700	126,000	新銳藝術家相關課程學生學習材料	
鐘點費	時	390	400	156,000	新銳藝術家相關課程內、外聘指導教師鐘點費(包含專業團隊三班、雙師教學三班與專業團隊假日授課鐘點費)共有十多位教師	
工讀費	時	100	133	13,300	新銳藝術家各項活動學生工讀費	
設備維護費	式	1	22,000	22,000	新銳藝術家相關設備維護(彩色輸出印表機、掃描設備)	
物品費	組	10	8,000	80,000	美學繪畫創作新思維課程使用寫生型畫架、教師示範、教學使用、作品展出佈展之設備與材料。	
雜支	式	1	2,700	2,700	新銳藝術家各項活動相關文具費用	
經常門合計				430,000		
2. 資本門						
固定資產	對開凹版機	台	1	80,000	80,000	新銳藝術家製作教學、活動紀錄、資料分享所需
	全開晾紙架	台	1	20,000	20,000	新銳藝術家製作教學、活動紀錄、
	小計			100,000		
無形資產						
	小計					
資本門合計				100,000		
總計				530,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

106-C-B-2 藝術鑑賞家計畫經費明細表

(一)106 會計年度概算表(106 年 8 月至 12 月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)	
1. 經常門						
鐘點費	節	30	400	12,000	藝術鑑賞家-各項語文活動鐘點	
鐘點費(課後)	節	40	550	22,000	藝術鑑賞家-各項語文活動及導覽專班授課鐘點(課後)	
講座鐘點費	節	19	1,600	30,400	藝術鑑賞家-導覽專班專題講座鐘點	
工作費	時	30	133	3,990	藝術鑑賞家-協助臨時推動業務及出題資料整理工作費	
工讀費	時	282	133	37,506	藝術鑑賞家-協助臨時推動業務及出題工讀費	
印刷費	套	1	8,000	8,000	藝術鑑賞家-各項語文活動及導覽專班印刷、導覽手冊印刷支出	
國內旅費	車次	7	2,000	14,000	藝術鑑賞家-國際藝術導覽專班校外參觀藝術展使用車資	
材料費	元/生	70	700	49,000	藝術鑑賞家-優良表現贈品、國際藝術展門票、導覽員專用小蜜蜂擴音器	
雜支	式	1	3,104	3,104	藝術鑑賞家-文具用品、光碟片等雜支	
經常門合計				180,000		
2. 資本門						
固定資產	專業數位攝影機	台	1	22,000	22,000	紀錄拍攝活動過程
	行動音響	台	1	30,000	30,000	
	小計				52,000	
無形資產						
	小計					
資本門合計				52,000		
總計				242,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

106-C-B-2 藝術鑑賞家計畫經費明細表
(二)107會計年度概算表(107年1月至7月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)	
1. 經常門						
鐘點費	節	50	400	20,000	藝術鑑賞家-各項語文活動鐘點	
鐘點費(課後)	節	40	550	22,000	藝術鑑賞家-各項語文活動及導覽專班授課鐘點(課後)	
講座鐘點費	節	18	1,600	28,800	藝術鑑賞家-導覽專班專題講座鐘點	
工作費	時	40	133	5,320	藝術鑑賞家-協助臨時推動業務及出題資料整理工作費	
工讀費	時	264	133	35,112	藝術鑑賞家-協助臨時推動業務及出題工讀費	
印刷費	套	1	8,000	8,000	藝術鑑賞家-各項語文活動及導覽專班印刷、導覽手冊印刷支出	
國內旅費	車次	5	2,000	10,000	藝術鑑賞家-國際藝術導覽專班校外參觀藝術展使用車資	
材料費	元/生	70	700	49,000	藝術鑑賞家-優良表現贈品、國際藝術展門票	
雜支	式	1	1,768	1,768	藝術鑑賞家-文具用品、光碟片等雜支	
經常門合計				180,000		
2. 資本門						
固定資產	展示電視機	台	1	90,000	90,000	作品展示螢幕
	小計				90,000	
無形資產						
	小計					
資本門合計				90,000		
總計				270,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

106-C-B-3 動漫基地—復興商工子計畫經費明細表

(一)106 會計年度概算表(106 年 8 月至 12 月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)	
1. 經常門						
鐘點費	時	160	400	64,000	動漫基地—復興商工相關課程內、外聘指導教師鐘點費	
材料費	元/生	100	700	70,000	動漫基地—復興商工相關課程學生學習材料	
工讀費	時	470	133	62,510	動漫基地—復興商工各項活動學生工讀費	
雜支	式	1	3,490	3,490	動漫基地—復興商工各項活動相關文具費用	
經常門合計				200,000		
2. 資本門						
固定資產	專業繪圖平板電腦	台	2	50,000	100,000	動漫基地—復興商工相關教學、繪製所需
	數位單眼望遠鏡頭	台	1	50,000	50,000	動漫基地—復興商工相關教學、文創小品製作、活動紀錄所需
	小計				150,000	
無形資產						
	小計					
資本門合計				150,000		
總計				350,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

106-C-B-3 動漫基地—復興商工子計畫經費明細表

(二)107 會計年度概算表(107 年 1 月至 7 月)

單位：元

名稱	單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)	
1. 經常門						
鐘點費	時	100	400	40,000	動漫基地—復興商工相關課程內、外聘指導教師鐘點費	
材料費	元/生	130	700	91,000	動漫基地—復興商工相關課程學生學習材料	
工讀費	時	490	133	65,170	動漫基地—復興商工各項活動學生工讀費	
雜支	式	1	3,830	3,830	動漫基地—復興商工各項活動相關文具費用	
經常門合計				200,000		
2. 資本門						
固定資產	軌道式 led 投射燈組	組	1	40,000	40,000	
	三軸單眼相機穩定器	組	1	20,000	20,000	
	筆電	台	1	45,000	45,000	
	小計				105,000	
無形資產						
	小計					
資本門合計				105,000		
總計				305,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：



2015 第六屆國際創新發明競賽

銀牌獎
美三義/林峪瑞 指導老師/陳美珠

全國高級中等學校104學年度學生技藝競賽

商業類科商業廣告 團體獎第三名
廣三義、廣三仁/許祖寧、廖育培 指導老師/許得輝、余珮綺

2015苗栗傳統藝術節-蘭草文藝草編時尚設計競賽

第二名
美三孝/陳俊傑 指導老師/簡志達
第三名
美三孝/余俐安 指導老師/簡志達

全國高級中等學校104學年度學生技藝競賽

商業類科商業廣告 金手獎
廣三義/許祖寧 指導老師/許得輝

中油吉祥物設計徵選比賽

優選
美三和/郭乃心 指導老師/李子庭
優選
廣三愛/賴薇如 指導老師/陳柏聿

104年度資安系列競賽海報設計

第一名
廣三和/楊景婷 指導老師/劉鳳慧

104年全國高中職創意微電影競賽

A組·熱情 季軍
廣三真/唐以筑、邱子恩、陳茜妤、林孟儒、郭芳廷、張心溦、林清薪、程品善、柳家弘 指導老師/黃心怡
廣三真/李昕佑、糕 翊、李 優、謝昱妘 指導老師/黃心怡



104年度設計群專題暨創意製作競賽

專題組 第一名
美三義/鍾寶儀、吳念宸、陳宣彤、陳晴晴、許珈誠 指導老師/陳昱光
專題組 第二名
廣三和/謝瑜晏、潘宣辰、顏郁文、蔡孟璠、呂佩穎 指導老師/林蓓菁
專題組 第三名
廣三和/潘叙蓉、黃莉芸、高于婷、廖珮鈞、劉盈吟 指導老師/林蓓菁

104年度設計群專題暨創意製作競賽

專題組 佳作
美三和/蔡佳芳、洪語彤、范家豪、黃憶惠、簡書辰 指導老師/鄭統政
專題組 佳作
美三信/陸又銘、伍霏淇、高子翔、張景翔 指導老師/陳昱光
專題組 佳作
廣三信/石禹歆、林子瑄、林念萱、石禹琪、陳煒婷 指導老師/鄭有耀

104年度設計群專題暨創意製作競賽

創意組 第一名
美三愛/王新 茅瑋庭、廖語婷 指導老師/陳效宗、李南逸
創意組 第二名
美三仁/方瑋廷、陳羿潔、劉馬君 指導老師/張釋文、簡志達
創意組 佳作
廣三愛/黃珮瑜、黃茹怡、王麗婷 指導老師/余珮綺



104年全國高中職創意微電影競賽

A組·熱情 佳作
廣三真/唐以筑、邱子恩、陳茜妤、柳家弘、林孟儒、郭芳廷、張心溦、林清薪、程品善、廣三真/黃瑪婕、黃品瑜、陳亮均、丁郁庭、張鶴驊 指導老師/黃心怡
美三信/陳若潔、陳玟吟、鄭中渝、陸凱鈴、周政邦、李珮瑜 指導老師/徐慧君
廣二真/吳曼蔓、林子蕓、陳品好、陳昱妃、陳榆婷、陳邵宇 指導老師/廖珈慧
B組 親情 亞軍
美三信/高驊好、謝家儀、林子翔、王亞旋 指導老師/徐慧君
B組 親情 季軍
廣三真/李昕佑、糕 翊、李 優、謝昱妘、關渝潔、張愷晏 指導老師/黃心怡
B組·親情 佳作
廣二真/林宥憲、李品潔、饒子欣、龔筠筑、蘇冠中、劉哲璋 指導老師/廖珈慧
廣二愛/高培瑜 指導老師/廖珈慧
C組 友情 季軍
廣三真/謝詒安、林頌先、黃熙凱、侯佳好、翁嘉君、吳文瀚、張 策、鄭仲庭、黃詩妮 指導老師/黃心怡
廣三真/李 筠、關渝潔、張愷晏、曾易龍 指導老師/黃心怡
C組 友情 佳作
廣三真/毛祁芸、林子惠、王胤如、吳玉善 指導老師/黃心怡



104學年度全國學生美術比賽

漫畫類 佳作	廣二愛/鄭安安 美三義/曾郁夫 術三孝/蕭郁盈 術三孝/李彥霖	指導老師/余珮綺 指導老師/陳美珠 指導老師/林志金 指導老師/林志金
水墨畫類 甲等	美三平/張亞榮	指導老師/賴一豐
版畫類 甲等	美三平/李 誠	指導老師/陳敬飛



第22屆時報金犢獎

最佳新人獎	廣三忠/徐佑軒 美三和/林家瑜 美三信/陸凱鈴 廣三孝/曾芸涵	指導老師/楊碧珠 指導老師/李子庭 指導老師/徐慧君 指導老師/劉鳳慧
--------------	--	--

監察院古蹟風華院區寫生比賽

高中組 第三名	術三孝/胡哲豪	指導老師/歐紹合
----------------	---------	----------

新北市104年消費者保護尖兵藝文競賽

高中組 第三名	廣三信/賴文柔	指導老師/牛日斌
----------------	---------	----------

104年度新北市南區語文競賽

高中組客語演說 第三名	美一忠/邱予之	指導老師/蔡永順
--------------------	---------	----------

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

水墨畫類 第一名	術三仁/廖于甄	指導老師/吳剛毅
水墨畫類 第二名	術三仁/馮玲璇 美三平/張亞榮	指導老師/吳剛毅 指導老師/賴一豐
水墨畫類 第三名	術三仁/白翔升 術三孝/林孟萱 美三平/沈柔均	指導老師/吳剛毅 指導老師/林志金、賴一豐 指導老師/賴一豐

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

書法類 第一名	術三仁/詹家安	指導老師/吳剛毅
書法類 第二名	術三忠/黃韻鈞 術二仁/賴禹軒	指導老師/吳剛毅 指導老師/吳剛毅
書法類 第三名	術三忠/黃琦軒 術三仁/廖于甄 美四癸/周佳柔	指導老師/高振益 指導老師/高振益 指導老師/賴冠霖

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

版畫類 第一名	術三仁/陳俐倩	指導老師/王淑穎
版畫類 第二名	美三平/羅昱翰 術三孝/陳亭萱	指導老師/陳敬飛 指導老師/林志金
版畫類 第三名	美二平/許閔婷 美三平/李 誠 術三仁/陳詩萍	指導老師/江健昌 指導老師/陳敬飛 指導老師/王淑穎

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

西畫類 第二名	術三孝/姜智仁 術三孝/謝欣儒	指導老師/林志金 指導老師/林志金
西畫類 第三名	美四癸/何其澄 美四癸/翁文庭 術三孝/胡哲豪	指導老師/黃文祥 指導老師/黃文祥 指導老師/林志金

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

平面設計類 第一名	美三信/吳宜璇	指導老師/李子庭
平面設計類 第二名	美三和/呂少宇 廣三和/李珮慈	指導老師/鄭統政 指導老師/林蓓菁
平面設計類 第三名	美三信/許惟淳 廣三平/孫蕙珍 廣三愛/陳 渝	指導老師/李子庭 指導老師/江耀順 指導老師/劉鳳慧



新北市104年度南區學生美術展覽比賽

漫畫類 第一名	廣二愛/鄭安安	指導老師/余珮綺
漫畫類 第二名	術三孝/鄧銘峰 廣三愛/曾煜仁	指導老師/林志金 指導老師/陳柏聿
漫畫類 第三名	美三義/曾郁夫 術三孝/蕭郁盈 術三孝/李彥霖	指導老師/陳美珠 指導老師/林志金 指導老師/林志金

監察院古蹟風華院區寫生比賽

高中組 第一名	廣三忠/江櫻昀	指導老師/張宏彬
高中組 第二名	廣三愛/陳詩允	指導老師/張宏彬

榮譽榜



第12屆宏碁數位創作獎

- 高中專業組 平面設計 優勝**
廣三平/劉思妤 指導老師/呂展毓
- 高中專業組 影片動畫 優勝**
廣二真/于 喬、王宇鐸、張育惠、張 文、曹芸嘉 指導老師/黃子容
- 高中普通組 平面設計 新人獎**
美二信/王澤友、陳奕安、簡均翰 指導老師/胡育婷
- 高中專業組 平面設計 新人獎**
處一孝/劉泓廷 指導老師/陳均毓
- 高中專業組 平面設計 新人獎**
廣三和/邱健豪 指導老師/劉凰慧
廣三愛/羅心妤 指導老師/劉凰慧
- 高中專業組 影片動畫 新人獎**
廣二真/陳昱妃、林子蘋、陳品妤、陳榆婷、陳郡宇 指導老師/黃子容
- 高中普通組 平面設計 佳作**
處一孝/曾冠豪 指導老師/陳均毓
- 高中專業組 平面設計 佳作**
廣二仁/譚心嵐 指導老師/江耀順
廣三愛/董晏君 指導老師/劉凰慧
廣三和/游復菱 指導老師/劉凰慧
- 高中專業組 影片動畫 佳作**
美三和/曾賀陽、唐若寧、紀采伶 指導老師/鄭統政
美二和/傅濶文、陳靖文、陳柏樺、劉耀之 指導老師/徐慧君
美二和/陳彥如、林曉微、吳宛儒、江 茗 指導老師/徐慧君
- 高中專業組 平面設計 數位典藏運用獎**
廣二善/柯佩巨 指導老師/黃心怡
- 高中專業組 影片動畫 數位典藏運用獎**
廣三真/邱子恩、唐以筑、林洵新、程品善 指導老師/黃心怡



104學年度全國學生美術比賽

- 平面設計類 佳作**
廣三愛/陳 渝 指導老師/劉凰慧

畫關西愛家鄉環境寫生比賽

- 高中組 第三名**
美二義/謝昀諭 指導老師/江健昌

全國英文單字大賽

- 高職組 優勝**
廣三真/張 策、林領先 指導老師/黃孝文
美二平/賴品儒 指導老師/林慈諭、黃孝文
- 第四名**
術三仁/林靖宜 指導老師/林慈諭、黃孝文

2015年玩具暨兒童用品創意設計競賽

- 金獎** 美三孝/高德璇
銅獎 美三孝/白雅琪、余品萱

2015年玩具暨兒童用品創意設計競賽

- 騎士堡獎**
美三孝/王玉津、黃祥倫、謝佳芸 指導老師/簡志達、張輝文



第63屆中部美術展覽比賽

- 油彩部 優選**
美三平/郭馨媛 指導老師/林玟慧
- 水墨部 優選**
美三平/沈柔均 指導老師/賴一豐
術三孝/林孟萱 指導老師/賴一豐
- 版畫部 優選**
美三平/曲 宣 指導老師/陳敬飛
美三平/郭亭君 指導老師/陳敬飛
美三平/陳瑀錦 指導老師/陳敬飛
- 油彩部 第三名**
術三孝/陳尚澤 指導老師/林志金
- 水墨部 第二名**
術三仁/廖于甄 指導老師/吳剛毅
- 水彩部 第一名**
術三孝/姜智仁 指導老師/林志金

第24屆國際高校生書法大賽

- 書法 優秀賞**
術三仁/詹家安 指導老師/吳剛毅
術二仁/賴馮軒 指導老師/吳剛毅
術三忠/黃韻鈞 指導老師/吳剛毅

全國高級中等學校104學年度學生技藝競賽

- 商業類科商業廣告 優勝**
廣三仁/廖育培 指導老師/余珮綺

第11屆「勝安藝術獎」暨第9屆「熱愛藝術獎」

- 熱愛藝術獎**
美三平/陳品然 指導老師/賴一豐
術三孝/蕭郁盈、賴聖文 指導老師/賴一豐
術三仁/葉緯忠 指導老師/吳剛毅
- 勝安藝術獎 佳作**
美三平/裴 筋 指導老師/賴一豐

第11屆「勝安藝術獎」暨第9屆「熱愛藝術獎」

- 勝安藝術獎 五顏六色獎**
美三平/林子傑、李奕賢、張心慈、王天佑、曲 宣 指導老師/賴一豐
陳沛欣、陳品然 指導老師/賴一豐
術三孝/陳亭萱、鄧銘峰、蕭郁盈、林孟萱 指導老師/賴一豐
術三仁/張嫻玲 指導老師/吳剛毅

榮譽榜



104年度資安系列競賽海報設計

佳作

廣三善／謝 馨	指導老師／楊雅涵
美三信／宋芷菱、范芸瑄	指導老師／李子庭
廣二仁／林芷璇	指導老師／江耀順
廣二和／張昌瑄	指導老師／林君昱
廣二善／張議云	指導老師／黃心怡
廣三和／吳炫承、江冠樺、梁天昊	指導老師／劉鳳慧

104年度資安系列競賽

漫畫 佳作

廣二仁／夏友慈	指導老師／江耀順
廣三仁／喬志琪	指導老師／羅妙如
廣三愛／許心藍	指導老師／劉鳳慧

2015第十五屆國泰新世紀潛力畫展

金獎

術三仁／黃靖安	指導老師／連明仁
---------	----------

第14屆文薈獎-全國身心障礙者文藝獎

文學類 優等獎

廣三善／許吉秀	指導老師／張 強
---------	----------

宜蘭縣第三屆迷你版畫創作比賽

高中職 優等

術三孝／陳亭穎	指導老師／林志金
美二平／高偉峻、張心慈、石彩秀、張芷毓、徐淋琦	指導老師／江健昌
余依潔、許閱婷、余雙羽	指導老師／江健昌

高中職 佳作

美二義／林成謬	指導老師／林志金
術三孝／莊子嫻	指導老師／林志金
美二平／詹小逸、曾冠威、廖彩奴、劉芝秀、謝艾挺	指導老師／江健昌
洪紫寧、許禎庭、林沛萱	指導老師／江健昌



全國資訊月資訊月海報

第三名

美三和／王筱茜	指導老師／鄭統政
---------	----------

佳作

廣三孝／陳亮瑄	指導老師／林君昱
廣三信／張嘉嫻	指導老師／陳書惠
廣三義／葉登賢	指導老師／許得輝
廣三平／顧家璋	指導老師／江耀順
美三信／吳林原、范芸瑄	指導老師／李子庭
美三義／李靖茹、趙竹萱、方睿翎	指導老師／陳昱光

科博風情-彩繪之美

高中組 第一名

美二平／閻紫溼	指導老師／江健昌
---------	----------

高中組 第三名

美二平／張正毓	指導老師／江健昌
---------	----------

高中組 佳作

美二平／高偉峻、許閱婷、許佑祈、江泓誼、石彩秀	指導老師／江健昌
蕭 亦、曾冠威、張玳寧	指導老師／賴一豐
美一孝／黃駿元	指導老師／陳敬飛
美二和／吳浩民	指導老師／江健昌
美二義／謝昀諭、陳韋成、呂 齊	指導老師／江健昌



2015雅蒂斯盃第14屆美術繪畫比賽

水彩組 第二名

美二平／鄭久寧	指導老師／江健昌
---------	----------

水彩組 優選

美二平／陳理惠	指導老師／江健昌
術二仁／余沛宜	指導老師／連明仁

色鉛筆組 優選

美二平／林沛萱、黃梓宣	指導老師／江健昌
美二忠／林采媛	指導老師／賴一豐

水彩組 佳作

美三平／張亞蕓	指導老師／林玟慧
美二平／江泓誼、陳薇巨、廖晏貞、閻紫溼、游勝洵	指導老師／江健昌
術二仁／周家豪、謝宗翰	指導老師／連明仁
術二忠／廖珮君	指導老師／李美惠
美二忠／張采蘋	指導老師／廖育騰

104學年度全國學生美術比賽

水墨畫類 優等

術三仁／廖子甄	指導老師／吳剛毅
---------	----------

版畫類 特優

術三仁／陳樹楠	指導老師／王淑禎
---------	----------

西畫類 特優

美四癸／徐苗茜	指導老師／黃文祥
---------	----------

水墨畫類 佳作

美三平／沈柔均	指導老師／賴一豐
術三孝／林孟萱	指導老師／賴一豐

書法類 佳作

術三仁／詹家安	指導老師／吳剛毅
術三忠／黃韻鈞	指導老師／吳剛毅

版畫類 佳作

美三平／羅昱翰	指導老師／陳敬飛
術三孝／陳亭萱	指導老師／林志金
美二平／許閱婷	指導老師／江健昌
術三仁／陳詩萍	指導老師／王淑禎

西畫類 佳作

術三孝／姜智仁	指導老師／林志金
術三孝／謝欣儒	指導老師／林志金

平面設計類 佳作

美三和／呂少宇	指導老師／鄭統政
廣三和／李珮慈	指導老師／林蓓菁

榮譽榜



畫關西愛家鄉環境寫生比賽

- | | | |
|---------|---------|----------|
| 高中組 第一名 | 美二平／劉之曄 | 指導老師／江健昌 |
| 高中組 第二名 | 美二平／蘇泓諤 | 指導老師／江健昌 |

104年新北市學生美展

- | | | |
|---------|---------|----------|
| 書法類 第二名 | 術三仁／詹家安 | 指導老師／吳剛毅 |
| 水墨類 第二名 | 美三平／李奕賢 | 指導老師／賴一豐 |

2015彩筆畫媽祖水彩徵件比賽

- | | | |
|---------|---------|----------|
| 高中組 第一名 | 術二仁／周家豪 | 指導老師／連明仁 |
|---------|---------|----------|

新北市104年消費者保護尖兵藝文競賽

- | | | |
|---------|---------|----------|
| 高中組 第一名 | 美三信／鄭中渝 | 指導老師／李子庭 |
|---------|---------|----------|



中華民國第31屆版印年畫徵選活動

- | | | |
|----|---------|----------|
| 首獎 | 術三孝／陳亭萱 | 指導老師／林志金 |
|----|---------|----------|

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

- | | | |
|---------|-------------|----------|
| 水墨畫類 佳作 | 廣二義／王語謙 | 指導老師／李崇城 |
| | 術三孝／柯旭融 | 指導老師／賴一豐 |
| | 美三平／裴 舫、李奕賢 | 指導老師／賴一豐 |

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

- | | | |
|--------|-------------|----------|
| 書法類 佳作 | 術三忠／吳瑛華、黃彥瑜 | 指導老師／高振益 |
| | 術三孝／謝欣儒 | 指導老師／高振益 |
| | 術三仁／張嬋玲 | 指導老師／吳剛毅 |
| 版畫類 佳作 | 美三平／鄧亭君 | 指導老師／陳敬飛 |
| | 美三平／沈柔均 | 指導老師／陳敬飛 |
| | 術三孝／林冠斌 | 指導老師／林志金 |
| | 術三孝／莊子嫻 | 指導老師／林志金 |

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

- | | | |
|--------|---------|----------|
| 西畫類 佳作 | 美三平／李奕賢 | 指導老師／林玟慧 |
| | 術三仁／張嬋玲 | 指導老師／連明仁 |
| | 術三孝／陳尚澤 | 指導老師／林志金 |
| | 術三忠／黃琦軒 | 指導老師／張宏彬 |

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

- | | | |
|----------|---------|----------|
| 平面設計類 佳作 | 美四王／岳 禎 | 指導老師／劉威志 |
| | 廣三和／邱宇宣 | 指導老師／林蓓菁 |
| | 廣三癸／劉柏偉 | 指導老師／許得輝 |
| 漫畫類 佳作 | 術三孝／莊子嫻 | 指導老師／林志金 |
| | 廣三愛／曾古瑞 | 指導老師／陳柏聿 |
| | 廣三愛／江宜倫 | 指導老師／陳柏聿 |



2015臺灣青年「新創獎」文創設計競賽

- | | | |
|------------|---------------------|--------------|
| 高中組-立體類 銅獎 | 美三孝／范正瑋、余書宜 | 指導老師／簡志達 |
| 高中組-平面類 銅獎 | 廣三愛、廣三義／陳 渝、許祖寧 | 指導老師／劉鳳慧、呂展毓 |
| 高中組-立體類 佳作 | 美三孝／王玉津、白雅琪、余品萱、陳 葵 | |
| | 美三孝／郭聿庭、鄭郁琪、楊硯晴 | 指導老師／簡志達 |
| 高中組-平面類 佳作 | 廣三愛／曾煜仁、陳 渝 | 指導老師／陳柏聿 |

