

附件

實用技能學程

備查文號：教育部國教署中華民國114年3月12日臺教授國字第 1140025568 號函備查

高級中等學校課程計畫

雲林縣私立大德高級工商職業學校

學校代碼：091414

實用技能學程課程計畫書

本校113年11月20日113學年度第2次課程發展委員會會議通過

(114學年度入學學生適用)

中華民國114年3月18日

目錄

學校基本資料	1
壹、依據	2
貳、學校現況	3
參、學校願景與學生圖像	5
一、學校願景	5
二、學生圖像	6
肆、課程發展組織要點	7
課程發展委員會組織要點	7
伍、課程規劃與學生進路	9
一、商業群多媒體技術科教育目標	9
二、商業群多媒體技術科學生進路	10
陸、群科課程表	12
一、教學科目與學分(節)數表	12
二、課程架構表	15
三、科目開設一覽表	16
柒、團體活動時間實施規劃	19
捌、彈性學習時間實施規劃	20
一、彈性學習時間實施相關規定	20
二、學生自主學習實施規範	30
三、彈性學習時間實施規劃表	36
玖、學校課程評鑑	38
學校課程評鑑計畫	38
附件二：校訂科目教學大綱	41

學校基本資料

學校校名	雲林縣私立大德高級工商職業學校		
技術型	專業群科		電機與電子群：資訊科 商業與管理群：電子商務科 餐旅群：餐飲管理科
	建教合作班		
	重點產業專班	產學攜手合作專班	
		產學訓專班	
		就業導向課程專班	
		雙軌訓練旗艦計畫	
		其他	
進修部	商業與管理群：資料處理科		
實用技能學程(日)	商業群：多媒體技術科 餐旅群：餐飲技術科		
建教合作班	電機與電子群：資訊科 餐旅群：餐飲管理科		

壹、依據

一、總統發布之「高級中等教育法」第43條中央主管機關應訂定高級中等學校課程綱要及其實施之有關規定，作為學校規劃及實施課程之依據；學校規劃課程並得結合社會資源充實教學活動。

二、教育部發布之「十二年國民基本教育課程綱要」總綱。

三、教育部發布之「高級中等學校課程規劃及實施要點」。

四、十二年國民基本教育高級中等學校進修部課程實施規範。

五、十二年國民基本教育建教合作班課程實施規範。

六、十二年國民基本教育實用技能學程課程實施規範。

七、學校應依特殊教育法第45條規定高級中等以下各教育階段學校，為處理校內特殊教育學生之學習輔導等事宜，應成立特殊教育推行委員會。



貳、學校現況

一、班級數、學生數一覽表

表2-1 前一學年度班級數、學生數一覽表

類型	群別	科別	一年級		二年級		三年級		小計	
			班級數	人數	班級數	人數	班級數	人數	班級數	人數
技術型 高中	電機與電子群	資訊科	0	0	1	25	1	16	2	41
	商業與管理群	電子商務科	1	9	1	22	1	6	3	37
	餐旅群	餐飲管理科	1	11	1	33	1	30	3	74
進修部	商業與管理群	資料處理科	1	32	1	26	1	30	3	88
實用技 能學程 (日)	商業群	多媒體技術科	0	0	0	0	0	0	0	0
	餐旅群	餐飲技術科	0	0	0	0	0	0	0	0
建教合 作班	電機與電子群	資訊科	0	0	0	0	0	0	0	0
	餐旅群	餐飲管理科	1	24	1	10	1	8	3	42
合計			4	76	5	116	5	90	14	282

二、核定科班一覽表
表2-2 114學年度核定科班一覽表

學校類型	群別	科班別	班級數	每班人數
技術型高中	動力機械群	汽車科	1	44
	電機與電子群	資訊科	1	44
	商業與管理群	電子商務科	1	44
	餐旅群	餐飲管理科	1	44
進修部	商業與管理群	資料處理科	1	39
合計			5	215



參、學校願景與學生圖像

(請以文字描述或圖示方式呈現)

一、學校願景

熱情創新：強化學生熱情、創新卓越

人際美學：建構溝通美學的校園環境

團隊關懷：培養人本精神、融入社區發展

專業精進：深化專業領域、建構自主學習空間



二、學生圖像

獨立思考熱情學習

培育學生具備主動學習、獨立思考、創新發展及解決問題的能力。

科技資訊藝術涵養

培育學生具備互助關懷、溝通無礙、媒體素養及藝術賞析的能力。

品優青年服務社會

培育學生具備扶助弱勢、品德涵養、社區服務及成就你我的能力。

精益求精創造價值

培育學生具備學以致用、掌握科技、精益求精及創造價值的能力。



肆、課程發展組織要點

雲林縣私立大德高級工商職業學校

課程發展委員會組織要點

大德工商職校課程發展委員會組織要點

107年6月26日主管會議修正通過

108年3月14日配合新課綱重新擬定，經校務會議修正通過

111年8月25日校務會議修正通過

112年8月28日校務會議修正通過

113年8月29日校務會議修正通過

一、依據教育部110年03月15日臺教授國部字第1100016363B號修正《十二年國民基本教育課程綱要總綱》要點，修定本校課程發展委員會組織要點(以下簡稱本要點)。

二、本校課程發展委員會(以下簡稱本委員會)置委員18人，委員任期一年，任期自每年八月一日起至隔年七月三十一日止，其組織成員如下：

(一)召集人：由校長擔任之。

(二)學校行政人員：由各處室主任

(教務主任、實習主任、學務主任)及教學組長及進校教導組長擔任之，共計5人；並由教務主任擔任副主任委員。

(三)學科教師：由各學科教師共推1人擔任之，共計1人。

(四)專業群科(學程)教師：由各專業群科(學程)之科主任或學程召集人擔任之，每專業群科(學程)1人，共計3人。

(五)各年級導師代表：由各年級導師推選之，共計3人。

(六)教師代表：由學校校務會議推派林英青老師擔任之。

(七)特殊需求領域代表：由學校特教組長擔任之。

(八)專家學者：由學校聘任專家學者1人擔任之。

(九)產業代表：由學校聘任產業代表1人擔任之。

(十)日校學生代表：由學生會或經選舉產生之學生代表1人擔任之。

(十一)進校學生代表：由進校學生選舉產生之學生代表1人擔任之。

(十二)學生家長委員會代表：由學校學生家長委員會推派1人擔任之。

三、本委員會根據總綱的基本理念和課程目標，進行課程發展，其任務如下：

(一)掌握學校教育願景，發展學校本位課程。

(二)統整及審議學校課程計畫。

(三)審查學校教科用書的選用，以及全年級或全校且全學期使用之自編教材。

(四)進學校課程自我評鑑，並定期追蹤、檢討和修正。

四、本委員會其運作方式如下：

(一)本委員會由校長召集並擔任主席，每年定期舉行二次會議，以十一月前及六月前各召開一次為原則，必要時得召開臨時會議。

(二)如經委員二分之一以上連署召開時，由校長召集之，得由委員互推一人擔任主席。

(三)本委員會每年十一月前召開會議時，必須完成審議下學年度學校課程計畫，送所屬教育主管機關備查。

(四)本委員會開會時，應有出席委員三分之二(含)以上之出席，方得開議；須有出席委員二分之一(含)以上之同意，方得議決。

(五)本委員會得視需要，另行邀請學者專家、其他相關人員列席諮詢或研討。

(六)本委員會相關之行政工作，由教務處主辦，實習處和進修部協辦。

五、本委員會設下列組織：(以下簡稱研究會)

(一)各學科教學研究會：由學科教師組成之，由召集人召集並擔任主席。

(二)各專業群科(學程)教學研究會：由各科(學程)教師組成之，由科(學程)主任召集並擔任主席。

(三)群科研究會：由該群各科教師組成，由該群之科主任互推召集人並擔任主席。

研究會針對專業議題討論時，應邀請業界代表或專家學者參加。

六、各研究會之任務如下：

(一)規劃校訂必修和選修科目，以供學校完成各科和整體課程設計。

(二)規劃跨群科或學科的課程，提供學生多元選修和適性發展的機會。

(三)協助辦理教師甄選事宜。

(四)辦理教師或教師社群的教學專業成長，協助教師教學和專業提升。

(五)辦理教師公開備課、授課和議課，精進教師的教學能力。

(六)發展多元且合適的教學模式和策略，以提升學生學習動機和有效學習。

(七)選用各科目的教科用書，以及研發補充教材或自編教材。

(八)擬定教學評量方式與標準，作為實施教學評量之依據。

(九)協助轉學生原所修課程的認定和後續課程的銜接事宜。

(十)其他課程研究和發展之相關事宜。

七、各研究會之運作原則如下：

(一)各學科/群科(學程)教學研究會每學期舉行三次會議，必要時得召開臨時會議。

(二)每學期召開會議時，必須提出各學科和專業群科之課程計畫、教科用書或自編教材，送請本委員會審查。

(三)各研究會會議由召集人召集，如經委員二分之一以上連署召集時，由召集人召集之，得由連署委員互推一人為主席。

(四)各研究會開會時，應有出席委員三分之二(含)以上之出席，方得開議；須有出席委員二分之一(含)以上之同意，方得議決，投票得採無記名投票或舉手方式行之。

(五)經各研究會審議通過之案件，由科(群)召集人具簽送本委員會核定後辦理。

(六)各研究會之行政工作及會議記錄，由各科(群)召集人主辦，教務處和實習處協助

之。

八、本組織要點經校務會議通過後，陳 校長核定後施行。

伍、課程規劃與學生進路

一、商業群多媒體技術科教育目標

1. 具備商業所需之基礎應用知能之能力。
2. 具備商業溝通與創新應用專業之能力。
3. 具備美感設計與電腦繪圖專業之能力。
4. 具備網頁設計與數位影像處理專業之能力。
5. 具備電腦動畫與影音剪輯應用專業之能力。
6. 具備軟體操作與多媒體製作應用專業之能力。
7. 具備專業知識統整、實作與解決問題能力。
8. 具備生涯規畫繼續進修、國際觀產業接軌能力、敬業樂群與職業道德之能力。



二、商業群多媒體技術科學生進路

表5-1 商業群多媒體技術科(以科為單位，1科1表)

年段別	進路、專長、檢定	對應專業及實習科目	
		部定科目	校訂科目
第一年段	1. 相關就業進路： 1. 文書處理行政助理員。 2. 美工設計助理員。 3. 電腦繪圖助理員。 4. 電競產業人員 2. 科專業能力(核心技能專長)： 1. 具備商業之基礎應用知能之能力。 2. 具備商業溝通與創新應用之能力。 3. 具備電子競技的基本知識與技能 3. 檢定職類： 1. 印前製程丙級	1. 專業科目： 1.1 部定必修： ☒ 商業概論4學分 2. 實習科目： 2.1 部定必修： ☒ 會計實務6學分 ☒ 商業溝通2學分	1. 專業科目： 1.1 校訂必修： 1.2 校訂選修： ☒ 色彩學2學分 2. 實習科目： 2.1 校訂必修： ☒ 數位影像處理實務4學分 2.2 校訂選修： ☒ 電腦繪圖實務4學分 ☒ 簡報設計2學分 ☒ 電競產業實務4學分
第二年段	1. 相關就業進路： 1. 相關就業進路： (1) 攝影助理 (2) 節目製作人員 (3) 後製剪輯人員 (4) 數位影音編輯人員 (5) 網站視覺設計人員 2. 科專業能力(核心技能專長)： 1. 具備美感設計與電腦繪圖之能力。 2. 具備網頁設計與數位影像處理之能力。 3. 具備電子競技與多媒體動畫相關應用 3. 檢定職類： 1. 電腦軟體應用丙級	1. 專業科目： 1.1 部定必修： ☒ 經濟學概要4學分 2. 實習科目： 2.1 部定必修： ☒ 數位科技應用4學分	1. 專業科目： 1.1 校訂必修： ☒ 投資理財概論2學分 1.2 校訂選修： ☒ 商業英文會話4學分 2. 實習科目： 2.1 校訂必修： ☒ 職涯體驗2學分 ☒ 專題實作2學分 ☒ 電腦軟體實務6學分 2.2 校訂選修： ☐ 圖文編輯實務2學分 ☒ 桌遊企劃4學分 ☒ 數位化資料處理6學分 ☒ 網頁設計實務6學分 ☒ 雲端技術與網路實務3學分 ☒ 場影與角色設計3學分 ☒ 多媒體製作與運用6學分 ☒ 多媒材實務6學分 ☒ 電競產業實務進階4學分

年段別	進路、專長、檢定	對應專業及實習科目	
		部定科目	校訂科目
第三年段	1. 相關就業進路： 1. 文書、資料處理、行政人員。 2. 會計助理員。 3. 美工設計、動畫製作人員 2. 科專業能力(核心技能專長)： 1. 具備電腦動畫與影音剪輯應用專業之能力。 2. 具備軟體操作與多媒體製作應用專業之能力。 3. 具備專業知識統整、實作與解決問題能力。 4. 具備電競節目與媒體傳播能力 3. 檢定職類： 印前製程乙級	1. 專業科目： 1.1 部定必修： 2. 實習科目： 2.1 部定必修：	1. 專業科目： 1.1 校訂必修： ☒ 應用經濟4學分 1.2 校訂選修： ☒ 商業英文會話4學分 ☒ 商用數學4學分 ☒ 專業英文4學分 2. 實習科目： 2.1 校訂必修： ☒ 專題實作4學分 ☒ 電腦應用2學分 2.2 校訂選修： ☒ 會計資訊系統4學分 ☒ 故事創意設計4學分 ☒ 網路社群應用2學分 ☒ 商品設計6學分 ☒ 數位設計6學分 ☒ 動畫製作實務4學分 ☒ 互動式媒體設計4學分 ☒ 包裝設計4學分 ☒ 動漫表現技法4學分 ☒ 展示設計4學分 ☒ 數位影音處理實務6學分

陸、群科課程表

一、教學科目與學分(節)數表

表6-1-1 商業群多媒體技術科 教學科目與學分(節)數表(以科為單位，1科1表)

114學年度入學學生適用(日間上課)

課程類別		領域/科目及學分數		授課年段與學分配置						備註		
				第一學年		第二學年		第三學年				
名稱		名稱	學分	一	二	一	二	一	二			
部定必修	一般科目	語文	國語文	6	3	3						
			本土語文/台灣手語 客語文 閩南語文 閩東語文 臺灣手語 原住民族語文	2	1	1						
			英語文	4	2	2						
			數學	數學	4	2	2					
			社會	歷史	4	2						
				地理			2					
	公民與社會											
	自然科學	物理	4									
		化學		1	1							
		生物				1	1					
	藝術	音樂	4	1	1							
		美術		1	1							
		藝術生活										
	綜合活動	生命教育	4									
		生涯規劃		1	1							
		家政										
		法律與生活										
		環境科學概論										
	科技	生活科技										
		資訊科技		1	1							
	健康與體育	體育	2	1	1							
		健康與護理	2	1	1							
			全民國防教育	2	1	1						
			小計	38	18	18	1	1	0	0		
	專業科目	經濟學概要	4			2	2					
		商業概論	4	2	2							
	實習科目	會計實務	6	3	3							
		數位科技應用	4			2	2					
		商業溝通	2	2								
		小計	20	7	5	4	4	0	0			
		部定必修學分合計	58	25	23	5	5	0	0			

表6-1-1 商業群多媒體技術科 教學科目與學分(節)數表(以科為單位，1科1表)
114學年度入學學生適用(日間上課) (續)

課程類別			領域/科目及學分數		授課年段與學分配置						備註
					第一學年		第二學年		第三學年		
名稱	學分		名稱	學分	一	二	一	二	一	二	
校訂必修	一般科目	8學分 4.26%	體適能	4			2	2			
			體適能進階	4					2	2	
			小計	8	0	0	2	2	2	2	
	專業科目	6學分 3.19%	投資理財概論	2			2				
			應用經濟	4					2	2	
			小計	6	0	0	2	0	2	2	
	實習科目	20學分 10.64%	職涯體驗	2				2			
			專題實作	6				2	2	2	
			電腦應用	2						2	
			數位影像處理實務	4	2	2					
			電腦軟體實務	6			3	3			餐飲技術科可跨多媒技術科
			小計	20	2	2	3	7	2	4	
	特殊需求領域	0學分 0.00%	小計	0	0	0	0	0	0	0	
	必修學分數合計			34	2	2	7	9	6	8	
校訂科目	一般科目	0學分 0.00%	應選修學分數小計	0	0	0	0	0	0	0	校訂選修一般科目開設0學分
	專業科目	18學分 9.57%	商業英文會話	8			2	2	2	2	餐飲技術科可跨多媒技術科
			商用數學	4					2	2	餐飲技術科可跨多媒技術科
			色彩學	2	1	1					餐飲技術科可跨多媒技術科
			專業英文	4					2	2	
			應選修學分數小計	18	1	1	2	2	6	6	校訂選修專業科目開設18學分
	實習科目	78學分 41.49%	圖文編輯實務	2			2				
			會計資訊系統	4					2	2	餐飲技術科可跨多媒技術科
			故事創意設計	4					2	2	餐飲技術科可跨多媒技術科
			桌遊企劃	4			2	2			餐飲技術科可跨多媒技術科
			數位化資料處理	6			3	3			
			網頁設計實務	6			3	3			
			雲端技術與網路實務	3			3				
			場影與角色設計	3				3			
			多媒體製作與運用	6			3	3			「多媒體製作與運用」與「多媒材實務」為二選一
			多媒材實務	6			3	3			「多媒體製作與運用」與「多媒材實務」為二選一
			網路社群應用	2					2		
			商品設計	6					3	3	「商品設計」與「數位設計」為二選一

課程類別		領域/科目及學分數		授課年段與學分配置						備註		
名稱	學分	名稱	學分	第一學年		第二學年		第三學年				
校訂科目	實習科目	78學分 41.49%	數位設計	6					3	3	「商品設計」與「數位設計」為二選一	
			動畫製作實務	4					2	2	餐飲技術科可跨多媒技術科	
			互動式媒體設計	4					2	2	「互動式媒體設計」與「動漫表現技法」為二選一	
			包裝設計	4					2	2	「展示設計」與「包裝設計」為二選一	
			動漫表現技法	4					2	2	「互動式媒體設計」與「動漫表現技法」為二選一	
			展示設計	4					2	2	「展示設計」與「包裝設計」為二選一	
			電腦繪圖實務	4	2	2						
			簡報設計	2		2						
			電競產業實務	4	2	2						
			電競產業實務進階	4			2	2			餐飲技術科可跨多媒體技術科	
			數位影音處理實務	6					3	3	餐飲技術科可跨多媒體技術科	
			應選修學分數小計	78	4	6	18	16	18	16	校訂選修實習科目開設98學分	
	特殊需求領域	0學分 0%	生活管理	16			4	4	4	4		
			社會技巧	16			4	4	4	4		
			學習策略	16			4	4	4	4		
			職業教育	16			4	4	4	4		
			溝通訓練	16			4	4	4	4		
			應選修學分數小計	0	0	0	0	0	0	0	校訂特殊需求領域課程開設80學分	
	選修學分數合計		96	5	7	20	18	24	22			
	校訂必修及選修學分上限合計		130	7	9	27	27	30	30			
	學分上限總計		188	32	32	32	32	30	30			
	每週團體活動時間(節數)		18	3	3	3	3	3	3			
	每週彈性學習時間(節數)		4	0	0	0	0	2	2			
	每週總上課節數		210	35	35	35	35	35	35			

二、課程架構表

表6-2-1 商業群多媒體技術科 課程架構表(以科為單位，1科1表)

114學年度入學學生適用(日間上課)

項目			相關規定	學校規劃情形		說明
				學分數	百分比	
部定	一般科目		38 學分	38	20.21%	系統設計
	專業科目		16-20學分	8	4.26%	系統設計
	實習科目			12	6.38%	
	合 計			58	30.85%	系統設計
校訂	必修	一般科目	122-138 學分	8	4.26%	系統設計
		專業科目		6	3.19%	系統設計
		實習科目		20	10.64%	系統設計
	選修	一般科目		0	0.00%	系統設計
		專業科目		18	9.57%	系統設計
		實習科目		78	41.49%	系統設計
	合 計			130	69.15%	系統設計
	實習科目學分數		至少60學分	98	52.13%	系統設計
	應修習學分數		180-192學分	188節		系統設計
六學期團體活動時間合計		12-18節	18節		系統設計	
六學期彈性學習時間合計		4-12節	4節		系統設計	
上課總節數		210節	210節		系統設計	
課程實施規範畢業條件	1. 應修習學分數180-192學分，畢業及格學分數至少為150學分。 2. 表列部定必修科目54-58學分均須修習，並至少85%及格。 3. 專業科目及實習科目至少80學分及格，實習(含實驗、實務)科目至少50學分及格					

備註：1. 百分比計算以「應修習學分數」為分母。

2. 上課總節數 = 應修習學分數 + 六學期團體活動時間合計 + 六學期彈性學習時間合計。

三、科目開設一覽表

(一)一般科目

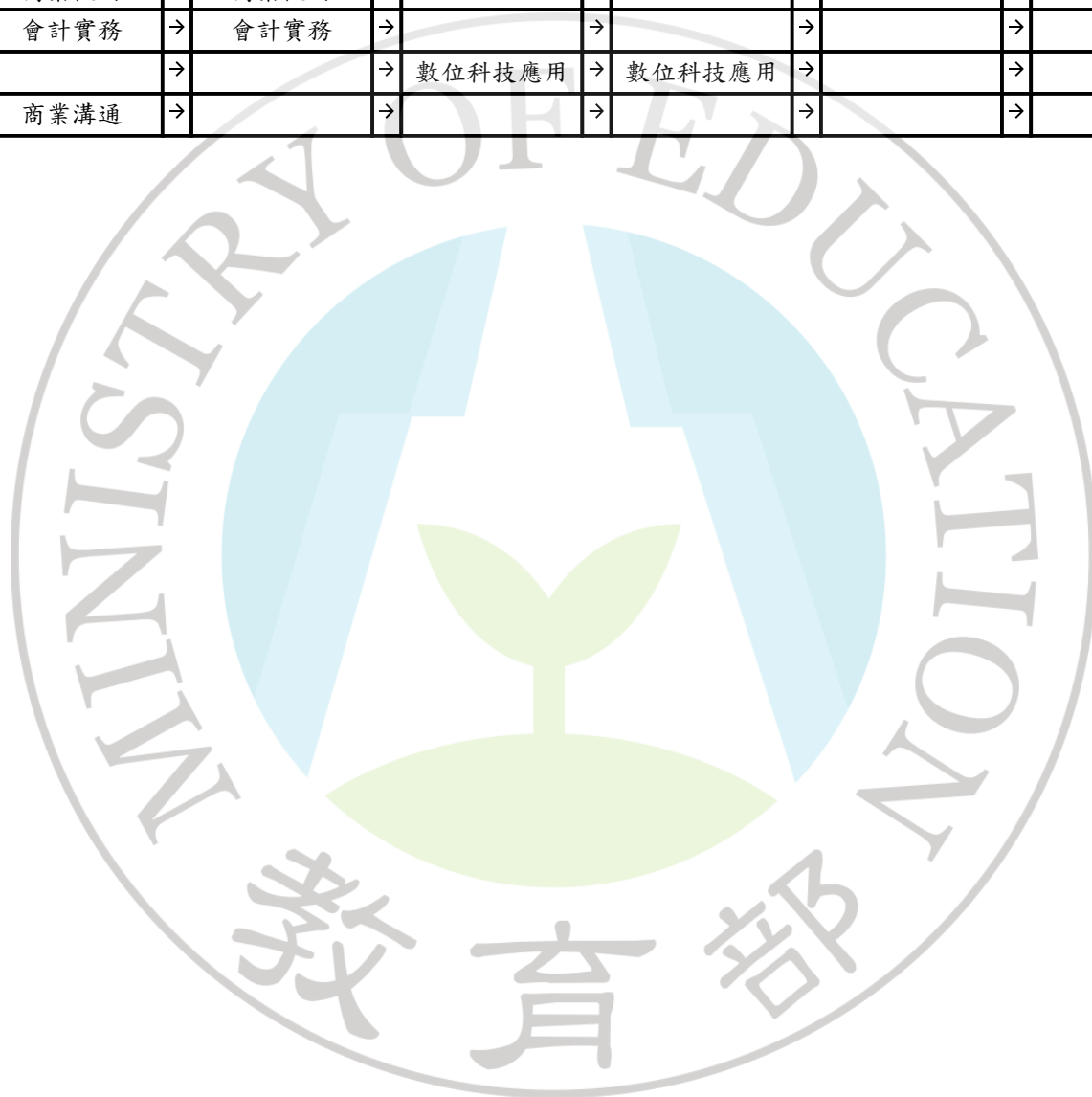
表6-3-1-1 商業群多媒體技術科 科目開設一覽表(以科為單位，1科1表)

課程類別	學年 課程領域	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	語文	本土語文	→	本土語文	→		→		→	
		國語文	→	國語文	→		→		→	
		英語文	→	英語文	→		→		→	
	數學	數學	→	數學	→		→		→	
	社會	歷史	→		→		→		→	
			→	地理	→		→		→	
	自然科學	化學	→	化學	→		→		→	
			→		→	生物	→	生物	→	
	藝術	音樂	→	音樂	→		→		→	
		美術	→	美術	→		→		→	
	綜合活動	生涯規劃	→	生涯規劃	→		→		→	
	科技	資訊科技	→	資訊科技	→		→		→	
	健康與體育	體育	→	體育	→		→		→	
		健康與護理	→	健康與護理	→		→		→	
校 訂 科 目	全民國防教育	全民國防教育	→	全民國防教育	→		→		→	
	健康與體育		→		→		→	體適能進階	→	體適能進階
			→		→	體適能	→	體適能	→	

(二)專業及實習科目

表6-3-1-2 商業群多媒體技術科 科目開設一覽表(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		→		→	經濟學概要	→	經濟學概要	→		→		
	實習科目	商業概論	→	商業概論	→		→		→		→		
		會計實務	→	會計實務	→		→		→		→		
			→		→	數位科技應用	→	數位科技應用	→		→		
		商業溝通	→		→		→		→		→		



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	
校訂科目	專業科目		→		→	投資理財概論	→		→		→		→
			→		→		→		→	應用經濟	→	應用經濟	→
			→		→	商業英文會話	→	商業英文會話	→	商業英文會話	→	商業英文會話	→
			→		→		→		→	商用數學	→	商用數學	→
		色彩學	→	色彩學	→		→		→		→		→
			→		→		→		→	專業英文	→	專業英文	→
	實習科目		→		→		→	職涯體驗	→		→		→
			→		→		→	專題實作	→	專題實作	→	專題實作	→
			→		→		→		→		→	電腦應用	→
		數位影像處理實務	→	數位影像處理實務	→		→		→		→		→
			→		→	電腦軟體實務	→	電腦軟體實務	→		→		→
			→		→	圖文編輯實務	→		→		→		→
			→		→		→		→	會計資訊系統	→	會計資訊系統	→
			→		→		→		→	故事創意設計	→	故事創意設計	→
			→		→	桌遊企劃	→	桌遊企劃	→		→		→
			→		→	數位化資料處理	→	數位化資料處理	→		→		→
			→		→	網頁設計實務	→	網頁設計實務	→		→		→
			→		→	雲端技術與網路實務	→		→		→		→
			→		→		→	場影與角色設計	→		→		→
			→		→	多媒體製作與運用	→	多媒體製作與運用	→		→		→
			→		→	多媒材實務	→	多媒材實務	→		→		→
			→		→		→		→	網路社群應用	→		→
			→		→		→		→	商品設計	→	商品設計	→
			→		→		→		→	數位設計	→	數位設計	→
			→		→		→		→	動畫製作實務	→	動畫製作實務	→
			→		→		→		→	互動式媒體設計	→	互動式媒體設計	→
			→		→		→		→	包裝設計	→	包裝設計	→
			→		→		→		→	動漫表現技法	→	動漫表現技法	→
			→		→		→		→	展示設計	→	展示設計	→
		電腦繪圖實務	→	電腦繪圖實務	→		→		→		→		→
			→	簡報設計	→		→		→		→		→
		電競產業實務	→	電競產業實務	→		→		→		→		→
			→		→	電競產業實務進階	→	電競產業實務進階	→		→		→
			→		→		→		→	數位影音處理實務	→	數位影音處理實務	→

柒、團體活動時間實施規劃

說明：

1. 日間上課團體活動時間：每週2-3節，含班級活動1節；社團活動、學生自治活動、學生服務學習活動、週會或講座1節。班級活動列為導師基本授課節數。
2. 夜間上課團體活動時間：每週應安排2節，其中1節為班級活動，班級活動列為導師基本授課節數。
3. 學校宜以三年整體規劃、逐年實施為原則，一學年或一學期之總節數配合實際教學需要，彈性安排各項活動，不受每週1節或每週班級活動、社團活動各1節之限制。

表7-1 團體活動時間規劃表(日間上課)

項目	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
班級活動	18	18	18	18	18	18
社團活動	18	18	18	18	18	18
週會	18	18	18	18	18	18
合計	54	54	54	54	54	54

捌、彈性學習時間實施規劃

一、彈性學習時間實施相關規定

114 學年度大德工商職校彈性學習時間實施規定

中華民國 107 年 06 月 29 日校務會議通過
中華民國 111 年 11 月 17 日課程發展委員會議修正通過
中華民國 112 年 11 月 17 日課程發展委員會議修正通過
中華民國 113 年 11 月 20 日課程發展委員會議修正通過

- 一、教育部 110 年 3 月 15 日臺教授國部字第 1100016363B 號令發布修正之十二年國民基本教育課程綱要總綱」(以下簡稱總綱)
- 二、教育部 112 年 6 月 8 日臺教授國部字第 1120064831A 號令修正發布之高級中等學校課程規制及實施要點」(以下簡稱課程規劃及實施要點)
- 三、本校彈性學習時間之規劃原則如下：
 - (一) 本校彈性學習時間，全校三年級第一、二學期同步實施，各於學生在校上課每週 35 節中，開設每週二節。
 - (二) 彈性學習課程安排學生自主學習、選手培訓、微課程、充實(增廣)/補強性教學及學校特色活動。
 - (三) 為能兼顧各群科特性，本校彈性學習時間之實施，必要時得採班群方式實施；選手培訓部分，必要時得於彈性學習時間之共同時段，以跨年級方式實施。
 - (四) 各領域/群科教學研究會，得依實務需求，於教務處規定時間內，主動提出選手培訓、充實(增廣)、補強性教學之開設申請；其中充實(增廣)教學，並得以跨領域/群科方式為之。
 - (五) 彈性學習時間之實施地點以本校校內為原則，於校外實施者，應向教務處提出申請，經核准後始得實施。
 - (六) 採全學期授課規劃者，應於授課之前一學期完成課程規劃，並由學生自由選讀，該選讀機制比照本校校訂選修科目之選修機制；另授予學分之充實(增廣)、補強性教學課程，其課程開設應完成課程計畫書所定課程教學計畫，並經課程發展委員會討論通過列入課程計畫書，或經課程計畫書變更申請通過後，始得實施。
- 四、本校彈性學習時間之實施內容如下：
 - (一) 學生自主學習：由學生依自行規劃之自主學習計畫，實施自主學習；有關學生自主學習相關規定，應依本校學生自主學習實施規範之規定實施。
 - (二) 選手培訓：由教師就代表學校參加縣市級以上競賽之選手，規劃與競賽相關之培訓內容，實施培訓指導；培訓期程以該項競賽辦理前四個月為原則，必要時，得由指導教師經主責該項競賽之校內主管單位同意後，向教務處申請再增加週次。相關申請表件如附件一。
 - (三) 充實(增廣)教學：由教師規劃與各領域課程綱要或各群科專業能力相關之課程，其課程內涵可包括單一領域探究型或實作型之充實教學，或跨領域統整型之增廣教學；其教學課程之規劃與實施，應以全學期授課為原則。

- (四) 補強性教學：教師應依學生學習落差情形，及擇其須補強科目或單元，規劃教學活動或課程；其中教學活動為短期授課，得由教師依據學生學習落差較大之單元，於各次期中考後一週內，向教務處提出開設申請及參與學生名單，並於申請通過後實施，其相關申請表件如附件二；另補強性教學課程為全學期授課，教師得開設各該學期之前已開設科目之補強性教學課程。
- (五) 學校特色活動：由學校辦理例行性、獨創性活動或服務學習，其活動名稱、辦理方式、時間期程、預期效益及其他相關規定，應納入學校課程計畫；另得由教師就實踐本校學生圖像所需之內涵，開設相關單元（主題）組合之全學期特色活動，其相關申請表件如附件三。
- 前項各款實施內容，除選手培訓外，其規劃修讀學生人數應達 25 人以上；另除學校運動代表隊培訓外，選手培訓得與學生自主學習合併實施。
- 五、 本校彈性學習時間規劃之各項規劃，均由學生依個人意願自由參加，其實施方式如下：
- (一) 學生自主學習：採學生申請制；學生應依本校學生自主學習實施規範之規定實施。
- (二) 選手培訓：採教師指定制；教師在獲悉學生代表學校參賽始（得由教師檢附報名資料、校內簽呈或其他證明文件），由教師填妥附件一資料向教務處申請核准後實施；參與選手培訓之學生，於原彈性學習時間之時段，則由學務處登記為公假。
- (三) 充實（增廣）教學：採學生選讀制；其選讀併同本校校訂選修科目之選修一同實施。
- (四) 補強性教學：
1. 短期授課之教學活動：採教師申請制；由教師填妥附件二資料向教務處申請核准後實施。
 2. 全學期授課之課程：採學生選讀制；其選讀併同本校校訂選修科目之選修一同實施。
- (五) 學校特色活動：採學生選讀制；其選讀併同本校校訂選修科目之選修一同實施。
- 六、 彈性學習時間之實施檢討，應就實施內涵、場地規劃、設施與設備以及學生參與情形，定期於每學年之課程發展委員會內為之。
- 七、 本校彈性學習時間之學分授予規範如下：
- (一) 修讀全學期授課之充實（增廣）教學或補強性教學課程者。
 - (二) 修讀期間學生缺課節數未超過該教學課程全學期教學總節數三分之一者。
 - (三) 修讀後，經任課教師評量後，學生學習成果達及格基準者。
 - (四) 學生不得就彈性學習時間未授予學分之教學課程申請重修。
- 本校彈性學習時間之學分採計規範如下：
- (一) 彈性學習時間之學分，得採計為學生畢業總學分。
 - (二) 彈性學習時間之成績，不得列入學期學業總平均成績、學年學業總平均成績計算，亦不得為彈性學習時間學年學業成績之計算。

八、 本校彈性學習時間教師教學節數，計列為每週教學節數或核發授課及指導鐘點費之規範如下：

- (一) 學生自主學習：指導學生自主學習者，依實際指導節數，核發教師指導鐘點費；但教師指導節數，不得超過學生自主學習總節數三分之一以上。
- (二) 選手培訓：指導學生選手培訓者，依實際指導節數，核發教師指導鐘點費。
- (三) 充實（增廣）教學與補強性教學：
 - 1. 個別教師擔任充實（增廣）教學與補強性教學課程全學期授課者，得計列為其每週教學節數。
 - 2. 二位以上教師依序擔任全學期充實（增廣）教學之部分課程授課者，各該教師授課比例滿足全學期授課時，得分別計列教學節數；授課比例未滿足全學期授課時，依其實際授課節數核發教師授課鐘點費。
 - 3. 個別教師擔任補強性教學短期授課之教學活動者，依其實際授課節數核發教師授課鐘點費。
- (四) 學校特色活動：
 - 1. 由學校辦理之例行性、獨創性活動或服務學習，不另行核發鐘點費。
 - 2. 單元（主題）組合之全學期特色活動：依各該教師實際授課節數核發教師授課鐘點費。

九、 本規定經課程發展委員會討論通過，陳校長核定後實施，並納入本校課程計畫。

大德工商職校 學年度第 學期彈性學習時間-

選手培訓實施申請表

申請教師：

科主任：

實習主任：

校長：

大德工商職校 學年度第 學期彈性學習時間一

選手培訓實施申請表

申請教師：

訓育組長：

學務主任：

校長：

大德工商職校 學年度第 學期彈性學習時間-

選手培訓實施**延長**申請表

指導教師姓名		指導競賽名稱	
競賽級別	☐ 國際級或全國級 ☐ 區域級 ☐ 縣市級		
競賽日期		原培訓期程/週數	
		延長培訓期程/週數	
培訓學生資料 班級/座號/姓名			
延長培訓規劃與內容			
日期/節次	培訓內容		培訓地點

申請教師：

科主任：

實習主任：

校長：

大德工商職校 學年度第 學期彈性學習時間一

選手培訓指導記錄表

申請教師：

科主任：

實習主任：

校長：

大德工商職校 學年度第 學期彈性學習時間-

補強性教學活動實施申請表

申請教師：

教學組長：

教務主任：

校長：

大德工商職校 學年度第 學期彈性學習時間-

補強性教學活動實施記錄表

申請教師：

教學組長：

教務主任：

校長：

大德工商職校 學年度第 學期彈性學習時間

微課程實施申請表

申請教師：

訓育組長：

學務主任：

校長：

二、學生自主學習實施規範

114 學年度大德工業商業職業學校學生自主學習實施規範

中華民國 107 年 6 月 29 日校務會議通過

中華民國 112 年 11 月 17 日課程發展委員會修正通過

- 一、大德工業商業職業學校(以下簡稱本校)為落實彈性學習時間學生自主學習之實施，依據教育部 110 年 3 月 15 日臺教授國部字第 1100016363B 號令發布修正之「十二年國民基本教育課程綱要總綱」(以下簡稱總綱)高級中等教育階段規定，以及高級中等學校課程規劃及實施要點，特訂定本校彈性學習時間學生自主學習實施補充規定(以下簡稱本補充規定)。
- 二、本校彈性學習時間學生自主學習之實施，以落實總綱「自發」、「互動」、「共好」之核心理念，並協助提升學生自主學習能力，鼓勵學生自發規劃學習內容為目的。
- 三、本校彈性學習時間學生自主學習之規劃原則如下：
 - (一)學生自主學習之實施時段，應於本校彈性學習時間所定每週實施節次內為之。
 - (二)學生申請自主學習，應依附件一完成自主學習申請表，由班級為單位提出申請，經教務處彙整後，依其自主學習之主題與性質，指派校內具相關專長之專任或代理教師，擔任指導教師。
 - (三)學生申請自主學習者，應系統規劃學習主題、內容、進度、目標及方式，依附件二完成自主學習計畫書，並經指導教師指導及其父母或監護人同意。
 - (四)學生應將經父母或監護人同意後之自主學習計畫書，送交指導教師簽章後，依教務處規定之時程及程序，完成自主學習申請。
 - (五)學生自主學習之實施地點以本校校內為原則，不得於校外實施。
 - (六)學生完成自主學習申請後，應依自主學習計畫書之規劃實施；學生因故須變更自主學習計畫書，應於二週前與指導教師討論並完成自主學習計畫變更申請後為之；但學生因參與彈性學習時間之選手培訓或參加彈性學習時間之補強性教學活動者，經與指導教師討論後，得以公假登記並直接登載於自主學習計畫書即可。
- 、為提升學生自主學習能力，本校學生自主學習之輔導與管理規範如下：
 - (一)指導教師應於學期開始前，指導學生完成自主學習計畫書之撰寫，並依教務處規定之時程及程序，協助學生完成自主學習申請。
 - (二)每位指導教師之指導學生人數，至少 15 人至多 30 人。
 - (三)指導教師應於學生自主學習期間，定期與指導學生進行個別或團體之晤談與指導，以瞭解學生自主學習進度、提供學生自主學習建議並依附件三完成自主學習晤談及指導紀錄表。
 - (四)指導教師應規劃學生進行自主學習成果檢核或發表，並於當學期末，針對學生依附件四完成之自主學習成果紀錄表，就學生自主學習之檢核提供質性建議。
- 五、學生於各學期結束前，應將自主學習申請書、自主學習計畫書、自主學習晤談及

指導紀錄表及自主學習成果紀錄表彙整成冊；指導教師得就學生自主學習成果發表之內容、自主學習成果彙編之完成度、學生自主學習目標之達成度或實施自主學習過程之參與度，經綜合評估後，表現優良者得依本校學生獎懲實施規定予以嘉獎。

- 六、 本補充規定經課程發展委員會討論通過，陳校長核定後實施，並納入本校課程計畫。

大德工業商業職業學校 學年度第 學期彈性學習時間

自主學習申請表

申請學生 資料	班級	座號	姓名（請親自簽名）
自主學習 主題	☐ 自我閱讀 ☐ 科學實做 ☐ 專題探究 ☐ 藝文創作 ☐ 技能實務 ☐ 其他：		
自主學習 實施地點	☐ 教室 ☐ 圖書館 ☐ 工場： ☐ 其他：		
自主學習 初步規劃	週次	實施內容與進度	
	1	與指導教師討論自主學習規劃，完成本學期自主學習實施內容與進	
	2		
	3		
	4		
	5		
	6	自主學習成果發表與完成自主學習成果紀錄表撰寫。	
自主學習 學習目標			
自主學習 所需協助			
申請受理情形（此部分，申請同學免填）			
受理日期	編號	領域召集人/科主任	建議之指導教師

收件人核章

教學組長核章

教務主任核章

大德工業商業職業學校 學年度第 學期彈性學習時間

自主學習計畫書

學生班級	學生座號	學生姓名	指導教師
自主學習 主題			
自主學習 學習目標			
自主學習 方式			
自主學習 實施地點			
自主學習 初步規劃	週次	實施內容與進度	教師晤 談與指 導規劃
	1	與指導教師討論自主學習規劃，完成本學期自主學習實施內容與進度。	◎
	2		
	3		
	4		
	5		
	6	自主學習成果發表與完成自主學習成果紀錄表撰寫。	◎
指導教師 指導意見			
父母或監護人意見			
意見		同意簽署	

指導教師簽署

教學組長核章

教務主任核章

大德工業商業職業學校 學年度第 學期彈性學習時間

自主學習晤談及指導紀錄表

大德工業商業職業學校 學年度第 學期彈性學習時間

自主學習成果紀錄表

學生班級	學生座號	學生姓名	指導教師	
自主學習主題				
自主學習學習目標				
自主學習方式				
自主學習實施地點				
自主學習 成果記錄	週次	實施內容與進度	自我檢核	指導教師確認
	1	與指導教師討論自主學習規劃，完成本學期自主學習實施內容與進度。		◎
	2			
	3			
	4			
	5			
	6	參與自主學習成果發表並完成自主學習成果紀錄表撰寫。		◎
自主學習成果說明				
自主學習學習目標達成情形				
自主學習歷程省思				
指導教師 指導建議				

指導教師核章

教學組長核章

教務主任核章

三、彈性學習時間實施規劃表

(日間上課)

表8-1彈性學習時間規劃表

說明：

1. 若開設類型授予學分數者，請於備註欄位加註說明。
2. 課程類型為「充實(增廣)性教學」或「補強性教學」，且為全學期授課時，須檢附教學大綱，敘明授課內容等。若同時採計學分時，其課程名稱應為：○○○○(彈性)
3. 實施對象請填入科別、班級...等
4. 本表以校為單位，1校1表

開設 年段	開設 名稱	每週 節數	開設 週數	實施 對象	開設類型(可勾選)					師資 規劃 (勾選 是否 內外聘)	備註 (勾選 是否 授學分)
					自主 學習	選手 培訓	充實 (增廣) 性教學	補 強 性 教 學	學校 特色 活動		
第一學年	第一學期			☐ 多媒體技術科 ☐ 餐飲技術科	☐	☐	☐	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☐ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☐ 否
	第二學期			☐ 多媒體技術科 ☐ 餐飲技術科	☐	☐	☐	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☐ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☐ 否
第二學年	第一學期			☐ 多媒體技術科 ☐ 餐飲技術科	☐	☐	☐	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☐ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☐ 否
	第二學期			☐ 多媒體技術科 ☐ 餐飲技術科	☐	☐	☐	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☐ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☐ 否
第三學年	第一學期			☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☐ 例行性 ☐ 獨創性 ☐ 服務學習 ☐ 其它	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否

開設 年段	開設 名稱	每 週 節 數	開 設 週 數	實施 對象	開設類型(可勾選)					師資 規劃 (勾選 是否 內外聘)	備註 (勾選 是否 授學分)		
					自主 學習	選 手 培 訓	充 實 (增 廣) 性 教 學	補 強 性 教 學	學 校 特 色 活 動				
第三學年	第一學期			自主學習	2	18	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☒	☐	☐	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
	第二學期			創意手工製作	2	9	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				幸福調飲	2	9	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				指甲彩繪	2	9	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				臺味美食	2	9	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				東西流行音樂與文化	2	9	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				探索教育	2	9	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				美妝藝術	2	9	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				輕鬆享閱讀	2	9	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				家電DIYDIY	2	9	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☐	☐	☒	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否
				自主學習	2	18	☒ 多媒體技術科 ☒ 餐飲技術科	☒	☐	☐	☐	☒ 內聘 ☐ 外聘	☐ 是 ☒ 否

玖、學校課程評鑑

學校課程評鑑計畫

114學年度大德工商職業學校課程評鑑實施計畫

中華民國108年11月28日課程發展委員會議通過

中華民國112年11月17日課程發展委員會議修正通過

中華民國113年11月20日課程發展委員會議修正通過

一、依據

- (一) 教育部 110 年 3 月 15 日臺教授國部字第 1100016363B 號令發布修正之十二年國民基本教育課程綱要總綱」(以下簡稱總綱)
- (二) 教育部中華民國108年4月22日臺教授國部字第1080031188B 號函發布之「高級中等學校課程評鑑機制辦理參考原則」。
- (三) 教育部中華民國108年5月30日臺教授國部字第1080050523B 號令發布之「高級中等學校課程評鑑實施要點」。

二、目的

- (一) 促進學校課程規劃與實踐，強化教師教學品質，以提升學生學習成效。
- (二) 探討學校課程發展與執行過程中的影響因素、支援系統及相關問題，以增益課程之效益。
- (三) 引導學校進行校務省思，促進校務發展。

三、課程評鑑組織人員及職掌

本校課程評鑑人員及組織包括教師、學生、教學研究會、課程評鑑小組及課程發展委員會。

組織人員	職掌
學生	1. 全校學生填寫教學回饋表。 2. 各班學生會代表，出席課程評鑑座談會。
教師	所有實際擔任教學之教師，填寫教師教學實施自評表。
教學研究會	1. 由各教學研究會召集人召開。 2. 由各教學研究會召開，依據教師自我評鑑資料、教師教學教材，以及學生學習成果，研擬課程改進方案。
課程評鑑小組	1. 由校長聘請7-11位課程發展委員會委員擔任之。 2. 課程評鑑小組得包括家長、產業專家及學者專家等外聘委員。 3. 依據教學研究會評鑑資料、學生、家長、產業專家與學者專家之回饋，進行課程建議。
學校課程發展委員會	依本校課程發展委員會組織要點設置，依據各程評鑑小組提出之評鑑結果，進行綜合建議。

四、評鑑內容及說明

- (一) 課程規劃：依課程計畫的訂定與執行、課程組織與結構、教學計畫、行政支援與學生選課意願等歷程與成果進行評鑑。
- (二) 教學實施：依課程設計、教材與教學、教學策略及教學方式進行評鑑。
- (三) 學生學習：依學生學習過程、成效及多元表現成果進行評鑑。

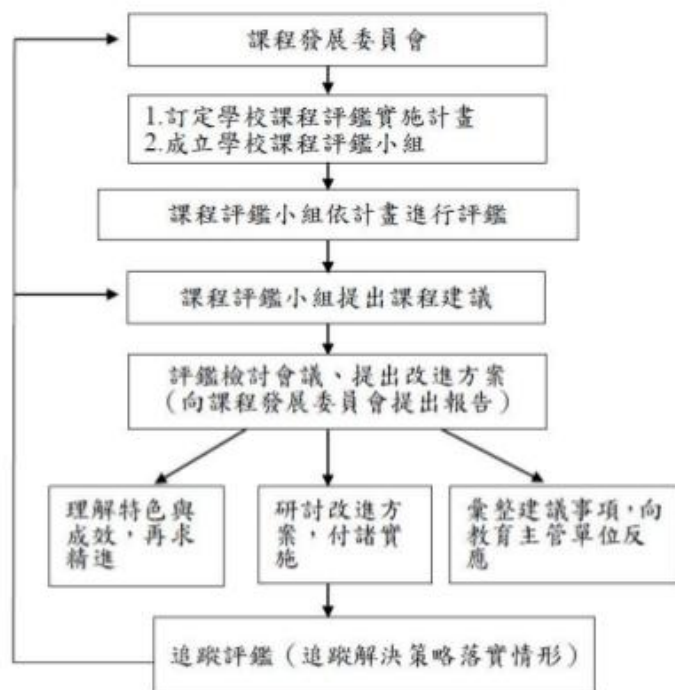
課程評鑑之內容，分別依評鑑項目、評鑑人員、評鑑方式及評鑑時間，綜整如下：

項次	評鑑內容	評鑑項目	評鑑人員	使用表單/資料	評鑑時間
1	課程規劃	課程規劃包括課程計畫的訂定與執行、課程組織與結構、教學計畫、行政支援與學生選課意願等	•教學研究會 •課程評鑑小組 •產業專家 •學者專家 •課程發展委員會	1-1選課調查表	每年10月新生填寫選課意願表 每年8月與2月
2	教學實施	教學實施包括課程設計、教材與教學、教學策略及教學方式	•授課教師 •學生 •家長 •教學研究會	2-1教師教學實施自評表 2-2學生教學回饋表	每年1月及6月
3	學生學習	學生學習包括學生學習過程、成效及多元表現成果	•授課教師 •教學研究會	3-1學生成績系統 3-2學習歷程檔案 3-3臺灣後期中等學校長期追蹤資料庫	依學校計畫調整實施評量 每年1月及6月

五、課程評鑑結果與應用

- (一) 依據課程評鑑之建議，修正學校課程計畫。
- (二) 依據學生教學回饋，改善學校課程實施條件及整體教學環境。
- (三) 依據學生學習情形，安排增廣、補強教學或學生學習輔導。
- (四) 藉由教學實施回饋，鼓勵教師進行課程及教學創新。
- (五) 鼓勵教師依學生教學回饋之結果，調整教材教法、回饋教師專業成長規劃。
- (六) 藉由有效的課程評鑑機制，增進教師對課程品質之重視。
- (七) 透過課程評鑑的實施與結果，提升家長及學生對課程發展之參與及理解。

六、評鑑流程



七、本計畫經課程發展委員會議通過後施行，修正時亦同。

附件二：校訂科目教學大綱

(一)一般科目(以校為單位)

表9-2-1-1 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	體適能
	英文名稱	physical Fitness
師資來源	☒ 校內單科 ☐ 校內跨科協同 ☐ 跨校協同 ☐ 外聘(大專院校) ☐ 外聘(其他)	
科目屬性	必/選修	☒ 必修 ☐ 選修
	一般科目(領域： ☐ 語文 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 科技 ☒ 健康與體育 ☐ 全民國防教育)	
	☒ 非跨領域 ☐ 跨領域： ☐ 統整型課程 ☐ 探究型課程 ☐ 實作型課程	
課綱核心素養	A自主行動	☒ A1. 身心素質與自我精進 ☐ A2. 系統思考與問題解決 ☐ A3. 規劃執行與創新應變
	B溝通互動	☒ B1. 符號運用與溝通表達 ☐ B2. 科技資訊與媒體素養 ☐ B3. 藝術涵養與美感素養
	C社會參與	☒ C1. 道德實踐與公民意識 ☐ C2. 人際關係與團隊合作 ☐ C3. 多元文化與國際理解
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/2/2/0/0	
開課年級/學期	第二學年第一學期 第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☒ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 能瞭解與運用所學運動知識與技能。 2. 培養良好的人際互動、合作態度與正面溝通技巧。 3. 提升學生學習興趣，培養正確健康生活的觀念，養成終生運動的習慣。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)課程介紹與評量說明	1. 課程介紹與評量說明 2. 運動安全與防護	6	第二學年第一學期(2學分)
(2)體適能自我評估/體適能後測	1. 了解自我身體機能後經一年鍛鍊實施體適能後測	6	
(3)田徑運動	1. 田徑項目基本技術-起跑、接力 2. 技術講解及練習	9	
(4)球類運動技能基本操作	1. 球類基本技術 2. 練習與技術講解	9	
(5)水域安全教育	1. 水域安全宣導 2. CPR教學及操作	6	
(6)水中適能	1. 自我基本技術 2. 游泳技巧	9	第二學年第二學期(2學分)
(7)運動安全與防護	1. 急性傷害預防 2. 急性傷害處置方式	9	
(8)肌肉適能	1. 梯繩運動 2. 敏捷訓練 3. 肌耐力訓練	9	
(9)有氧運動	1. 探討國內路跑運動現況發展 2. 校園健走慢跑	9	
合計		72節	
學習評量(評量方式)	1. 運動技能：佔50%(各項技能測驗) 2. 運動知識：佔30%(筆試或口頭考試) 3. 上課表現：佔20%(出缺席、上課態度)		

教學資源	1. 教育部審定合格通過之用書。 2. 市售相關書籍。 3. 教師自編教材。 4. 各項運動影片
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法：紙筆測驗、態度檢核、分組教學、參與討論、課堂問答、實測。 3. 教學評量： (1) 平時考核以課程參與學習態度，作為平時成績項目之一。 (2) 體育常識測驗。 (3) 期末考核以體適能技能測驗，作為期考成績項目。 4. 教學資源： (1) 各相關運動設備、器材與訓練教室。 (2) 操場場地設施。 (3) 教室投影設備。



(一)一般科目(以校為單位)

表9-2-1-2 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	體適能進階
	英文名稱	Advanced physical Fitness
師資來源	☒ 校內單科 ☐ 校內跨科協同 ☐ 跨校協同 ☐ 外聘(大專院校) ☐ 外聘(其他)	
科目屬性	必/選修	☒ 必修 ☐ 選修
	一般科目(領域： ☐ 語文 ☐ 數學 ☐ 社會 ☐ 自然科學 ☐ 藝術 ☐ 綜合活動 ☐ 科技 ☒ 健康與體育 ☐ 全民國防教育)	
	☒ 非跨領域 ☐ 跨領域： ☐ 統整型課程 ☐ 探究型課程 ☐ 實作型課程	
課綱核心素養	A自主行動	☒ A1. 身心素質與自我精進 ☐ A2. 系統思考與問題解決 ☐ A3. 規劃執行與創新應變
	B溝通互動	☒ B1. 符號運用與溝通表達 ☐ B2. 科技資訊與媒體素養 ☐ B3. 藝術涵養與美感素養
	C社會參與	☒ C1. 道德實踐與公民意識 ☐ C2. 人際關係與團隊合作 ☐ C3. 多元文化與國際理解
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☒ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 能瞭解與運用所學運動知識與技能。 2. 培養良好的人際互動、合作態度與正面溝通技巧。 3. 提升學生學習興趣，培養正確健康生活的觀念，養成終生運動的習慣。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)體適能自我評估/體適能後測	了解自我身體機能後經一年鍛鍊實施體適能後測	9	第三學年第一學期(2學分)
(2)球類運動技能	1. 羽球單打 2. 羽球雙打	9	
(3)水中適能	1. 蛙式技術 2. 蝶式技術	9	
(4)運動安全與防護	1. 身體機能檢查及測定 2. 瞭解及評估合適的運動 3. 選擇合適的運動配備	9	
(5)個人運動處方擬定	1. 運用學習運動知能、設計適合個人運動項目與時間規劃	9	第三學年第二學期(2學分)
(6)肌肉適能	1. 槓鈴運動 2. 啞鈴運動	9	
(7)有氧運動	1. 飛輪健身 2. 登階運動	9	
(8)核心肌群	1. 啞鈴操作 2. 彈力繩操作	9	
合計		72節	
學習評量(評量方式)	1. 運動技能：佔50%(各項技能測驗) 2. 運動知識：佔30%(筆試或口頭考試) 3. 上課表現：佔20%(出缺席、上課態度)		
教學資源	1. 教育部審定合格通過之用書。 2. 市售相關書籍。 3. 教師自編教材。 4. 各項運動影片。		

教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法： (1) 兼顧認知、技能、情意三方面的學習領域。 (2) 建立健康體能的觀念。 (3) 運用多元運動項目提升身體適能，培養同學運動興趣，養成終身運動的習慣。 3. 教學評量：紙筆測驗、態度檢核、分組教學、參與討論、課堂問答、實測。 4. 教學資源： (1) 各相關運動設備、器材與訓練教室。 (2) 操場場地設施。 (3) 教室投影設備。
--------	--



(二)各科專業科目(以校為單位)

表9-2-2-1 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	投資理財概論
	英文名稱	INTRODUCTION TO PERSONAL FINANCE
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☒ 必修 ☐ 選修
	☒ 專業科目 ☐ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/2/0/0/0	
開課年級/學期	第二學年第一學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 了解投資理財之工具與實務 2. 培養投資理財分析能力 3. 完備投資風險評估知能	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)投資概論	1. 課程介紹 2. 投資概論與金融工具	6	
(2)報酬與風險	1. 報酬與風險 2. 投資組合理論	6	
(3)認識權益證券	1. 認識權益證券 2. 股票市場與交易實務 3. 股票的評價	6	
(4)虛擬交易所操作教學	1. 認識虛擬交易 2. 股票的基本、技術、籌碼面分析	6	
(5)認識債券	1. 認識債券 2. 債券交易市場與交易實務	6	
(6)共同基金介紹	1. 認識共同基金 2. 基金交易市場與交易實務	6	
合計		36節	
學習評量(評量方式)	1. 課堂出席及參與25% 2. 虛擬股市交易操作20% 3. 期中分組(個人)報告25% 4. 期末考30%		
教學資源	參考書：投資學-基本原理與實務，謝劍平，2016、投資學，2015。 電腦：網路虛擬交易所。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 (一)教導學生尊重智慧財產權，讓學生更瞭解軟體授權的觀念。 (二)配合教務處計畫輔導學生參加各項校內外活動與競賽及推動政府各項教學政策，如鄉土教育、生命教育等課程，建立學生更健全的人格發展。		

(二)各科專業科目(以校為單位)

表9-2-2-2 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	應用經濟
	英文名稱	applied economics
師資來源	●內聘 ○外聘	
科目屬性	必/選修	●必修 ○選修
	●專業科目 ○實習科目(□分組 □不分組)	
科目來源	○群科中心學校公告--校訂參考科目 ●學校自行規劃科目	
適用科別	☑多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	○無 ●有，科目：經濟學概要	
教學目標(教學重點)	1. 培養學生對經濟分析的興趣與明瞭經濟分析的基本觀念。 2. 教導學生能夠在日常生活上運用所習得的經濟分析概念。 3. 養成學生邏輯性和有效思考方式。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1) 供需意涵與公共議題	1. 經濟意涵與經濟分析應用 2. 知識經濟與公共議題	9	第三學年第一學期(2學分)
(2) 供需分析應用	1. 需求理論與變動分析應用 2. 供給理論與變動分析應用	9	
(3) 消費衡量與彈性	1. 彈性衡量與彈性類別 2. 彈性應用與議題分析應用	9	
(4) 消費選擇與競爭	1. 消費者的選擇行為 2. 完全競爭與供給決策	9	
(5) 政府管制與市場分析	1. 政府管制與福利評估 2. 要素市場與均衡分析應用	9	第三學年第二學期(2學分)
(6) 市場供需與均衡	1. 市場均衡價格 2. 市場供需與均衡分析應用	9	
(7) 成本理論	1. 成本與利潤 2. 短期與長期成本	9	
(8) 生產理論	1. 生產者剩餘 2. 生產三階段與人口論	9	
合計		72節	
學習評量(評量方式)	學習單、分組作業、紙筆測驗		
教學資源	黑板、教科書、習作、學習單、power point		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 口頭提問、講述法、小組討論		

(二)各科專業科目(以校為單位)

表9-2-2-3 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	商業英文會話
	英文名稱	Business English Conversation
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☒ 專業科目 ☐ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/2/2/2/2	
開課 年級/學期	第二學年第一學期 第二學年第二學期 第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☒ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 訓練學生運用所學於日常生活聽、說、讀、寫之溝通中。 2. 養成學生具備有效的英語文學習方法，以及涉獵各領域知識的能力。 3. 涵育學生對學習英語文的興趣，提升人文素養。 4. 引導學生認識與了解科技新知、中西文化差異以及國際事務。 5. 培養學生獨立思考的能力。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)Greetings and Introductions	1. Greeting a Guest 2. Introducing Yourself 3. Introducing Others	9	第二學年第一學期(2學分)
(2)Service Center	1. Handling Mail 2. Ticketing 3. Business Center Services	9	
(3)Handling Phone Calls	1. Taking a Phone Call 2. Taking Messages 3. Making International Phone Calls	9	
(4)Dining Out	1. Business Lunches and Banquets 2. Receptions 3. Restaurant Reservations	9	
(5)Traveling	1. Airplanes Reservations 2. Hotels Reservations	9	第二學年第二學期(2學分)
(6)生活美語：學校生活	1. It's Club Time!	9	
(7))生活美語：文化與風俗民情	1. Fun with Birthdays Around the World 2. What's for Breakfast	9	
(8)生活美語：現代科技	1. Pet IG 2. Look up!	9	
(9)生活美語：人際關係	1. Dots and Stars 2. Love Signs at the KTV	9	第三學年第一學期(2學分)
(10)生活美語：休閒娛樂	1. Escaping from a Room 2. A Superhero Contest	9	
(11)生活美語：日常生活	1. Did You Get a Point Sticker Today?	9	
(12)生活美語：文學與藝術	1. The "True" Story About the Wolf	9	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(13)生活美語：環境教育	1. A Clean-Up Day at the Beach	9	第三學年第二學期(2學分)
(14)關鍵詞彙整理與分析	1. 多媒體技術衍生關鍵詞彙整理與分析	9	
(15)模擬試題篇	1. 多媒體技術模擬試題篇	9	
(16)實作篇	1. 字根遊戲帶動單字量 2. 字首遊戲帶動單字量 3. 字尾遊戲帶動單字量	9	
合計		144節	
學習評量 (評量方式)	1. 紙筆測驗 2. 口頭練習 3. 上臺表演 4. 分組討論		
教學資源	1. 課本 2. 電子教學投影片 3. 教學資源光碟		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 讓學生熟悉用語 2. 分組練習並營造角色扮演對話情境		

(二)各科專業科目(以校為單位)

表9-2-2-4 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	商用數學
	英文名稱	Business Mathematics
師資來源	●內聘 ○外聘	
科目屬性	必/選修	○必修 ●選修
	●專業科目 ○實習科目(□分組 □不分組)	
科目來源	○群科中心學校公告--校訂參考科目 ●學校自行規劃科目	
適用科別	☑多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課 年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☒ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	●無 ○有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 建立學生商業計算概念，循序漸進建立成本效益原則。 2. 建立學生充分學習商業計算技巧，提升數據分析能力。 3. 鼓勵學生參加校內外相關競賽，以增加經驗並拓展視野。 4. 以學生為學習為主體，教師除了補充學生所不足知識技能之外，適時給予學生議與支持，讓學生設法解決問題，以激發主動學習成效。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)坐標系與函數圖形	1. 數線與絕對值 2. 平面坐標系 3. 二次函數	9	第三學年第一學期(2學分)
(2)直線方程式	1. 斜率 2. 直線的一般式 3. 點到直線的距離	9	
(3)式的運算	1. 多項式的四則運算 2. 餘式與因式定理 3. 因式分解與分式運算	9	
(4)三角函數	1. 角度的基本性質 2. 基本關係式 3. 正弦定理與餘弦定理	9	
(5)向量	1. 向量的作圖及加減的圖示 2. 坐標表示法 3. 內積的應用	9	第三學年第二學期(2學分)
(6)圓與直線	1. 圓方程式 2. 相交關係	9	
(7)數列與級數	1. 等差數列與等差級數 2. 等比數列與等比級數	9	
(8)二元一次不等式及其應用	1. 聯立方程組 2. 線性規劃	9	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	1. 上課表現(參與度、認真、態度、發言)40% 2. 專題書面報30% 3. 專題口頭報告30%		
教學資源	為使學生充份應用宜多使用教、投影片、多媒體或網路教材資源庫支援教學。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 收集資料運用excel作數據分析並作分組報告。 2. 電腦教室宜可上網並配置螢幕、投影機輔助教學設備		

(二)各科專業科目(以校為單位)

表9-2-2-5 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	色彩學
	英文名稱	Color Concept Bread Preparing
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☒ 專業科目 ☐ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	1/1/0/0/0/0	
開課 年級/學期	第一學年第一學期 第一學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 了解色彩學的基本概念。 2. 能有效使用色彩，提高用色能力。 3. 藉由色彩的運用練習，將理論與實務結合，落實於烘焙實務操作之中。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1) 色彩基本概念	1. 色彩的來源 2. 色彩與生活 3. 色彩的發展歷程	9	第一學年第一學期(1學分)
(2) 色彩呈現	1. 色彩與光的關係 2. 色光與混色 3. 色料與混色 4. 中間混色 5. 數位顯示混色	9	
(3) 色彩表示	1. 色彩的傳達 2. 色名的表示 3. 色彩體系 4. 樣本表示	6	第一學年第二學期(1學分)
(4) 色彩感知	1. 色彩的視覺機能 2. 色彩的對比性 3. 色彩的心理感覺	6	
(5) 色彩認知	1. 色彩嗜好 2. 色彩聯想 3. 色彩意象與文化	4	
(6) 色彩應用	1. 色彩在感知設計的應用 2. 色彩在生活面向之應用	2	
合計		36節	
學習評量 (評量方式)	1. 口頭報告。 2. 書面報告。 3. 分組練習。 4. 學習態度。		
教學資源	1. 運用教育部審定合格之教課書。 2. 依據學生的能力，由校內老師資編教材並進行個別指導。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教學時理論與實務並重。 2. 應用所學，並結合餐飲烘焙專業知識及技能。 3. 指導學生培養生活美學。		

(二)各科專業科目(以校為單位)

表9-2-2-6 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	專業英文
	英文名稱	Professional English
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☒ 專業科目 ☐ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 提升學生們對計算機專業英文相關詞彙的認識與應用 2. 增進專業課程英文類參考書籍與文獻的閱讀能力	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)Electrical and Electronics Engineering	1.Electrical and Electronics 2.Engineering詞彙-基本認知篇	9	第三學年第一學期(2學分)
(2)基本認知	1. 電腦系統核心關鍵詞彙	9	
(3)計算機專業級詞彙	1. 應用軟體的基本核心詞彙	9	
(4)會計相關詞彙	1. 會計相關使用核心詞彙整理與分析	9	
(5)商業文書相關詞彙整理與分析	1. 商業文書相關詞彙整理與分析	9	第三學年第二學期(2學分)
(6)商業文書相關詞彙整	1. 商業文書相關詞彙整理與分析	9	
(7)關鍵詞彙整理	1. 機器硬體相關衍生關鍵詞彙整理與分析	9	
(8)關鍵詞彙分析	1. 機器硬體相關衍生關鍵詞	9	
合計		72節	
學習評量(評量方式)	記錄、問答、討論、實作、口試、筆試等		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊等。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法：本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-1 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	職涯體驗
	英文名稱	Career Experiencing
師資來源	●內聘 ○外聘	
科目屬性	必/選修	●必修 ○選修
	○專業科目 ●實習科目(☐分組 ☐不分組)	
科目來源	●群科中心學校公告--校訂參考科目 ○學校自行規劃科目	
適用科別	☑多媒體技術科	
學分數	0/0/0/2/0/0	
開課年級/學期	第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☒ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	●無 ○有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 教導同學瞭解職涯規劃的重要性。 2. 介紹就業市場的趨勢與就業力的分析。 3. 提供求職的工具與方法，俾於同學設定職涯目標並採取行動計劃。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)校外職場參觀	活動內容： 至鄰近多媒體相關行業參訪 1. 認識商業視覺設計 2. 了解遊戲動畫設計 3. 認識影音特效製作 4. 瞭解2D及3D動畫 5. 認識資訊相關系統平台整合	6	參觀地點：彰化或台中縣市資訊相關及設計相關之產業
(2)校外職場參觀	活動內容：至鄰近多媒體相關行業參訪 1. 認識商業視覺設計 2. 了解遊戲動畫設計 3. 認識影音特效製作 4. 瞭解2D及3D動畫 5. 認識資訊相關系統平台整合	6	參觀地點：多媒體、資訊、電商相關產業
(3)校外職場參觀	活動內容： 至鄰近多媒體相關行業參訪 1. 認識商業視覺設計 2. 了解遊戲動畫設計 3. 認識影音特效製作 4. 瞭解2D及3D動畫 5. 認識資訊相關系統平台整合	6	參觀地點：多媒體、資訊、電商相關產業
(4)校外職場參觀	活動內容： 至鄰近多媒體相關行業參訪 1. 認識商業視覺設計 2. 了解遊戲動畫設計 3. 認識影音特效製作 4. 瞭解2D及3D動畫 5. 認識資訊相關系統平台整合	6	參觀地點：多媒體、資訊、電商相關產業
(5)業界專家授課	活動內容： 1. 多媒體相關從業人員的專業素養 2. 文宣製作及宣傳行銷 3. 數位時代就業市場趨勢 4. 故事如何影響社群並置入行銷 5. 創新網路社群媒體	6	授課師資：吳昌祐 服務單位：騏璣資訊科技股份有限公司 職稱：臺中區業務督導

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(6) 業界專家授課	活動內容： 1. 多媒體相關從業人員的專業素養 2. 文宣製作及宣傳行銷 3. 數位時代就業市場趨勢 4. 故事如何影響社群並置入行銷 5. 創新網路社群媒體	6	授課師資：黃世明 服務單位：赫絲設計有限公司 職 稱：創意總監
合計		36節	
學習評量 (評量方式)	1. 學生於每次活動結束後，應撰寫心得報告或學習單，作為成績評量依據。 2. 評量的方法有觀察、作業評定、口試、筆試、測驗等，教師可按單元內容和性質，針對學生的作業、演示、心得報告、實際操作、作品和其他表現。		
教學資源	1. 教材之選擇顧及學生之學習經驗並配合學生身心發展程序，考量學生基本能力及學生學習特質。 2. 教材選擇具啟發性與創造性，課程內容及活動須能提供學生觀察、探索討論與創作的學習機會，使學生具有創造思考、獨立判斷、適應變遷及自我發展之能力。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 協助學生在專業領域可以獲得更多的知識。 2. 教學態度會影響學生學習的動機、學習的滿意度，進而影響到學習興趣。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-2 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	專題實作
	英文名稱	Project Study
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☒ 必修 ☐ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☒ 不分組)	
科目來源	☒ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☐ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/2/2/2	
開課年級/學期	第二學年第二學期 第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☒ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 培養學生具有整理資料的能力。 2. 提升學生的創造思考力。 3. 培養學生解決問題的能力。 4. 提升學生文書處理、口頭表達的能力。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1) 專題製作導論	1. 學生分組 2. 專題製作流程說明 3. 時間規劃	9	第二學年第二學期(2學分)
(2) 主題選定	1. 如何訂定題目 2. 各組題目確立	9	
(3) 專題製作方法	1. 蒐集資料的方法 2. 文獻研讀及分析 3. 摘要討論與分析	9	
(4) 研究方法	1. 問卷調查法 2. 訪談法 3. 產品創新 4. 大數據分析	9	
(5) 專題製作示範	1. 學習環境認識 2. 工作技能現場解說示範	9	第三學年第一學期(2學分)
(6) 專題演練	專題學習應用	9	
(7) 專題製作說明	1. 時間規劃 2. 甘特圖製作	9	
(8) 書面資料	1. 格式說明 2. 使用word排版	9	
(9) 成果發表	1. 口頭報告 2. 舉辦成果展	9	第三學年第二學期(2學分)
(10) 研究模組修訂	1. 繪製研究模組 2. 前側確認模組	9	
(11) 專題綜結	1. 分析結論統整 2. 針對研究結果建議	9	
(12) 省思與回饋	1. 分組競賽 2. 問題與討論	9	
合計		108節	

學習評量 (評量方式)	1. 口頭報告 2. 書面報告 3. 分組競賽 4. 學習態度
教學資源	1. 選用教育部審定合格之教科書。 2. 依據學生的能力，由校內老師自編教材並進行個別指導。
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教學時理論與實務並重。 2. 應用所學，並結合餐飲專業知識及技能。 3. 指導學生發揮團隊合作之精神。 4. 培養口頭表達的能力。



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-3 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電腦應用
	英文名稱	Computer application
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☒ 必修 ☐ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/0/2	
開課年級/學期	第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1.瞭解文書處理在求學階段、辦公室自動化中的重要性。 2.熟練文書處理Microsoft Word2016 軟體的操作與文件的編輯運作。 3.培養正確使用電腦的專業道德。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)簡介中文/英文輸入指法及操作練習	1.鍵盤按鍵位置、特殊鍵說明 2.輸入法安裝、移除說明 3.指法示說明、範示 4.英文輸入操作練習 5.中文輸入法介紹 6.中文輸入操作練習	9	
(2)電腦操作環境、檔案管理介紹及實作	1.Windows環境操作說明 2.調整/查看電腦設定 3.檔案結構、檢視方式及檔案建立/移動/刪除/儲存說明操作 4.資料夾建立/刪除	9	
(3)文書處理軟體介紹與實作	1.Word 2016軟體功能及操作環境介紹 2.Word 2016版面配置設定 3.Word 2016字元與段落格式操作 4.Word 2016項目符號設定操作 5.Word 2016表格、框線及網底、儲存格合併/刪除、欄列插入/刪除、欄寬列高調整的操作 6.Word 2016表格資料排序、公式計算、資料轉換的操作 7.Word 2016圖形與文字藝術師的操作 8.Word 2016文繞圖的操作 9.Word 2016圖表、SmartArt建立調整的操作 10.Word 2016長文件處理、樣式建立/套用、目錄、頁首/頁尾設定的操作	9	
(4)簡報軟體設計要點技巧	1.簡潔有力的標題 2.條例項目概念式之簡報內容 3.簡報內容字體放大，避免使用特殊字型。 4.善用「圖表」與「SmartArt」圖形。 5、版面樣式之運用。	9	
合計		36節	

學習評量 (評量方式)	觀察、問答、討論、筆試、實作等。
教學資源	1. 教育部審定合格通過之用書。 2. 市售相關書籍。 3. 教師自編教材。 4. 電腦軟體應用丙級技能檢定術科相關用書。
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法 (1) 兼顧認知、技能、情意三方面的學習領域。 (2) 重視基本能力的培養及生活應用的能力。 (3) 以學生既有的知識為基礎，給予生活化的實例練習。



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-4 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位影像處理實務
	英文名稱	Processing of Digital Images
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☒ 必修 ☐ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	2/2/0/0/0/0	
開課年級/學期	第一學年第一學期 第一學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☒ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1.瞭解點陣圖並學習繪製。 2.明白色彩學基本觀念與應用 3.習取Photoshop影像合成、編輯的技術。 4.能將影像處理運用在日常生活和所屬專業領域上。 5.創立數位時代個人新風格的數位藝術作品。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)影像基本概念	1.影像數位化 2.影像尺寸 3.影像解析度	6	第一學年第一學期(2學分)
(2)工作環境	1.檔案的新增/開啟/儲存/關閉 2.功能表/面版/視窗/自訂工作區 3.檔案管理與Adobe Bridge使用	6	
(3)影像基礎編輯工具	1.拼貼/旋轉/調正 2.變形/裁切/複製 3.曝光的修正 4.色彩的調整 5.銳利度的調整	6	
(4)影像色調整	1.影像色彩模式轉換 2.亮度對比 3.色階與曲線 4.彩色平衡 5.相片濾鏡	6	
(5)設計實物	1.增加影像亮度、改變顏色 2.製作單色調影像作品	6	
(6)影像進階修補與美化	1.印章工具 2.指尖工具 3.海綿工具 4.修復工具	6	
(7)選取區的概念與應用	1.矩形選取畫面工具 2.魔術棒工具/快速選取工具 3.多邊形套索工具 4.磁性套索工具 5.反轉選取範圍 6.橢圓選取畫面工具	6	第一學年第二學期(2學分)

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(8)圖層的種類	1. 簡易選取：依形狀／依顏色／摘取 2. 圖層簡介（一般圖層、文字圖層） 3. 簡易合成 4. 圖層特效	6	
(9)色彩學基本觀念、影像調整	1. 色彩學基本觀念 2. 影像調整（Adjustment） 3. 將觀念運用在 Photoshop的影像調整 4. 調整圖層 5. 混色模式	6	
(10)繪圖填色	1. 筆刷 2. 鉛筆工具 3. 橡皮擦 4. 油漆桶	6	
(11)修復與潤飾	1. 仿製印章 2. 圖樣工具 3. 局部修復工具模糊 4. 銳利化指尖工具 5. 加亮 6. 加深及海綿工具	6	
(12)圖片去背	1. 圖層遮色片 2. 向量圖遮色片 3. 剪裁遮色片 4. 圖層群組管理	6	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	學習態度、作業、問答、報告、操作		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊等		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選： 選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法： 本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-5 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電腦軟體實務
	英文名稱	Application of Office Software
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☒ 必修 ☐ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☒ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/3/3/0/0	
開課年級/學期	第二學年第一學期 第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 熟練文件最基本功能設定。 2. 瞭解文件之每段落之處理。 3. 加強文件可應用於商業各層面。 4. 瞭解文件適度擷取圖片及適合排列位置。 5. 區別單頁及多頁文件製作的不同。 6. 瞭解文件可融合各方面之資料再合併文件。 7. 熟悉資料庫軟體操作與資料篩選。 8. 熟悉電子試算表的公式與圖表應用。 9. 加強學生通過電腦軟體應用乙級術科檢定的合格率。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)Power Point基本操作	1. Power Point 2016軟體功能及操作環境介紹 2. 版面配置類型與應用 3. 文字整合的應用 4. 動畫與特效 5. 圖片編輯及建立相簿 6. Power Point 2016與Word文件之轉換 7. 投影片母片版面設定	12	第二學年第一學期(3學分)
(2)動態簡報的製作	1. 表格、圖表SmartArt圖形之運用 2. 多媒體與音訊之運用 3. 超連結與動作按鈕 4. 放映技巧與列印 5. 封裝與轉存 6. 雲端存取與分享	12	
(3)報告格式範例指導	1. 文字格式/字型大小、樣式設定 2. 段落格式/行距、段落與段落距離 3. 標題樣式設定 4. 參考文件格式設定	12	
(4)Access的基本操作	1. Access基本介紹 2. 資料庫檔案的操作 3. 建立與操作資料表	12	
(5)資料排序、篩選及查詢	1. 資料庫搜尋與排序 2. 篩選資料 3. 查詢物件的使用 4. 匯入與匯出資料	6	
(6)表單物件的使用	1. 建立表單物件 2. 修改表單的設計 3. 在表單中新增、刪除資料	12	第二學年第二學期(3學分)

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(7)報表物件的使用	1. 建立報表物件 2. 修改報表設計 3. 建立標籤報表 4. 報表的預覽列印及列印	12	
(8)Excel進階資料分析	1. 資料排序與篩選 2. 移除重複、資料驗證與合併彙算 3. 取得外部資料 4. 資料表單 5. 樞紐分析表的應用 6. 交叉分析篩選器	12	
(9)保護與列印活頁簿	1. 活頁簿與工作表的保護 2. 工作表的版面設定 3. 頁首及頁尾的設定 4. 列印的設定	12	
(10)雲端儲存與編輯	1. 認識OneDrive 2. 將檔案儲存至OneDrive 3. 在Office Online中編輯檔案	6	
合計		108節	
學習評量 (評量方式)	1. 紙筆測驗 2. 作業成績 3. 電腦上機實作成績		
教學資源	1. 教學相關的網站、書籍、報章雜誌及教具。 2. 教學相關的軟硬體設備。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材為電軟體應用乙級檢定術科題庫本及自行補充教材。 2. 老師講解、導讀。 3. 多採實例講解，以幫學生瞭解課程內容。 4. 實際操作。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-6 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	圖文編輯實務
	英文名稱	Graphic editing practice
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☒ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/2/0/0/0	
開課年級/學期	第二學年第一學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 藉由圖文編輯培養學生圖文設計能力，瞭解產品與圖文設計之關連與應用。 2. 透過對產品之圖文編輯教學與實作，培養學生產品圖文設計的實務技能。 3. 讓學生瞭解產品圖文設計之編輯應用，培養學生對產品圖文設計之編輯應用能力。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)課程概說	1. 課程基本架構說明	3	
(2)圖文編排基本概念	1. 圖文編排的認識、運用及其對社會的影響 2. 圖文編排的構成元素 3. 工作單實作	6	
(3)版面	1. 版面的認識 2. 版面的種類	6	
(4)文字基本設定	1. 文字的基本構成要素 2. 中文正體字、英文字與數字的演變	3	
(5)文字基本筆劃	1. 中文正體字、英文字與數字的基本筆劃特色 2. 工作單實作	6	
(6)文字編輯	1. 字體設計與應用 2. 字群的編輯設計與應用	6	
(7)圖像	1. 靜態圖像編排 2. 動態圖像編排	6	
合計		36節	
學習評量(評量方式)	1. 依教學進度規定，製作作品並討論、發表分享。 2. 作業分為平時、期中及期末成績。 3. 平常上課互動、出勤情況(遲到與缺曠)均列入成績評量。 4. 點名累計3次無故缺曠課則學期成績不及格。		
教學資源	全華圖文編輯實務用書。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 口頭解說、實物解說、理論說明 2. 操作示範、實務操作、觀點建立 3. 過程討論、階段分享、成品發表		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-7 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	會計資訊系統
	英文名稱	Accounting Information Systems
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☒ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☒ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 瞭解會計交易循環系統及如何使用電腦技術實踐企業資源規劃、資料庫管理及未來應用電腦審計的基礎。 2. 熟練會計處理程序與應用會計資訊能力。 3. 培養學生守法觀念及誠信的職業道德。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)會計和企業決策	1. 企業組織 2. 會計環境 3. 會計資訊的應用 4. 知識經濟與IFRS1、會計的意義、功能、種類	6	第三學年第一學期(2學分)
(2)雲端計算與電子網路商務	1. 網際網路 2. 雲端計算 3. 電子商務 4. 網路交易安全問題會計循環之概念	6	
(3)資訊系統	1. 資料與訊 2. 何謂資訊系統 3. 管理活動與資訊系統 4. 電子化企業	6	
(4)會計資訊	1. 企業活動與財務報表 2. 會計資訊系統之定義與角色 3. 會計資訊系統與組織 4. 會計資訊系統之發展	6	
(5)會計制度	1. 會計處理程序 2. 會計制度內容和項目 3. 人工記帳與電腦記帳 4. IFRS和會計系統調整之意義及功用	6	
(6)銷售及收款循環	1. 銷售循環及收款之目的 2. 銷售及收款循環之流程及檔案 3. 銷售及收款循環之新課題 4. IFRS相關規範	6	
(7)採購及付款循環	1. 採購及付款循環之目的 2. 採購及付款循環之流程及檔案 3. 採購及付款循環之新課題 4. IFRS相關規範	6	第三學年第二學期(2學分)

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(8))存貨及生產循環	1. 存貨循環之目的 2. 存貨循環之流程及檔案 3. 存貨循環之新課題 4. 生產循環 5. IFRS相關規範	6	
(9)財務循環	1. 財務循環之目的 2. 財務循環之流程及檔案 3. 財務循環之新課題	6	
(10)會計總帳及彙總報告循環	1. 會計總帳及彙總報告循環之目的 2. 會計總帳循環之流程及檔案 3. 彙總報告與財務報表分析 4. 會計總帳及彙總報告循環之新課題 5. IFRS相關規範	9	
(11)帳務實作	1. 模擬企業帳務 2. 運用系統實作練習	9	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	問答、實作評量、筆試等		
教學資源	相關書籍、投影片等		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法： (1)應著重基本觀念之講授。 (2)理論與實務並重。 (3)鼓勵多閱讀商業相關書籍雜誌等。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-8 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	故事創意設計
	英文名稱	Creative story design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☒ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課 年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☒ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 培養學生思考、閱讀與溝通的習慣，增強寫作的思維能力。 2. 透過各種主題的練習，讓學生了解如何創造生動的故事。 3. 引導學生多元的思想邏輯進行創意思考。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)課程介紹	1. 故事的價值	6	第三學年第一學期(2學分)
(2)故事內容開發與撰寫	1. 何謂動畫專業表現語法。 2. 故事設計前必需建立的概念。 3. 動畫名作欣賞與解析。	6	
(3)說故事	1. 請學生閱讀故事將讀後心得以7-10張圖像畫出該故事 2. 以圖像還原故事,實質上一個鏡頭、一個鏡頭依照時間序列	6	
(4)故事寫作技巧	1. 了解畫面閱讀的韻律感	6	
(5)創意思考	1. 創意的發生 2. 創意的訓練	6	
(6)用圖說故事	1. 運用故事梯架(STORY LADDER)進行簡單的敘事結構，它可以加強故事敘述和邏輯順序的基礎。 2. 四格漫畫以基礎的故事梯架練習	6	
(7)故事基本結構與製造驚奇	1. 介紹好萊塢動畫方程式的基本故事線型圖，如何鋪陳以製造故事張力的高點。 2. 系統化分析劇本構想，如何詮釋故事，而得到觀眾的情緒、感官和想像上的認同 3. 比較分析:動畫名作《白雪公主》、《史瑞克》兩部不同時代，不同時代思維的作品。	6	第三學年第二學期(2學分)
(8)創意思考	1. 創意的發生 2. 創意的訓練	6	
(9)聲音的視覺演出	1. 音樂和視覺的表現做為故事敘述以及劇情演出的核心	6	
(10)潛意識的故事敘述	1. 心智圖法練習與觀摩 2. 小組故事創作	6	
(11)故事設計工具	1. 心智圖法練習與觀摩 2. 小組故事創作	6	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(12)故事設計工具創作	1. 小組故事創作 2. 分組競賽	6	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	問答、實作、觀察等		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊等。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選： 選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法： 本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-9 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	桌遊企劃
	英文名稱	Board game planning
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/2/2/0/0	
開課年級/學期	第二學年第一學期 第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 建立遊戲企劃基本觀念與知識：教學目標在於使學生熟悉開發一款遊戲所涉及之設計流程、美術、技術等面向之知識。透過實務演練，作品分析檢討，並整合團隊腦力激盪及相關方法論的導入，使學生能夠實際完成一份數位遊戲企劃書。 2. 學習遊戲企劃開發的操作技巧：學習遊戲發展的歷史，各類型遊戲特色，遊戲概念發想、遊戲組成元素、遊戲美術設計、遊戲開發採用之技術、遊戲開發平台介紹	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)課程簡介	1. 課程說明與介紹 2. 對應能力：企劃能力	6	第二學年第一學期(2學分)
(2)遊戲設計基礎架構	1. 說明設計導向學習的內容 2. 說明課程各週的學習目標及安排	6	
(3)電子遊戲簡史-街機	1. 藉由閱讀桌遊規則書及遊戲體驗，認識遊戲目標、規則、桌上遊戲元件及卡牌等 2. 試著改作遊戲元件、卡牌內容來改變遊戲目標及規則，探討遊戲規則的嚴謹	6	
(4)電子遊戲簡史-家用遊戲主機	1. 拆解桌上遊戲機制 2. 探討遊戲機制類別	6	
(5)電子遊戲簡史-個人電腦(PC)	1. 主題討論 2. 主題內容的關聯性及轉譯 3. 因果關係及系統動力	6	
(6)遊戲類型	1. 機制發展 2. 機制討論 3. 機制篩選	6	
(7)遊戲都是哪些人做的	1. 製作遊戲卡牌、物件 2. 修正遊戲機制	6	第二學年第二學期(2學分)
(8)遊戲概念企劃書	1. 第遊戲原型發表 2. 遊戲原型內容呈現 3. 介紹遊戲	6	
(9)遊戲世界觀	1. 遊戲測試 2. 遊戲紀錄 3. 遊戲修正	6	
(10)遊戲美術設計	1. 期末發表 2. 測試紀錄 3. 修正紀錄	6	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(11)遊戲關卡設計	1. 第遊戲原型發表 2. 遊戲原型內容呈現 3. 介紹遊戲	6	
(12)案例研究：角色扮演遊戲設計	1. 遊戲發展過程 2. 遊戲製作過程 3. 遊戲測試紀錄 4. 遊戲修正版本	6	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	1. 課堂討論與表現 2. 報告(含個人或小組、口頭或書面、專題；訪問、觀察等形式) 3. 作業成績 4. 實作(含分組演練/合作等) 5. 分組表現		
教學資源	1. 課堂講授、課堂討論、實務操作、混合式網路教學、網路輔助教學 2. 數位遊戲設計達人講座、葉思義、基峰 3. 遊戲設計概論(第四版)、胡昭民, 吳燦銘、博碩 4. 通關！遊戲設計之道(第2版)、SCOTT ROGERS、人民郵電出版社		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 包含教材編選、教學方法 1. 本科以在教室由老師上課講解為主。 2. 除教科書外，善用各種實物示範講解，以加強學習效果。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-10 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位化資料處理
	英文名稱	Digital data processing
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☒ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/3/3/0/0	
開課年級/學期	第二學年第一學期 第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 以循序漸進的教學方式，培養學生獲得在文書應用處理方面的基本技能。 2. 運用電腦軟體應用丙級檢定術科題庫中合併列印及文書處理實例練習，使學生能熟悉電腦操作環境，與文書應用軟體功能。 3. 以循序漸進的教學方式，培養學生獲得在電腦數位化資料處理方面的基本常識。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)WORD應用	1. 文繞圖 2. 表格設計 3. 頁首頁尾設定 4. 長文件編輯	12	第二學年第一學期(3學分)
(2)Excel應用	1. 函數應用 2. 圖表設計 3. 樞紐分析表	12	
(3)Access資料庫	1. Access資料庫組成 2. 建立查詢	12	
(4)簡報軟體設計	1. 簡潔有力的標題 2. 條列項目概念式之簡報內容 3. 簡報內容字體放大，避免使用特殊字型。 4. 善用「圖表」與「SmartArt」圖形。 5. 版面樣式之運用。	6	
(5)報告格式範例指導	1. 文字格式/字型大小、樣式設定 2. 段落格式/行距、段落與段落距離 3. 標題樣式設定 4. 參考文件格式設定	12	
(6)檔案管理介紹及實作	1. 檔案結構、檢視方式及檔案建立/移動/刪除/儲存說明操作 2. 資料夾建立/刪除	12	第二學年第二學期(3學分)
(7)簡報設計實作	1. 簡報內容字體放大，避免使用特殊字型。 2. 善用「圖表」與「SmartArt」圖形。 3. 版面樣式之運用。	12	
(8)Power Point實作	1. 投影片母片版面設定 3. 表格、圖表SmartArt圖形	12	
(9)轉換綜合應用	1. Power Point 2010與Word文件之轉換綜合應用	12	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(10) 成果發表	1. 分組競賽 2. 模擬測試	6	
合計		108節	
學習評量 (評量方式)	觀察、問答、討論、筆試、實作等		
教學資源	1. 教育部審定合格通過之用書。 2. 市售相關書籍。 3. 教師自編教材。 4. 實習電腦網路教室。 5. 廣播教學設備。 6. Microsoft Office相關軟體		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法 (1) 兼顧認知、技能、情意三方面的學習領域。 (2) 重視基本能力的培養及生活應用的能力。 (3) 以學生既有的知識為基礎，給予生活化的實例練習。 3. 教學評量 (1) 平時考核以實習操作技能測驗，作為平時成績項目之一。 (2) 規定作業練習，作為平時成績項目之一。 (3) 期考考核以實習操作技能測驗，作為期考成績項目。 4. 教學相關配合事項 (1) 安排多次的練習及鼓勵學生參加檢定、競賽。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-11 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	網頁設計實務
	英文名稱	Web Design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☒ 不分組)	
科目來源	☒ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☐ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/3/3/0/0	
開課 年級/學期	第二學年第一學期 第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 引導學生學習應用網際網路的基本知識與相關技能。 2. 指導學生熟悉PhotoImapct影像編輯軟體操作。 3. 指導學生熟悉FrontPage網頁製作軟體操作。 4. 指導學生製作個人網頁的能力。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)Dreamweaver的基本操作	1. 啟動Dreamweaver 2. Dreamweaver環境介紹 3. Dreamweaver面板操作 4. Dreamweaver檔案操作	12	第二學年第一學期(3學分)
(2)圖文編輯技巧	1. 文字編輯與格式設定 2. 插入圖片 3. 插入水平線 4. 設定項目與編號清單 5. 網頁屬性設定	12	
(3)神奇的超連結	1. 建立超連結 2. 影像地圖的製作	12	
(4)表格編輯技巧	1. 認識表格 2. 建立與編輯表格 3. 設定表格格式	12	
(5)建立頁框網頁	1. 認識頁框與頁框組 2. 建立頁框組網頁 3. 編輯頁框 4. 設定頁框網頁來源 5. 建立頁框超連結 6. 儲存頁框網頁	6	
(6)社群銷售實務	1. 認識社群 2. 臉書銷售 3. Youtube 銷售與管 4. 影片銷售	12	第二學年第二學期(3學分)
(7)網銷的 與法議題	1. 網銷與資訊 2. 網銷與智慧財產權 3. 網銷與相關法問題	12	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(8)網銷發展與未來趨勢	1. 售4.0時代的O2O模式 2. 寶可夢的AR抓寶銷 3. 大據銷 4. 人工智慧與網銷 5. 網銷的評指標 6. 網銷的分析器-Google Analytic	12	
(9)專案銷教學-輕人最夯的Instagram銷	1. 與Instagram第一次接觸 2. 相片編修與分享 3. 用Instagram拍照做圖片效果 4. 其他功能介紹 5. Instagram銷要訣 6. 商業檔案的銷密技	12	
(10)成果分享	1. 分組簡報 2. 成果驗收	6	
合計		108節	
學習評量 (評量方式)	成績評量 1. 平時成績40% (平時考、分組報告、作業) 2. 期中考30% 兩次段考 3. 期末考30% 期末考		
教學資源	1. 仿間出版社 2. 教師自編補充教材		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 本課程知教學盡量以儀器、實物模型、圖表、透明片、幻燈片、影片等配合各類教學媒體以求生動，使學生易於領悟增加學習效果。 2. 為求達成學習目標，教學時隨時以口頭問答，配合實物、作業及學後測驗、討論等，以協助學生學習。 3. 教師在教學過程應注意學生的學習反應，利用教學技巧，引發學生思考，主動參與討論，以達教學目的。 4. 適時參觀資訊工廠，使理論與實際能互相應證。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-12 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	雲端技術與網路實務
	英文名稱	Cloud technology & Computer network practice
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/3/0/0/0	
開課年級/學期	第二學年第一學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 學習網際網路相關知識。 2. 學習雲端技術相關知識。 3. 學習運用雲端技術之各項功能。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)網際網路簡介	1. 網際網路的起源與發展 2. Internet基本概念 3. 通訊協定	6	
(2)雲端運算概念簡介	1. 雲端運算 2. 雲端的三種服務模式 3. 雲端的四重佈署模式	6	
(3)雲端管理郵件用與操作	1. 郵件效能提昇的好習慣 2. Inbox帶來的行動力與高效率 3. 手機上的Inbox	6	
(4)word、excel、Powerpoint雲運用	1. 協同辦公 2. 用增益集加快工作 3. 線上Office應用技巧操作	6	
(5)用Sway在雲端講述你的故事	1. 認識、取得、享受Sway的簡單 2. 用雲端資源快速建立卡片 3. 開始講述故事 4. 調整作品	6	
(6)Google Drive/Dropbox雲端硬碟運用與操作	1. 雲端硬碟上傳及下載檔案及新建資料夾 2. 編輯影像、播放音樂 3. 壓縮及解壓縮檔案 4. 手機及平板上的Dropbox	6	
(7)雲端線上問卷、傳真及列印運用與操作	1. 問卷調查 2. 沒有傳真機也能發傳真 3. 出門在外也能使用家中印表機	6	
(8)透過雲端建立個人化資料庫的運用及操作	1. 多帳戶登入與管理 2. 新增及編輯聯絡人資料並建立群組聯絡人	6	
(9)成果發表	1. 分組競賽 2. 成果驗收	6	
合計		54節	
學習評量(評量方式)	學習態度、作業、問答、報告、操作。		

教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊。
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選： 選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法： 本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-13 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	場影與角色設計
	英文名稱	Scene and character design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/3/0/0	
開課 年級/學期	第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 本課程在培養學生的"動手實踐能力和想像力" 2. 具備完成繪製動畫中主要的角色腳本 3. 主要的場景設計製作的基本知識和技能。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)影視動畫	1. 影視動畫中造型的意義。 2. 歐美、日本及中國動畫風格淺析。 3. 影視，動畫造型分類	6	
(2)造型淺析	1. 寫實類。 2. 寫意類。 3. 抽象符號類	6	
(3)組成符號	1. 眼睛眉毛的常見的組成符號。 2. 鼻子和嘴的常見的組成符號。 3. 手的組成符號要點。 4. 腳的組成符號	6	
(4)繪製方法	1. 原型演繹法。 2. "嫁接"法。 3. 重疊影印法。 4. 局部借用法	6	
(5)面部表情	1. 人物的比例圖。 2. 道具的比例圖。 3. 結構圖 4. 轉面圖 5. 表情圖 6. 形象氣氛圖	6	
(6)造型分類	1. 人物分類。 2. 動物分類。 3. 怪物和另類生物。 4. 其他類型的形象。 5. 造型設計中的關鍵點	6	
(7)場景設計概述	1. 場景設計概念及任務 2. 場景在動畫片中的功能 3. 場景設計的要求	6	
(8)場景的光影與色彩	1. 場景方位機構圖的製作 2. 場景效果圖的製作 3. 場景鏡頭畫面透視的作用	6	
(9)成果發表	1. 分組競賽 2. 成果驗收	6	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
合計		54節	
學習評量 (評量方式)	問答、實作、觀察。		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選： 選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法： 本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-14 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	多媒體製作與運用
	英文名稱	Multimedia Production and Application
師資來源	●內聘 ○外聘	
科目屬性	必/選修	○必修 ●選修
	○專業科目 ●實習科目(☐分組 ☐不分組)	
科目來源	○群科中心學校公告--校訂參考科目 ●學校自行規劃科目	
適用科別	☐多媒體技術科	
學分數	0/0/3/3/0/0	
開課 年級/學期	第二學年第一學期 第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☒ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	●無 ○有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 認識多媒體概念及格式。 2. 培養多媒體製作與應用之興趣。 3. 應用影音處理功能。 4. 應用3D繪圖與3D列印功能。 5. 應用電腦動畫功能。 6. 養成多媒體製作與應用基本能力。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)多媒體簡介	1. 多媒體概念 2. 多媒體格式	6	第二學年第一學期(3學分)
(2)影音處理	1. 影音處理簡介 2. 軟體基本操作 3. 影音剪輯與製作 4. 影音特效處理 5. 影音輸出處理	6	
(3)3D 繪圖	1. 3D繪圖簡介 2. 軟體基本操作	6	
(4)3D 列印	1. 3D建模 2. 3D設計與應用 3. 3D列印	6	
(5)電腦動畫	1. 場景、圖層與時間軸 2. 動畫元件的製作與應用	6	
(6)拍攝規劃及相關表格	1. 剪輯格式 2. 影音剪輯與製作 3. 影音特效處理	12	
(7)影音輸出處理	1. 影音輸出處理 2. 場景、圖層與時間軸 3. 動畫元件的製作與應用	12	
(8)拍攝取景應用	1. 攝影景別 2. 影音拍攝器材使用說明 3. 錄音室環境及設備介紹	12	第二學年第二學期(3學分)
(9)配樂基本概念	1. 瞭解配樂的分類功能及發展歷程 2. 認識配樂的風格與配樂實作	12	
(10)動畫輸出應用	1. 動畫輸出處理 2. 錄音工程處理 3. 背景音樂MIX	12	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(11) 成果發表	1. 分組競賽 2. 成果驗收	6	
(12) 主角建模應用	1. 主角建模設定 2. 故事設計工具創作	12	
合計		108節	
學習評量 (評量方式)	綜合座談、作品、演練、學習態度及講演等各方之整體表現。		
教學資源	1. 經教育部審訂之相關教科書，並經由校內教學研究會推薦、學校決議。 2. 教師自編教材。 3. 影音剪輯相關書籍。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 廣播系統示範教學，提升學習效果。 2. 熟悉各種技巧的運用，增進影片剪輯之技能。 3. 分組實習，讓學生體驗團隊合作的重要。		



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-15 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	多媒材實務
	英文名稱	Practice of Multi-material Design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/3/3/0/0	
開課 年級/學期	第二學年第一學期 第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 了解多媒材之種類與特性，並能掌握多媒材設計產業發展趨勢。 2. 運用多媒材傳達創作概念，展現美學賞析之素養。 3. 運用系統思考與科技資訊，進行實務創作的表現。 4. 具備良好的工作態度，展現問題解決與團隊合作的素養。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)多媒材的基本概念	1. 多媒材的定義與種類 2. 多媒材組合與運用 3. 多媒材創作實例探討	6	第二學年第一學期(3學分)
(2)創作構思與原理	1. 創作靈感來源 2. 創作理念傳達 3. 創作形式與原理	12	
(3)平面設計與立體結構	1. 平面設計與構圖 2. 立體設計與結構	12	
(4)平面創作	1. 多媒材平面創作理念 2. 平面創作構思與設計 3. 多媒材平面實務應用 4. 多媒材平面實務創作展現	12	
(5)拼貼組合創作	1. 多媒材拼貼組合創作理念 2. 拼貼組合創作構思與設計 3. 多媒材拼貼組合實務應用 4. 多媒材拼貼組合實務創作展現	12	
(6)解構重組創作構思	1. 多媒材解構重組創作理念 2. 結構重組創作構思與設計 3. 多媒材解構重組實務應用 4. 多媒材解構重組實務創作展現	6	第二學年第二學期(3學分)
(7)立體結構創作	1. 多媒材立體結構創作理念 2. 立體結構創作構思與設計 3. 多媒材立體結構實務應用 4. 多媒材立體結構實務創作展現	12	
(8)多媒材綜合應用創作	1. 多媒材創作計畫 2. 創作意象傳達 3. 多媒材綜合應用實務應用創作 4. 平面創作陳列與展示 5. 立體創作陳列與展示	6	
(9)構思與原理	1. 創作靈感來源 2. 創作理念傳達 3. 創作形式與原理	6	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(10)平面設計	1. 平面設計與構圖 2. 立體設計與結構	6	
(11)立體結構	1. 平面設計與構圖 2. 立體設計與結構	6	
(12)創作	1. 多媒材平面創作理念 2. 平面創作構思與設計 3. 多媒材平面實務應用 4. 多媒材平面實務創作展現	6	
(13)成果發表	1. 分組競賽 2. 成果驗收	6	
合計		108節	
學習評量 (評量方式)	問答、實作、觀察。		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選： 選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法： 本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-16 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	網路社群應用
	英文名稱	Online community applications
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/0	
開課年級/學期	第三學年第一學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 品牌廠商如何運用網路社群進行創新訊息傳遞溝通活動。 2. 社群平台業者如何提供創新服務為眾所關注的焦點。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)全球網路社群現況分析	1. 網路社群市場生態 2. 企業應用現況 3. 消費者使用現況	6	
(2)社群平台發展模式分析	1. 社交網站 2. 相簿部落格 3. 微網誌 4. 討論區 5. 商業社群	6	
(3)品牌網路社群應用分析	1. Dell 2. Mountain Dew 3. Uniqlo 4. Starbucks	6	
(4)網路社群現況分析	1. 網路社群市場生態 2. 企業應用現況 3. 消費者使用現況	6	
(5)社群平台發展模式	1. 社交網站 2. 相簿部落格 3. 微網誌 4. 討論區 5. 商業社	6	
(6)成果發表	1. 分組競賽 2. 成果驗收	6	
合計		36節	
學習評量(評量方式)	除學校規定筆試及作業成績外，宜考核學生實習操作技巧、熟練程度及思考能力，作為重要的平時成績。		
教學資源	1. 數位設計教室、電腦、輸出設備...等。 2. 各版本教科書、網路社群應用相關的參考書籍及資料。 3. 學校應力求充實教學設備及教學媒體，教師教學充份利用教材、教具及其他教學資源。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 因本科教學重視網路社群應用課程，宜選擇適合題例，以供學生實作實習。 2. 教師宜多蒐集有關網路社群的各式題例、以適合學生的程度，由淺至深，培養其對網路社群的學習興趣。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-17 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	商品設計
	英文名稱	commodity of design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/3/3	
開課 年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 熟悉各類商品的設計。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)造型	1. 造型與空間 2. 造型的分類	12	第三學年第一學期
(2)色彩的基本原理	1. 色彩識別 2. 色彩的相互影響 3. 色彩體系 4. 情感與訊息	12	
(3)如何選用字體	1. 結構與視覺效果 2. 風格的問題 3. 文字的構成 4. 紋理與空間 5. 將字體當作訊息 6. 色彩如何影響字體 7. 實例介紹	12	
(4)圖像世界	1. 圖像的本質 2. 媒介與手段 3. 表現的方式 4. 內容與理念 5. 東西方的文化創意	12	
(5)整合一切	1. 整合字體與圖像 2. 用網格進行設計 3. 直覺的編排方式 4. 系統的設計 5. 設計程序 6. 啟動「台灣在地」的地心引力 7. 台灣各地的鄉鎮文創	6	
(6)個人商品	1. 藝術創作實例與探討 2. 無形商品的設計 3. 設計與經營	12	第三學年第二學期(3學分)
(7)色彩體系	1. 空間的配置 2. 版面構成的方法 3. 色彩體系 4. 情感與訊息	12	
(8)網格設計	1. 網格設計概念 2. 直覺編排方式	12	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(9)無形商品的設計	1. 商品的設計類別 2. 設計與經營 3. 東西方的文化創意	12	
(10)成果發表	1. 分組競賽 2. 成果驗收	6	
合計		108節	
學習評量 (評量方式)	學習態度、作業、問答、報告、操作。		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法：本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-18 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位設計
	英文名稱	Digital Design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/3/3	
開課 年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 透過本課程能了解數位設計發展歷程、概念及相關的應用軟體，並熟悉製作流程與基本設計能力的養成。 2. 了解數位設計的型態與種類。 3. 能整合相關器材、操作相關軟體，完成數位作品。 4. 了解數位設計的製作程序、增進理論及實務結合能力，並落實於多媒體設計中。 5. 能學習團隊合作之精神。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)數位設計的發展	1. 數位設計的興起 2. 數位設計的發展應用 3. 數位設計的專案規劃	6	第三學年第一學期(3學分)
(2)數位設計設備應用	1. 硬體需求 2. 硬體裝置與規格 3. 系統與應用軟體	6	
(3)繪圖軟體	1. 數位影像 2. 點陣繪圖 3. 向量繪圖 4. 繪圖軟體實作	6	
(4)圖像處理軟體	1. 圖像處理軟體介紹 2. 數位影像擷取 3. 圖像處理軟體的概念應用 4. 圖像處理軟體實作	9	
(5)動畫軟體	1. 關於動畫 2. 動畫原理與數位技術 3. 視訊編碼與檔案規格 4. 動畫軟體實作	9	
(6)多媒體編輯軟體	1. 關於多媒體 2. 多媒體整合設計 3. 影音整合 4. 影片剪輯與輸出 5. 多媒體整合實作	9	
(7)數位設計的進展	1. 數位設計的興起 2. 數位設計的發展應用 3. 數位設計的專案規劃	9	
(8)繪圖軟體-PS	1. 2. 數位影像處理軟體 2. 向量繪圖軟體	12	第三學年第二學期(3學分)

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(9)繪圖軟體-3D MAX	1. 3D Max繪圖軟體 2. 視訊編碼 3. 檔案規格	12	
(10)動畫軟體-flash	1. 向量動畫軟體 2. AFTER EFFECT	12	
(11)多媒體編輯	1. 影音整合 2. 影片剪輯與輸出 3. 多媒體整合實作	12	
(12)成果發表	1. 分組競賽 2. 成果驗收	6	
合計		108節	
學習評量 (評量方式)	1. 除學校規定筆試及作業成績外，宜考核學生實習操作技巧、熟練程度及思考能力，作為重要的平時成績。 2. 綜合口試、筆試、作品、演練、講演、學習態度及學習檔案資料整理等各方之整體表現。		
教學資源	1. 實習電腦網路教室。 2. 廣播教學設備。 3. 參考坊間數位設計相關書籍，採自編教材，收集數位插畫、影片、多媒體動畫、網頁等，作為教學示範。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 本科目為實習科目，需運用電腦教室與軟體的使用進行教學(相關專業與電腦操作)。以作品欣賞解說，教師示範及重視個別指導。 2. 學校應力求充實教學設備及教學媒體，教師教學時應充份利用教材、教具及其他教學資源。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-19 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	動畫製作實務
	英文名稱	Animation design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 認識新的動畫與貼圖工作流程工具 2. 瞭解掌握3Ds Max製作各項細節 3. 啟發創意的實現技巧，讓您快速掌握3D動畫的奧妙	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1)初識3Ds Max	1. 下拉選單區 2. 工具列 3. 視圖區 4. 視圖控制區 5. 命令面板 6. 動畫控制區以及狀態列	6	第三學年第一學期(2學分)
(2)Polygon建模基礎	1. 層級面板的快速瀏覽 2. 編輯Polygon模型 3. Polygon基礎模型修改指令介紹	6	
(3)遊戲建築模型創作	1. 帳篷主體的製作 2. 帳篷支架的製作 3. 彩旗的製作 4. 門框的製作	6	
(4)擬人化角色建模	1. 角色頭部的製作 2. 角色身體的製作 3. 角色手臂的製作 4. 角色腿部的製作	6	
(5)材質與燈光	1. 材質設定 2. 燈光設置	6	
(6)關鍵影格與路徑動畫	1. 關鍵影格動畫 2. 路徑動畫	6	
(7)粒子系統	1. 爆炸特效 2. 飛濺特效	6	第三學年第二學期(2學分)
(8)角色格鬥動作	1. 建立骨骼 2. 蒙皮設置 3. 動作的製作	6	
(9)建模	1. 編輯Polygon模型 2. Polygon基礎模型修改指令介紹 3. 角色動作製作	9	
(10)遊戲建築模型	1. 彩旗的製作 2. 門框的製作	9	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(11) 成果驗收	1. 分組競賽 2. 成果實作	6	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	學習態度、作業、問答、報告、操作。		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊等。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法：本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-20 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	互動式媒體設計
	英文名稱	Interactive media design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課 年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 引用教材的資料，描述分享圖文編排的運用概念。 2. 分辨作業的需求，規劃選擇圖文編排的適當設備。 3. 依循老師的引導，開始操作圖文編排的相關用具。 4. 重整課程的學習，設計製作圖文編排的相關作品。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)導論	1. 圖文編排的概念與運用 2. 圖文編排的構成元素	6	第三學年第一學期(2學分)
(2)版面	1. 版面的概念 2. 版面的種類	6	
(3)文字	1. 文字的基本構成要素 2. 漢字、英文字與數字的演 變 3. 漢字、英文字與數字的基本筆劃特色 4. 字體設計與應用 5. 字群的編輯設計與應用	6	
(4)圖像	1. 靜態圖像編排 2. 動態圖像編排	6	
(5)圖文整合	1. 文字的編排 2. 圖像的編排 3. 色彩的配置 4. 圖像與文字整合編排	6	
(6)圖文編排原理	1. 視覺心理與動線 2. 編排美感原則 3. 編排構成形式	6	
(7)平面編排設計與應用	1. 書籍編排設計與應用 2. 報紙編排設計與應用 3. 海報編排設計與應用 4. 型錄編排設計與應用	9	第三學年第二學期(2學分)
(8)數位編排設計與應用	1. 網頁編排設計與應用 2. 簡報編排設計與應用 3. 電子書編排設計與應用 4. 行動載具編排設計與應用	9	
(9)進階版面	1. 版面設計 2. 字體設計與應用 3. 字群的編輯設計與應用 4. 動態圖像編排	9	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(10)實作	1.分組競賽 2.實作成品	9	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	除學校規定筆試及作業成績外，宜考核學生實習操作技巧、熟練程度及思考能力，作為重要的平時成績。		
教學資源	1.數位設計教室、電腦、電腦繪圖與排版設計相關軟體、輸出設備...等。 2.各版本教科書、圖文編排相關的參考書籍及資料。 3.學校應力求充實教學設備及教學媒體，教師教學充份利用教材、教具及其他教學資源。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1.教材之選擇重視圖文編排的專業知識與電腦科技應用的關聯，使學生能獲得統整之知能，以聯合運用於實際工作中。 2.教材之選擇宜適合高職程度，須具啟發性與創造性，並應重視個別的差異化教學。		



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-21 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	包裝設計
	英文名稱	Package design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☒ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課 年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 了解包裝的基本知識及其作用 2. 學習包裝設計的理論 3. 了解包裝設計的成長策略以及獨特的包裝設計創意	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)包裝設計	1. 何謂包裝 2. 包裝的主要目的及基本功能 3. 包裝設計賦予商品的附加價值 4. 執行包裝設計前的基本認知 5. 如何審視包裝設計的好壞 6. 包裝的視覺美學 7. 消費市場的包裝策略 8. 華文的包裝設計 9. 從設計提案到完稿	6	第三學年第一學期(2學分)
(2)包裝與品牌關係	1. 品牌在包裝識別的架構及目的 2. 設計與品牌的關係 3. 品牌與包裝的關係 4. 國際知名品牌案例分析	6	
(3)未來的包裝趨勢	1. 包裝與結構的關係 2. 綠色包材與環保包裝 3. 物流包材	6	
(4)包裝版式架構之建議案例	1. 研究分析 2. 改良建議 3. 提案創作	6	
(5)包裝檔案設計密碼	1. 食品類個案解析 2. 飲料及水類個案解析 3. 菸酒及其他個案解析 4. 伴手禮個案解析	6	
(6)個案練習	1. 禮盒設計 2. 包裝彩盒設計(展示練習) 3. 瓶型容器造型設計(使用機能練習) 4. 自由創作(環保材料使用練習)	6	
(7)包裝設計應用	1. 華文的包裝設計 2. 從設計提案到完稿	9	第三學年第二學期(2學分)
(8)品牌	1. 品牌與包裝的關係 2. 國際知名品牌案例分析	9	
(9)包裝趨勢	1. 多媒材介紹 2. 物流包材	9	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(10)包裝版式架構	1.提案創作 2.包裝檔案設計	9	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	學習態度、作業、問答、報告、操作。		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊等。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1.教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2.教學方法： 本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-22 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	動漫表現技法
	英文名稱	The skill of Comic and animation
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課 年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 色彩表現與應用 2. 人物上色技巧:實例示範用水彩 3. 實例示範馬克筆、色鉛筆等手繪工具繪製動物、植物的彩繪技巧 4. 道具與場景上色技巧	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)漫畫中的點線面	1. 點陣與塊面 2. 直線 3. 曲線 4. 集合線 5. 網紙	9	第三學年第一學期(2學分)
(2)動漫常見構圖	1. 一人構圖 2. 兩人構圖 3. 三人構圖 4. 四人構圖	9	
(3)漫畫中人物的表現技法	1. 人物取鏡表現技法 2. 臉部的表現技法1 3. 眼睛的表現技法 4. 嘴巴的表現技法 5. 黑髮的表現技法 6. 金髮的表現技法 7. 身體線條表現技法 8. 動態線條表現技法 9. 服裝的表現技法	9	
(4)動漫真實的光影	1. 頭部特寫光線 2. 全身景光線 3. 弱光的表現 4. 強光的表現 5. 影子與牆 6. 影子與樓梯 7. 鏡中的影子 8. 水中的倒影	9	
(5)渲染氣氛的抽象背景	1. 開心 2. 孤獨 3. 吃驚 4. 恐懼	6	第三學年第二學期
(6)進階漫畫中的點線面	1. 曲線 2. 集合線 3. 網紙	6	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(7)進階表現技法	1. 身體線條表現技法 2. 動態線條表現技法 3. 服裝的表現技法	9	
(8)真實的光影	1. 鏡中的影子 2. 水中的倒影 3. 各式情境畫風	9	
(9)實作驗收	1. 實作驗收 2. 分組競賽	6	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	學習態度、作業、問答、報告、操作。		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊等。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法：本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-23 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	展示設計
	英文名稱	Exhibition Design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/2/2	
開課 年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 本課程藉由展示設計的基本理論、構成要素、規畫與設計流程、以及相關案例之講解與討論，進行展示設計專業知識之建構，並輔以展示空間規劃與設計之課堂實例操作，以達理論與實務結合之目標。 2. 教學內容：本學期以文化空間領域之展示設計為主，包括博物館、藝廊、文化中心。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)課程概述	1. 介紹課程進度與綱要明 2. 造形的基本知 3. 從老房子、眷村、社區談起 4. 故事與歷史之關連 5. 給予故事新生命	9	第三學年第一學期(2學分)
(2)何謂展示	1. 展示的語源與語意 2. 展示空間的分類與目的	9	
(3)展示空間美學	1. 有感空間與無感空間 2. 如何讓空間說故事	6	
(4)展示規劃流程	1. 展示規劃程序 2. 展示設計的手法 3. 展示設計的評量 4. 展示設計的溝通	6	
(5)展示設計的構成要素	1. 形態 2. 色彩 3. 照明 4. 聲音 5. 材 6. 影像媒體 7. 器具 8. 動態裝置	6	
(6)展示空間規劃	1. 銷售空間 2. 宣傳空間 3. 娛樂空間 4. 教育與文化空間	6	第三學年第二學期(2學分)
(7)展場實務設計案例	1. 文教類展場規劃 2. 生活商品類展場規劃	6	
(8)展示架規劃設計	1. 草圖繪製、材料及成本概算 2. 製作流程	6	
(9)櫥窗規劃設計	1. 草圖繪製、材料及成本概算 2. 製作流程	9	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(10)展場規劃設計	1. 草圖繪製、材料及成本概算 2. 製作流程	9	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	問答、實作、觀察等		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊等		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選： 選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法： 本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-24 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電腦繪圖實務
	英文名稱	Computer graphics practice
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	2/2/0/0/0/0	
開課 年級/學期	第一學年第一學期 第一學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☒ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 對於影像處理有基本操作之概念。 2. Photoshop Illustrator軟體操作。 3. Photoshop Illustrator影像處理軟體應用。 4. 色彩及美學之涉略。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1) 影像編修與設計	為影像增加色彩、定義筆刷、自動批次處理	9	第一學年第一學期
(2) 圖層進行合成	雜誌封面設計	9	
(3) 色版	毛筆字素材、影像素描特效、群組遮色片	9	
(4) 路徑	路徑管理員	9	
(5) 設計實物	創意酷卡設計	9	第一學年第二學期
(6) 變形	設定顏色、置入圖片	9	
(7) 圖樣功能	使用字符、定義圖樣、剪裁底色片	9	
(8) 筆刷功能	設計圖形、製作線條圖筆刷、應用筆刷 設計插圖、製作散落筆刷	9	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	學習態度、作業、問答、報告、操作		
教學資源	相關書籍、多媒體教材、投影片、網路數位資訊等		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 教材編選： 選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2. 教學方法： 本科目宜依學生之興趣和能力進行個別指導。應特別著重學生創造力之啟發。宜特別注重設計過程之輔導，以養成正確的設計觀念。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-25 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	簡報設計
	英文名稱	Briefing Design
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☒ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/2/0/0/0/0	
開課 年級/學期	第一學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☐ 科技 ☒ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 簡報元素包含文字、表格、圖表、圖形之應用。 2. 簡報重點整理能力 3. 瞭解商業簡報圖表類型及用法 4. 選擇適當的呈現方式	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)簡報元素	1. 文字：關鍵字、大綱之呈現 2. 表格：資料分類 3. 圖表：說明及比較資料	6	
(2)簡報重點整理能力	1. 蒐集、斷、捨、離的思維運用 2. 主、輔資料之分隔	6	
(3)商業簡報圖表類型	1. 從「點型圖」看分布 2. 從「線型圖」看關聯 3. 從「條狀圖」看比較 4. 從「圓形圖」看占比 5. 從「折線圖」看發展趨勢 6. 從「XY散佈圖」看散點分布 7. 從「雷達圖」看戰力分析 8. 從「地圖」看區域分布	6	
(4)呈現方法	1. 背景的色彩安排 2. 在視覺元素中使用動畫、音效 3. 呈現順序的邏輯安排 4. 簡報的封裝與轉存	6	
(5)文字表格設定	1. 文字：關鍵字、大綱之呈現 2. 表格：資料分類 3. 圖表：說明及比較資料	6	
(6)成果發表	1. 分組競賽 2. 成果驗收	6	
合計		36節	
學習評量 (評量方式)	觀察、問答、討論、實作、報告等		
教學資源	1. 教育部審定合格通過之用書。 2. 市售相關書籍。 3. 教師自編教材。 4. 實習電腦網路教室。 5. 廣播教學設備。 6. Microsoft Office Power Point2010軟體		

教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1.教材編選：選擇簡單扼要、深入淺出、生活化的教材與相關資訊。 2.教學方法 (1)兼顧認知、技能、情意三方面的學習領域。 (2)重視基本能力的培養及生活應用的能力。 (3)以學生既有的知識為基礎，給予生活化的實例練習。 3.教學評量 (1)平時考核以實習操作技能測驗，作為平時成績項目之一。 (2)規定作業練習，作為平時成績項目之一。 (3)期考考核以實習操作技能測驗，作為期考成績項目。 4.教學相關配合事項 (1)安排多次的練習及鼓勵學生參加檢定、競賽。
--------	---



(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-26 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電競產業實務
	英文名稱	Practice to E-sports Industry
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☐ 分組 ☒ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	2/2/0/0/0/0	
開課年級/學期	第一學年第一學期 第一學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標(教學重點)	1. 培養大眾傳播的倫理與素養的學習力。 2. 認識大眾傳播的本質、媒介、理論及相關法規的知能。 3. 培訓具備電競技能、數位技術，與設計行銷管理的跨領域之電競產業人才。 4. 培育電競產業之選手、硬體周邊、遊戲企劃行銷、競賽主播及賽評、媒體通路、網路配置等之專業人才。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(1) 電競產業概論	1. 何謂電子競技 2. 瞭解電子競技的經營方式 3. 電子競技的發展	9	第一學年第一學期(2學分)
(2) 團隊戰術分析邏輯	1. 電教學與訓練 2. 技戰術訓練 3. 體能訓練 4. 心智訓練	9	
(3) 電競商業價值	1. 瞭解網路遊戲市場 2. 分析網遊世代的消費族群 3. 挖掘商業價值	9	
(4) 電子競技的發展	1. 電子競技的發展與價值 2. 網遊世代的消費族群 3. 電競，激蕩互動各產業的發展 4. 人口減少與未來科技市場	9	
(5) 電競形象設計	1. 電競團隊形象設計管理 2. 攝影技巧與畫面注意事項 3. 活動海報、獎狀及其他文宣之設計 4. 相關周邊商品	9	第一學年第二學期(2學分)
(6) 活動企畫與管理	1. 電競賽事活動流程規劃 2. 活動辦法與賽程管理 3. 比賽規則撰寫 4. 活動注意事項及緊急狀況應對辦法	9	
(7) 賽事轉播	1. 直播平台介紹 2. 直播者的口語技巧 3. 轉播技術實務訓練	9	
(8) 電競競賽應用	1. 舉辦校內競賽活動 2. 舉辦跨校電競競賽活動	9	
合計		72節	

學習評量 (評量方式)	1. 本科目為實習科目，宜配合授課進度，紙筆測驗、上機實作、報告方式，進行單元評量及綜合評量，及時了解教學績效，並督促達成學習目標。 2. 評量內容兼顧記憶、理解、應用及綜合分析。 3. 教學須作客觀的評量，輔導學生作自我評量，以明瞭學習的成就與困難，作為繼續教學或增廣補救教學之依據，並使學生從成績進步中獲得鼓勵與信心。 4. 學習評量內容應兼顧認知、技能、情意等方面，以利學生健全發展。 5. 教學評量的結果須妥於運用，可作為教師改進教材、教法以及輔導學生實施增廣補救教學之依據。
教學資源	1. 實習電腦網路教室 2. 廣播教學設備
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 一、教學方法 1. 本科目為校訂科目、實習科目。 2. 教師逐題一步步演練，帶學生實作，立即評分以引起學習動機。 二、教學評量 宜採多元評量(口試、筆試、作業、報告、實習操作等)。 三、教學相關配合事項 1. 教導學生尊重智慧財產權，讓學生更瞭解軟體授權的觀念。 2. 配合教務處計畫輔導學生參加各項校內外活動與競賽及推動政府各項教學政策，如鄉土教育、生命教育等課程，建立學生更健全的人格發展。

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-27 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電競產業實務進階
	英文名稱	Intermediate e-sports practice
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☒ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☒ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☐ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/2/2/0/0	
開課 年級/學期	第二學年第一學期 第二學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	學生能透過電競實務進階課程習得進階電子競技的進階知識與技能，並且了解電子競技與多媒體動畫的相關應用。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)緒論	1.社會文化歷史條件下的電子競技 2.台灣職業電子競技發展概論	9	第二學年第一學期(2學分)
(2)電競媒體	1.電子競技 2.新媒體的運用	9	
(3)電競行銷	1.電競遊戲觀看的吸引力 2.如何呈現最好的節目給觀眾	9	
(4)轉播演練	轉播範例介紹	9	
(5)賽事規劃	1.企畫書撰寫 2.職業電競隊概述	9	第二學年第二學期(2學分)
(6)賽程	1.講解賽制 2.以目前的賽事說明	9	
(7)主播賽評	實際演練	9	
(8)電競戰隊	1.職業電競隊概述 2.未來電競選手與產業發展	9	
合計		72節	
學習評量 (評量方式)	實作評量、多元評量、紙本測驗		
教學資源	電腦教室、多媒體教室、教科書		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1.教材編選： (1)指定參考書籍 (2)教師自編教材 (3)補充教材。 2.教學方法： (1)示範 (2)根據學生程度調整授課內容與難度。 3.兼顧認知、技能、情意三方面之教學。 4.注重實例學習，使學生能從「經驗中學習」，培養實務體驗能力。 5.培育學生適應變遷、創新進取及自我發展之能力。 6.採用講述法、成品實作法、實務操作示範法及展示法進行教學，以提升學生興趣。		

(三)各科實習科目(含職涯體驗)(以校為單位)

表9-2-3-28 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位影音處理實務
	英文名稱	Digital audio and video processing practice
師資來源	☒ 內聘 ☐ 外聘	
科目屬性	必/選修	☐ 必修 ☒ 選修
	☐ 專業科目 ☒ 實習科目(☒ 分組 ☐ 不分組)	
科目來源	☐ 群科中心學校公告--校訂參考科目 ☒ 學校自行規劃科目	
適用科別	☒ 多媒體技術科	
學分數	0/0/0/0/3/3	
開課 年級/學期	第三學年第一學期 第三學年第二學期	
議題融入	☐ 性別平等 ☐ 人權 ☐ 環境 ☐ 海洋 ☐ 品德 ☐ 生命 ☐ 法治 ☒ 科技 ☐ 資訊 ☐ 能源 ☐ 防災 ☐ 家庭教育 ☐ 生涯規劃 ☐ 多元文化 ☐ 閱讀素養 ☐ 戶外教育 ☐ 國際教育 ☐ 原住民教育 ☐ 安全	
建議先修 科目	☒ 無 ☐ 有，科目：	
教學目標 (教學重點)	1. 認識攝影機的種類。 2. 認識視訊、音訊格式。 3. 剪輯軟體界面的認識與操作。 4. 瞭解影片剪輯基本流程。	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配 節數	備註
(1)錄製影音設備介紹	1. 影片製作流程 2. 攝影機的種類。 3. 鏡頭的拍攝與應用。 4. 影音剪輯軟硬體設備介紹。 5. 影片拍攝及剪輯技術的應用	12	第三學年第一學期(3學分)
(2)腳本的企劃設計	1. 範例的欣賞 2. 腳本的寫作 3. 脚本影像化與分鏡構圖 4. 攝影技巧介紹 5. 影片拍攝練習	12	
(3)錄音工程運用	1. 聲音的擷取 2. 錄音工程介紹與練習 3. 素材庫的應用 4. 轉場特效 5. 聲音錄製及修飾 6. 圖層設計及插入 7. 聲音remix 8. 畫面變形與圖層設定 9. 燈光與色彩 10. 變化多端的聲音 11. 影片輸出與燒錄	12	
(4)影音專題製作	1. 分組教學-主題選定 2. 分組教學-脚本設計 3. 分組教學-影像拍攝 4. 分組教學-影像後製編輯 5. 分組教學-影片輸出與燒錄 6. 作品賞析與評量	9	
(5)影音設備	1. 影片製作流程 2. 攝影機的種類。 3. 鏡頭的拍攝與應用。 4. 影音剪輯軟硬體設備介紹。 5. 影片拍攝及剪輯技術的應用	9	

教學內容			
主要單元(進度)	內容細項	分配節數	備註
(6)企劃設計	1. 範例的欣賞 2. 腳本的寫作 3. 腳本影像化與分鏡構圖 4. 攝影技巧介紹 5. 影片拍攝練習	12	第三學年第二學期(3學分)
(7)錄音工程	1. 聲音的擷取 2. 錄音工程介紹與練習 3. 素材庫的應用 4. 轉場特效 5. 聲音錄製及修飾 6. 圖層設計及插入 7. 聲音remix 8. 畫面變形與圖層設定	12	
(8)進階錄音工程	1. 燈光與色彩 2. 變化多端的聲音 3. 影片輸出與燒錄	12	
(9)演練實作	1. 主題選定 2. 腳本設計	12	
(10)成果驗收	1. 影像拍攝 2. 影像後製編輯	6	
合計		108節	
學習評量 (評量方式)	綜合座談、作品、演練、學習態度及講演等各方之整體表現。		
教學資源	1. 經教育部審訂之相關教科書，並經由校內教學研究會推薦、學校決議。 2. 教師自編教材。 3. 影音剪輯相關書籍。		
教學注意事項	包含教材編選、教學方法 1. 廣播系統示範教學，提升學習效果。 2. 熟悉各種技巧的運用，增進影片剪輯之技能。 3. 分組實習，讓學生體驗團隊合作的重要。		