

備查文號：

中華民國110年05月19日新北教技字第1100948632號函 備查

高級中等學校課程計畫
新北市立樟樹國際實創高級中等學校
學校代碼：014468

技術型課程計畫書

本校108年1月24日第2次課程發展委員會會議通過

校長簽章：



(108學年度入學學生適用)
核定版

中華民國110年5月24日

學校基本資料表

學校校名	新北市立樟樹國際實創高級中等學校			
技術型高中	專業群科		1. 電機與電子群:資訊科 2. 家政群:流行服飾科 3. 藝術群:多媒體動畫科	
	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			
聯絡人	處 室	教務處	電 話	02-26430686#104
	職 稱	實驗研究組長	行動電話	個資不予顯示
	姓 名	個資不予顯示	傳 真	個資不予顯示
	E-mail	個資不予顯示		

壹、依據

- 一、 102年7月10日總統發布之「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、 103年11月28日教育部發布之「十二年國民基本教育課程綱要」。
- 三、 107年2月21日教育部發布之高級中等學校課程規劃及實施要點。

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	科班別	一年級		二年級		三年級		小 計	
			班級	人數	班級	人數	班級	人數	班級	人數
技術型高中	電機與電子群	資訊科	1	27	0	0	0	0	1	27
	家政群	流行服飾科	2	45	2	42	0	0	4	87
	藝術群	多媒體動畫科	3	75	3	70	0	0	6	145

二、核定科班一覽表

表 2-2 108學年度核定科班一覽表

類型	群別	科班別	班級數	每班人數
技術型高中	電機與電子群	資訊科	1	30
	家政群	流行服飾科	2	60
	藝術群	多媒體動畫科	3	90

參、學校願景與學生圖像

一、學校願景

課程與教學研究創新基地
積極正向校園文化
美感與健康校園環境
跨領域與終身學習體制
卓越優質國際學校



二、學生圖像

前言

「T」型人培育才即是以培育具有跨群科技能，且能整合美學藝術、多元技能、創發設計、商業行銷及國際溝通之人才，此種人才不僅「會做」，更會「會想」、「會賣」，能有創發能力、解決問題和有企業家精神的人才。

專業
創新
美學



肆、課程發展組織要點

新北市立樟樹國際實創高級中等學校課程發展委員會組織要點

106年8月31日校務會議通過

107年8月30日配合新課綱重新擬訂，經校務會議通過

一、依據教育部103年11月28日臺教授國部字第1030135678A號頒布「十二年國民基本教育課程綱要總綱」之柒、實施要點，訂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19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：校長。

(二)學校行政人員：由各處室主任(教務主任、學務主任、實習主任、圖書館主任、輔導主任)擔任之，共計5人；並由教務主任兼任執行秘書，實習主任兼任副執行秘書。

(三)領域/科目教師：由各領域/科目召集人(含語文(國語文和英語文)領域、數學領域及藝能領域)擔任之，每領域/科目1人，共計4人。

(四)專業群科教師：由各專業群科之科主任(含多媒體動畫科主任、流行服飾科主任及資訊科主任)擔任之，每專業群科1人，共計3人。

(五)特殊需求領域代表：由特教組長擔任。

(六)教師組織代表：由學校教師會推派1人擔任之。

(七)專家學者：由學校聘任專家學者1人擔任之。

(八)產業代表：由學校聘任產業代表1人擔任之。

(九)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)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)進行學校課程自我評鑑，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，實習處協辦。

五、本委員會設下列組織：(以下簡稱研究會)

(一)各領域/科目教學研究會：由領域/科目教師組成之，由召集人召集並擔任主席。

(二)各專業群科教學研究會：由各科教師組成之，由科主任召集並擔任主席。

(三)各群課程研究會：由該群各科教師組成之，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，得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)各領域/科目/專業群科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，必須提出各領域/科目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，由各領域/科目/專業群科(學程)/各群召集人主辦，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、課程發展與規劃

一、一般科目教學重點

表5-1 一般科目教學重點與學生圖像對應表

領域	科目	科目教學目標	科目教學重點 (學校領域科目自訂)	學生圖像				
				專業	創新	美學	健康	國際
語文領域	國語文	【總綱之教學目標】 1. 培養國語文理解、表達能力，並應用於日常生活溝通。 2. 提升邏輯思考、分析文本，並反思自身生活的能力。 3. 培養對文學、文化與藝術的鑑賞能力，涵養對生活美學的感知。 4. 培養媒體識讀、對國際社會公共議題的思考能力。 5. 培養規劃與實踐的態度，透過國語文吸收新知、終身學習。	1. 引導學生分析文本主題、結構與寫作技巧，並應用於生活情境中進行溝通表達	●	○	○		
			2. 培養對文本的體裁、形式或內容特色的美感欣賞	○		●		
			3. 培養同理作者的創作背景與心理狀態之涵養	●				
			4. 引導學生模仿文本體裁或主題進行再創作	●	○			
			5. 培養對資訊廣告、新聞媒體的判讀能力，主動認識國際社會公共議題	○				●
			6. 培養延伸所學、自我精進與終身學習的習慣	●				
	英語文	【總綱之教學目標】 1. 培養英語文聽、說、讀、寫的能力，應用於日常生活與職場溝通。 2. 提升學習興趣並涵養積極態度，主動涉獵各領域知識。 3. 運用各項英語文學習及溝通策略，強化自身能力。 4. 培養多元觀點，了解與尊重不同文化，拓展國際視野與全球永續發展的世界觀。 5. 培養以英語文進行邏輯思考、分析、整合與創新的能力。 6. 加強與專業科目橫向整合，培養學生以英語文為媒介吸收新知的能力，以達終身學習目標。	1. 熟練運用所學字詞及語法於日常與職場生活聽、說、讀、寫溝通中	●	○	○	○	○
			2. 主動利用英語文相關資料，自主學習，培養人文美學素養，探索生活美感	●	○	●	○	●
			3. 強化英語文對話能力，運用於日常情境	●	○	○	○	●
			4. 運用英語文的積極態度，關心國際議題，具備人文關懷，主動參與社會活動	○	○	●	●	●
			5. 具備欣賞英語文語音篇章的能力，進行跨領域及跨文化知識整合	●	○	●	○	●
			6. 運用英語文能力為媒介，吸收專業領域知識，適應新世代變遷，成為全球移動公民	●	●	○	○	●
數學領域	數學(A)	【總綱之教學目標】 1. 提供數學學習公平受教與學會數學的機會。 2. 培養數學概念與技能的學習與應用的能力。 3. 培養使用數學軟體工具與科技應用的能力。 4. 培養生活與技術應用之問題解決能力。	1. 運用數學解決生活問題	●		●		
			2. 運用數學解決專業課目遇到之困難	●	●			
			3. 培養學生閱讀理解與分析能力	●			●	●
	數學(C)	【總綱之教學目標】 1. 提供數學學習公平受教與學會數學的機會。 2. 培養數學概念與技能的學習與應用的能力。 3. 培養使用數學軟體工具與科技應用的能力。 4. 培養生活與技術應用之問題解決能力。	1. 運用數學解決生活問題	●		●		
			2. 運用數學解決專業課目遇到之困難	●	●			
			3. 培養學生閱讀理解與分析能力	●			●	●
社會領域	歷史	【總綱之教學目標】 1. 培養探索自我，發展潛能、問題解決、創新應變之能力。 2. 運用語言文字圖表肢體搭配科技資訊媒體進行思辨，理解地理、歷史及人類生活間之各項互動關係。 3. 培養道德、人權及環境公民議題之素養，提升國際公民意識。	1. 了解過去與現在的異同，並說明過去與現在的關聯性	●			○	○
			2. 運用歷史知識分析社會現象或變遷，並理解歷史事件成因及對生活造成的影響	●			○	○
			3. 培養綜合批判各種歷史議題，提出個人分析見解及問題解決的能力	●	●	○	○	○
			4. 運用歷史角度了解環境議題成因，培養全球視野，關懷世界不同的歷史變遷	○	●	○	○	●
			5. 學習理解並尊重不同歷史文化，以及感受時空背景對歷史事件發展或人物的影響	○				○
			6. 對於具有價值立場的公共議題，進行歷史性的分析與討論，並付諸行動	●	●			
	地理	【總綱之教學目標】 1. 培養探索自我，發展潛能、問題解決、創新應變之能力。 2. 運用語言文字圖表肢體搭配科技資訊媒體進行思辨，理解地理、歷史及人類生活間之各項互動關係。 3. 培養道德、人權及環境公民議題之素養，提升國際公民意識。	1. 分辨、釐清並說明地理基本概念、原理原則及理論之意義、內涵和方法	●		○	○	○
			2. 運用各種社會及環境議題進行整合評價，並利用跨領域知能，反思各項議題提出解決問題的方法	●	●	○	○	○
			3. 具備地方感與鄉土愛，關懷其他地區的社會及環境議題，並珍視環境永續價值，付諸行動保護	○	○	●	○	●
			4. 了解各項地理資料，辨識現象型態、關聯與趨勢，並學習解讀資料蘊含意義的能力	●	○	○	○	○
			5. 培養小組討論及團體合作協解決問題的能力	●	●	○	○	○
	公民與社會	【總綱之教學目標】 1. 培養探索自我，發展潛能、問題解決、創新應變之能力。 2. 運用語言文字圖表肢體搭配科技資訊媒體進行思辨，理解地理、歷史及人類生活間之各項互動關係。 3. 培養道德、人權及環境公民議題之素養，提升國際公民意識。	1. 察覺社會生活現象，辨別社會現象觀點，進而反思並評論相關公民知識	●	○	○	○	○
			2. 關注社會議題，並尊重不同主張及差異，且維護公民價值	●	○	○	○	●
			3. 善用多樣化策略蒐集公民與社會生活相關資料並進行分析	●	●	○	○	○
			4. 規劃公共性及利他性的行動方案並進行反思及修正	●	●	○	○	●
自然科	物理(A)	【總綱之教學目標】 1. 培養自然科學基本素養，具備基本自然科學知能與探索能力，並能運用於日常生活中有效溝通，參	1. 針對科學探索與實驗，察覺專業領域中的問題並提出批判。	●	●	○	●	○
			2. 運用科學方法解決日常及專業領域的問題。	●	●	○	●	○

學 領 域		與公民社會做決定與解決問題，且能理解媒體報導中與自然科學相關之內容。 2. 教導基礎自然科學知識，培養科學興趣，任是科學方法，增進個人自主學習、系統思考、解決問題、規劃執行與創新應變之能力，養成為具有科學素養的國民。 3. 提升基礎科學實驗操作與運用技能，未來能運用於生活與職場上，奠定適應科技時代生活與社會變遷之能力。 4. 關懷社會價值觀之養成，懂得欣賞自然環境之美，珍惜有限資源，愛護大自然並致力於環境保護與節能減碳，使自然生態能永續經營生生不息。	3. 了解科學的多元化，並從問題解決中獲得學習成就。	☒	☒	☐	☒	☒
	物 理 (B)	【總綱之教學目標】 1. 培養自然科學基本素養，具備基本自然科學知能與探索能力，並能運用於日常生活中有效溝通，參與公民社會做決定與解決問題，且能理解媒體報導中與自然科學相關之內容。 2. 教導基礎自然科學知識，培養科學興趣，任是科學方法，增進個人自主學習、系統思考、解決問題、規劃執行與創新應變之能力，養成為具有科學素養的國民。 3. 提升基礎科學實驗操作與運用技能，未來能運用於生活與職場上，奠定適應科技時代生活與社會變遷之能力。 4. 關懷社會價值觀之養成，懂得欣賞自然環境之美，珍惜有限資源，愛護大自然並致力於環境保護與節能減碳，使自然生態能永續經營生生不息。	1. 針對科學探索與實驗，察覺專業領域中的問題並提出批判	☒	☒	☐	☒	☐
			2. 運用科學方法解決日常及專業領域的問題	☒	☒	☐	☒	☐
			3. 了解科學的多元化，並從問題解決中獲得學習成就	☒	☒	☐	☒	☒
化 學 (A)	【總綱之教學目標】 1. 培養自然科學基本素養，具備基本自然科學知能與探索能力，並能運用於日常生活中有效溝通，參與公民社會做決定與解決問題，且能理解媒體報導中與自然科學相關之內容。 2. 教導基礎自然科學知識，培養科學興趣，任是科學方法，增進個人自主學習、系統思考、解決問題、規劃執行與創新應變之能力，養成為具有科學素養的國民。 3. 提升基礎科學實驗操作與運用技能，未來能運用於生活與職場上，奠定適應科技時代生活與社會變遷之能力。 4. 關懷社會價值觀之養成，懂得欣賞自然環境之美，珍惜有限資源，愛護大自然並致力於環境保護與節能減碳，使自然生態能永續經營生生不息。	1. 針對科學探索與實驗，察覺專業領域中的問題並提出批判	☒	☒	☐	☒	☐	
		2. 運用科學方法解決日常及專業領域的問題	☒	☒	☐	☒	☐	
		3. 了解科學的多元化，並從問題解決中獲得學習成就	☒	☒	☐	☒	☒	
化 學 (B)	【總綱之教學目標】 1. 培養自然科學基本素養，具備基本自然科學知能與探索能力，並能運用於日常生活中有效溝通，參與公民社會做決定與解決問題，且能理解媒體報導中與自然科學相關之內容。 2. 教導基礎自然科學知識，培養科學興趣，任是科學方法，增進個人自主學習、系統思考、解決問題、規劃執行與創新應變之能力，養成為具有科學素養的國民。 3. 提升基礎科學實驗操作與運用技能，未來能運用於生活與職場上，奠定適應科技時代生活與社會變遷之能力。 4. 關懷社會價值觀之養成，懂得欣賞自然環境之美，珍惜有限資源，愛護大自然並致力於環境保護與節能減碳，使自然生態能永續經營生生不息。	1. 針對科學探索與實驗，察覺專業領域中的問題並提出批判	☒	☒	☐	☒	☐	
		2. 運用科學方法解決日常及專業領域的問題	☒	☒	☐	☒	☐	
		3. 了解科學的多元化，並從問題解決中獲得學習成就	☒	☒	☐	☒	☒	
藝 術 領 域	美 術	【總綱之教學目標】 1. 善用多元媒介與形式從事藝術生活的創作和展現，傳達思想與情感。 2. 參與審美活動，透過感受與理解進行思維判斷，體認藝術的價值。 3. 培養主動參與藝術的興趣和習慣，欣賞人生，增進美善生活。	能比較、分析及運用各項藝術知能，多元媒材進行特定主題或跨領域藝術創作，以傳達意義及內涵，展現創新思維。	☒	☒	☒	☐	☐
		能探討分析各項藝術創作之目的、主題、形式與內容，以及其文化脈絡及意義，並表達對美感及生命價值的多元觀點。	☐	☐	☒	☒	☒	
		能主動參與多元藝文活動，展現在地及世界文化的探索與關懷；並活用設計思考及藝術知能，表達對於性別、人權、環境及海洋的關懷與省思。	☐	☒	☒	☒	☒	
	藝 術 生 活	【總綱之教學目標】 1. 善用多元媒介與形式從事藝術生活的創作和展現，傳達思想與情感。 2. 參與審美活動，透過感受與理解進行思維判斷，體認藝術的價值。 3. 培養主動參與藝術的興趣和習慣，欣賞人生，增進美善生活。	能了解各藝術創作原則、組合要素及表現方法，並運用設計思考，加強觀察、探索及表達的能力。	☒	☐	☒	☐	☐
能培養對各類藝術創作之美感意識與鑑賞的素養，了解藝術與社會、歷史及文化的關係。			☐	☐	☒	☐	☐	
能連結藝術與在地文化及全球議題，認識文化資產，豐富藝術生活。			☐	☐	☒	☐	☒	
綜 合 活 動 領 域	生 涯 規 劃	【總綱之教學目標】 1. 覺察個人成長歷程與生涯發展之關係，主動探索個人生涯目標及意義。 2. 探索生涯角色及生活型態之關連。 3. 能夠探索生涯相關資訊， 評估個人生涯發展進路。 4. 了解職業生活相關資訊， 啟發對未來職業生活的想像。	1. 透過主題式活動體驗，使學生對於自我有更多的了解	☒	☐	☐	☐	☒
			2. 了解升學管道以及具備接觸未來職場資訊的能力	☒	☐	☐	☐	☒
			3. 培養學生瞭解生涯規劃的基本概念及重要性	☒	☐	☐	☐	☒
			4. 指導學生學習生涯規劃技巧，擴展生涯知覺範圍，增進生涯探索能力，促進自我實現	☒	☐	☐	☐	☒
			5. 陶冶學生職業活動志趣，培養敬業樂群的服務態度，涵養良好職業	☒	☐	☐	☐	☒

		5. 認識性別、族群文化與勞動權益相關法令知識，培養文化敏感度，提升生涯 競爭力。 6. 統整生涯資訊，進行生涯 評估與抉擇。	道德						
			6. 培養學生終身學習態度，學習團隊合作精神，活出生命意義	●	○	○	○	●	
家 政		【總綱之教學目標】 1. 培養個人具備家庭管理與生活技能能力，改善生活環境與居住品質並增強生活管理能力。 2. 瞭解飲食均衡的重要性，關心自己或家人朋友的飲食習慣與營養攝取，養成健康人生。 3. 掌握衣著美感與人際關係的關聯性，透過服飾搭配展現個人特色，培養具有服飾美學概念與服裝管理之能力之人才。 4. 培養家人互助互愛的觀念，包容與照顧不同年齡層之家庭成員，深入了解嬰幼兒、青少年、中年、老年等人格發展、生理變化與心理狀態，促進家人和諧與生活美滿之家庭氛圍。 5. 培養學生尊重與接納多元的家庭生活方式與文化之素養。 6. 認識傳統節慶，與台灣不同族群的飲食文化與禮儀。 7. 培養家庭經濟管理能力，瞭解存款類別之運用，謹慎投資理財，養成開源節流之觀念。 8. 瞭解家人的角色意義以及責任，能察覺到家庭生活問題，調適個人的家庭角色與其他角色間的衝突，研擬解決問題可行方案並運用溝通技巧，促進家庭和諧。	1. 引導學生了解自身生活環境，學習家事與環境管理，提升自身居住品質。	○			●		
			2. 掌握自己的飲食習慣，控制每日進食食物不過量及均衡攝取營養，許自己一個健康身體。	●			●		
			3. 認識自己，透過服飾美學展現自己風格與自信，並能分辨不同場合的服飾禮儀。			●		○	
			4. 引導學生體諒與關愛原生家庭的家庭成員，並能延伸至未來的新生家庭，擁有健康和諧的家庭觀。	●			●		
			5. 認識各種家庭的多元組成，尊重不同種族、文化與性別，除去刻板印象與標籤化，促進社會和諧。		●			○	
			6. 引導學生透過自身居住地台灣，深入探討本地文化美學與禮儀，強化學生對台灣的認同感。		○	●		○	
			7. 分辨各式投資理財方案，並妥善運用，維持家庭經濟來源與支出平衡。	●					
科 技 領 域	資 訊 科 技	【總綱之教學目標】 1. 啟發學生資訊學習的興趣，落實資訊教學的生活化。 2. 運用電腦基本知識與技能，讓學生在生活中可以學以致用。 3. 養成正確的資訊科技使用習慣。	1. 瞭解資訊為生活帶來之便利性應用、生活影響及限制。	●			●	○	
			2. 電腦硬體架構與簡單錯誤排除及套裝軟體整合應用與實務操作。	●					
			3. 網路資料搜尋與生活應用實例並了解常見資訊安全的威脅。	●				●	
			4. 識電腦軟體授權與著作權。	●				●	
健 康 與 體 育 領 域	健 康 與 護 理	【總綱之教學目標】 1. 建立改善生理狀態的生活習慣。 2. 了解課本內容並能應用於生活中。	1分組討論三個可達成的生活習慣，每週檢視成果	●	●	○	●	●	
			2 分組找尋與課本內容相關的新聞或各色素材，以多種方式報告	●	●	○	●	●	
	體 育	【總綱之教學目標】 1. 讓學生了解體育專業知能，並培養運動常識與肯定自我學習的價值。 2. 培養健康與體育問題解決及規劃執行能力。 3. 建構運動與健康的美學欣賞能力，豐富休閒生活。	1. 素養導向的課程設計可透過不同教學模組，讓學生習得不同的學習經驗	●	○	●	●	●	
			2. 運用遊戲教學進入單項技能，進而發展成多元應用及戰術戰略	●	○	●	●	●	
全 民 國 防 教 育	全 民 國 防 教 育	【總綱之教學目標】 凝聚學生憂患意識，實踐全民國防目標。	瞭解當前國際與兩岸情勢發展，理解全民國防的意義、內容與重要性	●	○	●	○	●	

備註：學生圖像欄位，請填入學生圖像文字，各欄請以打點表示科目教學重點與學生圖像之對應，「●」代表高度對應，「○」代表低度對應。

二、群科教育目標與專業能力

表5-2 群科教育目標、科專業能力與學生圖像對應表

群別	科別	產業人力需求或職場進路	科教育目標	科專業能力	學生圖像				
					專業	創新	美學	健康	國際
電機與電子群	資訊科	1. 人工智慧相關產業設計人員 2. 類比、數位、混波電路設計/維修人員 3. 電子電路設計/維修人員 4. 程式、韌體設計人員 5. 電腦硬體、周邊設備設計/維護人員 6. 資訊系統管理/維護人員 7. 網路通訊設計/維修人員 8. 光電相關產業設計/維修人員 9. 自動化相關產業設計/維修人員	1. 培育學生成為資訊科技專業領域應用的基礎人才 2. 培育學生成為能使用程式控制微控器及周邊設備的基礎人才 3. 培育學生具備物聯網概念與網路架設能力的專業人才 4. 培育學生能朝相關專業領域繼續進修，成為自主性學習的專業人才	具備良好的職業道德，正確的人生價值觀、敬業樂群樂觀進取及熱忱的服務態度。	●	●	○	○	●
				具備資訊與電子產業相關知識、技能及維修能力。	●	●	○	○	●
				具備應用程式控制微控器基礎IO之相關技術與能力。	●	●	○		●
				具備物聯網概念及網路架設與規劃之能力。	●	●	○		●
				具備機器人操控及自動控制與設計技術之能力。	●	●	●		●
				具備電子電路設計與數位電路設計之能力。	●	●	○		●
家政群	流行服飾科	1. 服飾設計人員 2. 服飾數位打版人員 3. 服飾經銷管理人員 4. 服飾數字化與智能化生產人員 5. 服飾創作3D專案人員	1. 培養服裝創作與流行飾品設計之專業技術人才。 2. 培養人文藝術及美學素養之專業設計人才。 3. 培養服裝產業專案管理及創意行銷跨領域整合之人才。 4. 培養人文科技素養與服裝專業電腦輔助應用之人才。 5. 培養國際公民與素養之終身學習之人才。	具備服裝設計及打版製作之專業能力。	●	○	○		
				具備人文藝術及服飾美學涵養之創意設計鑑賞能力。		○	●	●	○
				具備服飾產業專案規劃及管理、服飾品牌創意行銷跨領域整合之能力。	○	●		○	●
				具備服飾平面立體專業電腦打版、電腦輔助設計及邏輯思考之能力。	●	○			
				具備國際化視野、專業英語及職業道德之能力。		○		●	●
藝術群	多媒體動畫科	1. 多媒體動畫製作產業所需專業人才 2. 藝術創業與行銷所需專業人才 3. 角色造型設計所需專業人才 4. 影音剪輯製作所需專業人才	1. 多媒體動畫科以培育多媒體動畫設計專業技術人才為目標。 2. 傳授學生具備美學涵養，以及動畫製作、視覺設計、繪畫基礎、影音剪輯技能與技術。 3. 培訓學生基礎繪圖以及故事性敘事能力，開發潛能創意，培養學生創作及統整能力。 4. 涵養誠信、勤奮及熱忱之工作態度，結合人文及科技素養，培養學生的敬業精神和職業道德。	培養創意發想及執行之能力。	●	○	○		
				培養視覺傳達與行銷設計之能力。		○	●	●	○
				認識數位媒體特性 及培養動畫製作之能力。	○	●		●	○
				培養整合基礎繪圖 與電腦繪圖設計之能力。	●	○			
				培養繼續進修及設計職場實務工作之能力。		○		●	●

備註：

1. 各科教育目標、科專業能力：請參照群科課程綱要之規範敘寫。

2. 學生圖像欄位，請填入學生圖像文字，各欄請以打點表示科專業能力與學生圖像之對應，「●」代表高度對應，「○」代表低度對應。

三、群科課程規劃

(一) 資訊科(305)

科專業能力：

- 1. 具備良好的職業道德，正確的人生價值觀、敬業樂群樂觀進取及熱忱的服務態度。
- 2. 具備資訊與電子產業相關知識、技能及維修能力。
- 3. 具備應用程式控制微控器基礎IO之相關技術與能力。
- 4. 具備物聯網概念及網路架設與規劃之能力。
- 5. 具備機器人操控及自動控制與設計技術之能力。
- 6. 具備電子電路設計與數位電路設計之能力。

表5-3-1電機與電子群資訊科課程規劃與科專業能力對應檢核表（以科為單位，1科1表）

課程類別		領域/科目	科專業能力對應檢核						備註
名稱		名稱	1	2	3	4	5	6	
部定必修	專業科目	基本電學	●	●	○	○	○	●	
		電子學	●	●	○	○	○	●	
		數位邏輯設計	●	●	●	○	○	●	
		微處理機	●	●	●	○	●	○	
	實習科目	基本電學實習	●	●	○	○	○	●	
		電子學實習	●	●	○	○	○	●	
		程式設計實習	●	●	●	●	●	○	
		可程式邏輯設計實習	●	●	●	○	○	●	
		單晶片微處理機實習	●	●	●	○	●	○	
		行動裝置應用實習	●	●	●	●	○	○	
		微電腦應用實習	●	●	○	○	●	○	
		介面電路控制實習	●	●	●	●	○	●	
校訂必修	專業科目	創意潛能		○	○		○		
		專業英文		○			○		
		程式語言		○	●		●		
	實習科目	專題實作		●	●	●	●	●	
		創意潛能與專題實作		●	●	●	●	●	
校訂選修	專業科目	數位電子學	○	●	○	○	○	●	
		電子電路	○	●	●	○	●	●	
		電路學	○	●	●	○	○	●	
		電腦網路概論	○	●	○	●	○	○	
	實習科目	流行工藝實作							
		流行設計實務							
		電腦向量繪圖實作							
		影片剪輯實習							
		巨量資料分析應用		●		●	○		
		雲端運算與應用		●	○	●	○		
		擴增實境實習		●	●	○	○	○	
		人工智慧應用	○	●	●	●	●	●	
		資料庫系統實務		●	○	●			
		電競產業實務	●	●	○	●	○	○	
		套裝軟體實習		●		○	○		
		電腦網路實習		●		●			
		機器人實習		●	●	●	●	●	
		單晶片控制實務		●	●	○	●	●	

備註：

- 1. 科專業能力欄位，請於空格中以打點表示科目與科專業能力的對應，「●」代表高度對應，表示該科目中有章節明列；「○」代表低度對應，表示科目中雖沒有章節明列，教師於授課時仍會提及。
- 2. 本表不足，請自行增列。

(二) 流行服飾科(515)

科專業能力：

- 1. 具備服裝設計及打版製作之專業能力。
- 2. 具備人文藝術及服飾美學涵養之創意設計鑑賞能力。
- 3. 具備服飾產業專案規劃及管理、服飾品牌創意行銷跨領域整合之能力。
- 4. 具備服飾平面立體專業電腦打版、電腦輔助設計及邏輯思考之能力。
- 5. 具備國際化視野、專業英語及職業道德之能力。

表5-3-2家政群流行服飾科課程規劃與科專業能力對應檢核表（以科為單位，1科1表）

課程類別		領域/科目	科專業能力對應檢核					備註
名稱		名稱	1	2	3	4	5	
部定必修	專業科目	家政概論			●			
		色彩概論		●	●			
		家政職業衛生與安全			○		●	
		家庭教育					○	
		家政職業倫理					●	
		行銷與服務		○	●		○	
		家政美學		●			●	
	實習科目	多媒材創作實務	○	●				
		飾品設計與實務		●	●			
		服裝製作實務		○		●		
		服裝畫實務		●				
		立體裁剪實務	●	○		●		
		服裝設計實務	●	●		●		
校訂必修	專業科目	創意潛能		●				
		專業英文					●	
	實習科目	專題實作						
		流行服飾打版實務	●			●		
		創意潛能與專題實作	●	●	●	○	○	
校訂選修	專業科目	織品材料學	●					
	實習科目	程式語言設計與應用				●		
		袋包設計實務		●				
		進階服裝創作實習	●	●		●		
		創意數位行銷實習			●			
		袋包構成實務		●				
		進階服飾打版實務	●	○		●		
		織物與印染創作實習	●					
		電腦打版與放縮實作				●		
		流行服飾打版實作	●			●		
		服裝創作實務	●	●				
		電腦向量繪圖實作		●		●	○	
		影片剪輯實習		●	●	●	○	
		網頁設計實習		○	●	●	○	
		電腦硬體裝修實習			○	●	○	

備註：

- 1. 科專業能力欄位，請於空格中以打點表示科目與科專業能力的對應，「●」代表高度對應，表示該科目中有章節明列；「○」代表低度對應，表示科目中雖沒有章節明列，教師於授課時仍會提及。
- 2. 本表不足，請自行增列。

- (三) 多媒體動畫科(820)
- 科專業能力：
1. 培養創意發想及執行之能力。
 2. 培養視覺傳達與行銷設計之能力。
 3. 認識數位媒體特性 及培養動畫製作之能力。
 4. 培養整合基礎繪圖 與電腦繪圖設計之能力。
 5. 培養繼續進修及設計職場實務工作之能力。

表5-3-3藝術群多媒體動畫科課程規劃與科專業能力對應檢核表（以科為單位，1科1表）

課程類別		領域/科目	科專業能力對應檢核					備註
名稱		名稱	1	2	3	4	5	
部定必修	專業科目	藝術概論	●	●			○	
		藝術欣賞	●		●			
		藝術與科技			●	●		
	實習科目	展演實務				●	●	
		視覺藝術展演實務				●	●	
		繪畫基礎實務	○	●			●	
		素描實作		●	●			
		數位設計實務				●	●	
		版面編排實作			●		●	
		數位攝錄影實務		●	●			
		影音後製實作			●	●		
校訂必修	專業科目	創意潛能	●					
		專業英文					●	
	實習科目	專題實作	●	●		●		
		影視設計實習		●	●		●	
		創意潛能與專題實作	●	●	●	○	○	
校訂選修	專業科目	動畫概論			●		○	
	實習科目	流行工藝實作				●		
		流行設計實務				●		
		網頁設計實習	○	●				
		電腦硬體裝修實習					○	
		企業識別系統應用					●	
		動畫製作實習			●			
		表現技法實作		●				
		動態影像實作	●					
		設計繪畫實作	●					
		實驗動畫製作實務	●		●			
		多媒體設計整合實務			●	●		
		2D角色動畫實作			●			

- 備註：
1. 科專業能力欄位，請於空格中以打點表示科目與科專業能力的對應，「●」代表高度對應，表示該科目中有章節明列；「○」代表低度對應，表示科目中雖沒有章節明列，教師於授課時仍會提及。
 2. 本表不足，請自行增列。

四、科課程地圖

(一) 資訊科(&3050)



(二) 流行服飾科(&5150)



		藝術生活	2		2					
	綜合活動	生涯規劃	2	2						
	科技	資訊科技	2		2					
	健康與體育	健康與護理	2	1	1					
		體育	12	2	2	2	2	2	2	
	全民國防教育		2	1	1					
	小計		72	22	22	9	7	6	6	部定必修一般科目總計72學分
專業科目	基本電學		6	3	3					
	電子學		6			3	3			
	數位邏輯設計		3			3				
	微處理機		3				3			
	小計		18	3	3	6	6	0	0	部定必修專業科目總計18學分
實習科目	基本電學實習		3		3					
	電子學實習		6			3	3			
	晶片設計	程式設計實習	3	3						
		可程式邏輯設計實習	3			3				
		單晶片微處理機實習	3				3			
	微電腦應用	行動裝置應用實習	3				3			
		微電腦應用實習	3					3		
		介面電路控制實習	3					3		
小計		27	3	3	6	9	6	0	部定必修實習科目總計27學分	
專業及實習科目合計		45	6	6	12	15	6	0		
部定必修合計		117	28	28	21	22	12	6	部定必修總計117學分	

表 6-1-1 電機與電子群資訊科 教學科目與學分(節)數檢核表(續)

108學年度入學新生適用

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	16學分 8.6%	英語聽講	4						2	2	
			經典文學著作賞析	2						2		
			數學	8				2	2	2	2	
			國際教育	2		2						
			小計	16		2	2	2	6	4	校訂必修一般科目總計16學分	
	專業科目	9學分 4.84%	程式語言	3							3	
			專業英文	2						2		
			創意潛能	4	2	2						
			小計	9	2	2			2	3	校訂必修專業科目總計9學分	
	實習科目	5學分 2.69%	專題實作	3				3				
			創意潛能與專題實作	2			2					
			小計	5			2	3			校訂必修實習科目總計5學分	
	校訂必修學分數合計				30	2	4	4	5	8	7	校訂必修總計30學分
校訂科目	一般科目	4學分 2.15%	文化創意產業開發	4						2	2	
			最低應選修學分數小計	4								
	專業科目	13學分 6.99%	電腦網路概論	2							2	
			電路學	4						2	2	
			電子電路	4						2	2	
			數位電子學	3							3	
			最低應選修學分數小計	13								
			實習科目	22學分 11.83%	機器人實習	4						2
	單晶片控制實務	2									2	
	電腦網路實習	2									2	
	套裝軟體實習	2			2							
	影片剪輯實習	4					2	2			同校跨群 AC4選2	
	流行設計實務	4					2	2			同校跨群 AC4選2	
	流行工藝實作	4					2	2			同校跨群 AC4選2	
	電腦向量繪圖實作	4					2	2			同校跨群 AC4選2	
	擴增實境實習	2					2				同科單班 AE3選1	
	巨量資料分析應用	2					2				同科單班 AE3選1	
	雲端運算與應用	2					2				同科單班 AE3選1	
	資料庫系統實務	2							2		同科單班 AF3選1	
	人工智慧應用	2							2		同科單班 AF3選1	
	電競產業實務	2							2		同科單班 AF3選1	
	最低應選修學分數小計	22										
	校訂選修學分數合計				39	2		6	4	10	17	多元選修開設8學分
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)				6			1	1	2	2		
每週總上課時間(節數)				206	35	35	33	33	35	35		

表 6-1-2 家政群流行服飾科 教學科目與學分(節)數檢核表
108學年度入學新生適用

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	16	3	3	3	3	2	2	適性分組：第一、二、三學年	
			英語文	12	2	2	2	2	2	2	適性分組：第一、二、三學年	
		數學	數學	8	2	2	2	2			A版	
		社會	歷史	2		2						
			地理	2		2						
			公民與社會	2				2				
		自然科學	物理	2	2							A版
			化學	2			2					A版
		藝術	美術	2		2						
			藝術生活	2	2							
		綜合活動	生涯規劃	2	2							
			家政	2			1	1				
		健康與體育	健康與護理	2	1	1						
			體育	12	2	2	2	2	2	2	2	
	全民國防教育			2	1	1						
	小計			70	17	17	12	12	6	6	部定必修一般科目總計70學分	
	專業科目	家政概論		4	2	2						
		色彩概論		2	2							
		家政職業衛生與安全		2		2						
		家庭教育		4			2	2				
		家政職業倫理		2						2		
		行銷與服務		4					2	2		
		家政美學		2					2			
		小計			20	4	4	2	2	4	4	部定必修專業科目總計20學分
		實習科目	多媒材創作實務		6	3	3					
	飾品設計與實務		4			2	2					
	服裝實務		服裝製作實務	6	3	3						
			服裝畫實務	2			2					
			立體裁剪實務	6			3	3				
			服裝設計實務	4					2	2		
	小計			28	6	6	7	5	2	2	部定必修實習科目總計28學分	
	專業及實習科目合計			48	10	10	9	7	6	6		
	部定必修合計			118	27	27	21	19	12	12	部定必修總計118學分	

表 6-1-2 家政群**流行服飾科** 教學科目與學分(節)數檢核表(續)
 108學年度入學新生適用

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%	英語聽講	4					2	2	
			經典文學著作賞析	2				2			
			國際教育	2					2		
			小計	8				2	4	2	校訂必修一般科目總計8學分
	專業科目	6學分 3.19%	專業英文	2						2	
			創意潛能	4	2	2					
			小計	6	2	2				2	校訂必修專業科目總計6學分
	實習科目	10學分 5.32%	流行服飾打版實務	6	3	3					
			專題實作	2				2			
			創意潛能與專題實作	2			2				
			小計	10	3	3	2	2			校訂必修實習科目總計10學分
	校訂必修學分數合計			24	5	5	2	4	4	4	校訂必修總計24學分
校訂選修	一般科目	6學分 3.19%	應用數學	2					1	1	
			文化創意產業開發	4					2	2	
			最低應選修學分數小計	6							
	專業科目	2學分 1.06%	織品材料學	2					1	1	
			最低應選修學分數小計	2							
	實習科目	38學分 20.21%	服裝創作實務	4			2	2			
			流行服飾打版實作	4			2	2			
			電腦打版與放縮實作	4					2	2	
			織物與印染創作實習	6					3	3	
			袋包設計實務	6					3	3	同科跨班 AA3選1
			進階服裝創作實習	6					3	3	同科跨班 AA3選1
			創意數位行銷實習	6					3	3	同科跨班 AA3選1
			進階服飾打版實務	4					2	2	同科跨班 AB3選1
			程式語言設計與應用	4					2	2	同科跨班 AB3選1
			袋包構成實務	4					2	2	同科跨班 AB3選1
			電腦硬體裝修實習	4			2	2			同校跨群 AC4選2
			影片剪輯實習	4			2	2			同校跨群 AC4選2
			網頁設計實習	4			2	2			同校跨群 AC4選2
			電腦向量繪圖實作	4			2	2			同校跨群 AC4選2
最低應選修學分數小計	38										
校訂選修學分數合計			44			8	8	14	14	多元選修開設14學分	
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)			6			1	1	2	2		
每週總上課時間(節數)			206	35	35	33	33	35	35		

表 6-1-3 藝術群多媒體動畫科 教學科目與學分(節)數檢核表
108學年度入學新生適用

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	16	3	3	3	3	2	2	適性分組：第一、二、三學年	
			英語文	12	2	2	2	2	2	2	適性分組：第一、二、三學年	
		數學	數學	6	2	2	1	1			A版	
		社會	歷史	2			1	1				
			地理	2		2						
			公民與社會	2			1	1				
		自然科學	物理	2					1	1	A版	
			化學	2					1	1	A版	
		藝術	美術	2		2						
			藝術生活	2	2							
		綜合活動	生涯規劃	2		2						
			家政	2	2							
		健康與體育	健康與護理	2	1	1						
			體育	12	2	2	2	2	2	2	2	
		全民國防教育		2	1	1						
		小計		68	15	17	10	10	8	8	8	部定必修一般科目總計68學分
	專業科目	藝術概論		4	2	2						
		藝術欣賞		4					2	2		
		藝術與科技		4			2	2				
		小計		12	2	2	2	2	2	2	部定必修專業科目總計12學分	
		展演實務		6	3	3						
	實習科目	視覺藝術展演實務		12			3	3	3	3		
		視覺表現	繪畫基礎實務	4	2	2						
			素描實作	4			2	2				
			數位設計實務	4	2	2						
			版面編排實作	4					2	2		
		數位影音	數位攝錄影實務	4	2	2						
			影音後製實作	4			2	2				
		小計		42	9	9	7	7	5	5	部定必修實習科目總計42學分	
		專業及實習科目合計		54	11	11	9	9	7	7		
	部定必修合計		122	26	28	19	19	15	15	部定必修總計122學分		

表 6-1-3 藝術群多媒體動畫科 教學科目與學分(節)數檢核表(續)

108學年度入學新生適用

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 4.3%	英語聽講	4						2	2	
			經典文學著作賞析	2				2				
			國際教育	2	2							
			小計	8	2		2		2	2	校訂必修一般科目總計8學分	
	專業科目	6學分 3.23%	專業英文	2				2				
			創意潛能	4	2	2						
			小計	6	2	2		2			校訂必修專業科目總計6學分	
	實習科目	10學分 5.38%	專題實作	2				2				
			影視設計實習	6					3	3		
			創意潛能與專題實作	2			2					
			小計	10			2	2	3	3	校訂必修實習科目總計10學分	
	校訂必修學分數合計				24	4	2	4	4	5	5	校訂必修總計24學分
校訂科目	一般科目	8學分 4.3%	實用數學	4						2	2	
			文化創意產業開發	4						2	2	
			最低應選修學分數小計	8								
	專業科目	4學分 2.15%	動畫概論	4	2	2						
			最低應選修學分數小計	4								
	實習科目	28學分 15.05%	企業識別系統應用	4				2	2			
			動畫製作實習	4				2	2			
			電腦硬體裝修實習	4				2	2			同校跨群 AC4選2
			網頁設計實習	4				2	2			同校跨群 AC4選2
			流行設計實務	4				2	2			同校跨群 AC4選2
			流行工藝實作	4				2	2			同校跨群 AC4選2
			多媒體設計整合實務	6						3	3	同科跨班 AD3選1
			設計繪畫實作	6						3	3	同科跨班 AD3選1
			實驗動畫製作實務	6						3	3	同科跨班 AD3選1
			2D角色動畫實作	6						3	3	同科跨班 AG3選1
			動態影像實作	6						3	3	同科跨班 AG3選1
			表現技法實作	6						3	3	同科跨班 AG3選1
			最低應選修學分數小計	28								
			校訂選修學分數合計				40	2	2	8	8	10
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)				6				1	1	2	2	
每週總上課時間(節數)				206	35	35	33	33	35	35		

二、課程架構表

表 6-2-1 電機與電子群資訊科 課程架構表(以科為單位，1 科 1 表)

108學年度入學新生適用

項目				相關規定	學校規劃情形		說明
					學分數	百分比(%)	
一般科目	部定			66-76 (34.4-39.6%)	72	38.71 %	
	校訂	必修		各校課程發展組織自訂	16	8.6 %	
		選修			4	2.15 %	
	合 計					92	49.46 %
專業及實習科目	部定	專業科目		學分(依總綱規定)	18	9.68 %	
		實習科目		學分(依總綱規定)	27	14.52 %	
		專業及實習科目合計		60 學分為限	45	24.2 %	
	校訂	專業科目	必修	各校課程發展組織自訂	9	4.84 %	
			選修		13	6.99 %	
		實習科目	必修	各校課程發展組織自訂	5	2.69 %	
			選修		22	11.83 %	
	合 計			至少 80 學分	94	50.55 %	
	實習科目學分數			至少 45 學分	54	29.04 %	
應修習總學分數				180 - 192 學分	186 學分		
六學期團體活動時間(節數)合計				12 - 18 節	18 節		
六學期彈性教學時間(節數)合計				6 - 12 節	6 節		
上課總節數				210 節	210 節		
畢業條件	1、應修習總學分為 180-192 學分，畢業及格學分數至少為 160 學分。 2、表列部定必修科目 111-136 學分均須修習，並至少 85% 及格，始得畢業。 3、專業科目及實習科目至少須修習 80 學分以上，其中至少 60 學分及格，含實習(實驗、實務)科目至少 45 學分以上及格。						
備註： 1、百分比計算以「應修習總學分」為分母。 2、上課總節數＝應修習總學分＋六學期團體活動時間合計＋六學期彈性教學時間合計。 3、部定及校訂必修學分數合計依課程規劃及實施要點規定不得超過 160 學分。							

表 6-2-2 家政群流行服飾科 課程架構表(以科為單位，1 科 1 表)

108學年度入學新生適用

項目			相關規定	學校規劃情形		說明
				學分數	百分比(%)	
一般科目	部定		66-76 (34.4-39.6%)	70	37.63 %	
	校訂	必修	各校課程發展組織自訂	8	4.3 %	
		選修		6	3.23 %	
	合 計				84	45.16 %
專業及實習科目	部定	專業科目	學分(依總綱規定)	20	10.75 %	

		實習科目		學分(依總綱規定)		28	15.05 %	
		專業及實習科目合計		60 學分為限		48	25.8 %	
	校訂	專業科目	必修	各校課程發展組織自訂		6	3.23 %	
			選修			2	1.08 %	
		實習科目	必修	各校課程發展組織自訂		10	5.38 %	
			選修			38	20.43 %	
	合 計			至少 80 學分		104	55.92 %	
實習科目學分數			至少 45 學分		76	40.86 %		
應修習總學分數				180 - 192 學分		186 學分		
六學期團體活動時間(節數)合計				12 - 18 節		18 節		
六學期彈性教學時間(節數)合計				6 - 12 節		6 節		
上課總節數				210 節		210 節		
畢業條件		1、應修習總學分為 180-192 學分，畢業及格學分數至少為 160 學分。 2、表列部定必修科目 111-136 學分均須修習，並至少 85% 及格，始得畢業。 3、專業科目及實習科目至少須修習 80 學分以上，其中至少 60 學分及格，含實習(實驗、實務)科目至少 45 學分以上及格。						
備註： 1、百分比計算以「應修習總學分」為分母。 2、上課總節數 = 應修習總學分 + 六學期團體活動時間合計 + 六學期彈性教學時間合計。 3、部定及校訂必修學分數合計依課程規劃及實施要點規定不得超過 160 學分。								

表 6-2-3 藝術群多媒體動畫科 課程架構表(以科為單位，1 科 1 表)
108學年度入學新生適用

項目			相關規定	學校規劃情形		說明	
				學分數	百分比(%)		
一般科目	部定		66-76 (34.4-39.6%)	68	36.56 %		
	校訂	必修	各校課程發展組織自訂	8	4.3 %		
		選修		8	4.3 %		
	合 計				84	45.16 %	
專業及實習科目	部定	專業科目		學分(依總綱規定)	12	6.45 %	
		實習科目		學分(依總綱規定)	42	22.58 %	
		專業及實習科目合計		60 學分為限	54	29.03 %	
	校訂	專業科目	必修	各校課程發展組織自訂	6	3.23 %	
			選修		4	2.15 %	
		實習科目	必修	各校課程發展組織自訂	10	5.38 %	
			選修		28	15.05 %	
	合 計			至少 80 學分	102	54.84 %	
	實習科目學分數			至少 45 學分	80	43.01 %	
應修習總學分數			180 - 192 學分	186 學分			
六學期團體活動時間(節數)合計			12 - 18 節	18 節			
六學期彈性教學時間(節數)合計			6 - 12 節	6 節			
上課總節數			210 節	210 節			

畢業條件	1、應修習總學分為 180-192 學分，畢業及格學分數至少為 160 學分。 2、表列部定必修科目 111-136 學分均須修習，並至少 85% 及格，始得畢業。 3、專業科目及實習科目至少須修習 80 學分以上，其中至少 60 學分及格，含實習(實驗、實務)科目至少 45 學分以上及格。
備註： 1、百分比計算以「應修習總學分」為分母。 2、上課總節數 = 應修習總學分 + 六學期團體活動時間合計 + 六學期彈性教學時間合計。 3、部定及校訂必修學分數合計依課程規劃及實施要點規定不得超過 160 學分。	

柒、團體活動時間規劃

說明：

1. 團體活動時間每周教學節數以2-3節為原則。其中班級活動1節列為教師基本節數。各校可因應實際需求，於團體活動課程安排班級活動、社團活動、學生自治會活動、學生服務學習活動及週會或講座，惟社團活動每學年不得低於24節。

2. 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點實際教學需要，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。

3. 節數：請務必輸入阿拉伯數字，切勿輸入其他文字。

序號	項目	團體活動時間節數						備註
		第一學年		第二學年		第三學年		
		一	二	一	二	一	二	
1	班級活動	18	18	18	18	18	18	
2	社團活動	12	12	12	12	12	12	
3	週會或講座活動	24	24	24	24	24	24	
	合計	54	54	54	54	54	54	(節/學期)
		3	3	3	3	3	3	(節/週)

捌、彈性學習時間實施規劃表

一、彈性學習時間實施相關規定

新北市立樟樹國際實創高級中等學校彈性學習時間實施補充規定

中華民國107年8月29日課程發展委員會會議通過

一、 依據

(一) 教育部103年11月28日臺教授國部字第1030135678A號令發布、106年5月10日臺教授國部字第1060048266A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107年2月21日臺教授國部字第1060148749B號令發布之「高級中等學校課程規劃及實施要點」(以下簡稱課程規劃及實施要點)

二、 目的

新北市立樟樹國際實創高級中等學校(以下簡稱本校)彈性學習時間之實施,以落實總綱「自發」、「互動」、「共好」之核心理念,實踐總綱藉由多元學習活動、補強性教學、充實增廣教學、自主學習等方式,拓展學生學習面向,減少學生學習落差,促進學生適性發展為目的,特訂定本校彈性學習時間補充規定(以下簡稱本補充規定)。

三、 本校彈性學習時間之實施原則

(一) 本校彈性學習時間,在二年級第一及第二學期時,各於學生在校上課每週35節中,開設每週1節;在三年級第一及第二學期時,各於學生在校上課每週35節中,開設每週2節,並授予學分。

(二) 本校彈性學習時間之實施採分年級班群方式(每一班群需達2班以上)分別實施。

(三) 各領域/群科教學研究會,得依各科之特色課程發展規劃,於教務處訂定之時間內提出選手培訓、充實(增廣)或補強性教學之開設申請;各處室得依上述原則提出學校特色活動之開設申請。

(四) 彈性學習時間之實施地點以本校校內為原則;如有特殊原因需於校外實施者,應經校內程序核准後始得實施。

(五) 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

(一) 學生自主學習:學生得於彈性學習時間,依學校相關規定提出自主學習之申請。

(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1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2週。相關申請表件如附件2。

(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。

(四) 補強性教學:由教師依學生學習落差情形,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,得由學生提出申請、或由教師依據學生學習落差較大之單元,於各次期中考後2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,其申請表件如附件3;另補強性教學課程為全學期授課者,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)組合之特色活動,其相關申請表件如附件4。

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12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、 本校學生自主學習之實施規範

(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1-1完成自主學習申請表暨計畫書,並得自行徵詢邀請指導教師指導,由個人或小組(至多6人)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,並經指導教師指導及其父母或監護人同意,送交指導教師簽署後,依教務處規定之時程及程序,完成自主學習申請。

(四) 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,並於各階段彈性學習時間結束前,將附件1-2之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,針對學生自主學習成果紀錄表之檢核提供質性建議。

(五) 每位指導教師之指導學生人數,以12人以上為原則。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1-3完成自主學習晤談及指導紀錄表。

六、 本校彈性學習時間之學生選讀方式

(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。選手培訓所參加之競賽,以教育部、教育局(處)主辦之競賽為限。

(三) 充實(增廣)教學:採學生選讀制(教師規劃)。

(四) 補強性教學:

1. 短期授課之教學活動:由學生選讀或由教師依學生學習需求提出建議名單;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。

(五) 學校特色活動:採學生選讀制。

(六) 第(三)(四)(五)類彈性學習時間方式，其選讀併同本校校訂選修科目之選修一同實施。

七、 本校彈性學習時間之學分授予方式

(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。

(三) 學生修讀本校課程計畫訂定得授與學分之彈性學習時間課程，並符合以下要件者，其彈性學習時間得授予學分：

1. 修讀全學期授課之充實（增廣）教學或補強性教學課程。

2. 修讀期間缺課節數未超過該教學課程全學期教學總節數三分之一。

3. 修讀後，經任課教師評量後，學生學習成果達及格基準。

(四) 彈性學習時間未取得學分之教學課程不得申請重修。

八、 本校彈性學習時間之教師教學節數採計及鐘點費核發方式

(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或依授課比例滿足全學習授課者，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：由學校辦理之例行性、獨創性活動或服務學習，依各該教師實際授課節數核發教師授課鐘點費。教師若無授課或指導事實者不另行核發鐘點費。

九、本補充規定之實施檢討，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。

十、 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。

二、學生自主學習實施規範

尚未填寫

已含在「一、彈性學習時間實施相關規定」

三、彈性學習時間規劃表

說明：

1. 技術型高級中等學校每週 0-2 節，六學期每週單位合計需6-12節。

2. 若開設類型授予學分數者，請於備註欄位加註說明。

3. 開設類型為「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：0000(彈性)

4. 開設類型為「自主學習」，由第陸章中各科所設定之彈性學習時間之各學期節數時新增，無法由此處修正。

5. 實施對象請填入群科別等。

6. 本表以校為單位，1校1表。

科別	授課節數						備 註
	第一學年		第二學年		第三學年		
每週彈性學習時間(節數)	一	二	一	二	一	二	
資訊科	0	0	1	1	2	2	
流行服飾科	0	0	1	1	2	2	
多媒體動畫科	0	0	1	1	2	2	

開設年段	開設名稱	每週節數	開設週數	實施對象	開設類型					師資規劃	備註
					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		
第二學年	自主學習	0	0	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科	V					內聘	
				資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科		V				內聘	
	美姿美儀(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘	授予學分
	生活美學(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘	授予學分
	動畫專案管理(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘	授予學分
	模型製作(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘	授予學分
	漫畫實作(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘	授予學分
	整體造型(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘	授予學分
	動畫與美學(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘	授予學分
	數位特效(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘	授予學分
	產業趨勢(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘	授予學分
	第一學期	0	0	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科	V					內聘	
				資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科		V				內聘	
				資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			外聘	授予學分
				資訊科			V			內聘	授予

					流行服飾科 多媒體動畫科						學分
		停格動畫實作(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘 授予學分
		插畫實作(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘 授予學分
		整體造型(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘 授予學分
		數位音樂(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘 授予學分
		產業趨勢(彈性)	1	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V			內聘 授予學分
	第三學年	第一學期	自主學習	0	0	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科	V				內聘
			多媒材創作(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			邏輯分析設計(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			三維角色設計(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			文化創意商品設計(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			作品選集(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			影像剪輯(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			環遊世界(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
		第二學期	自主學習	0	0	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科	V				內聘
			動畫產業趨勢(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			3D電腦動畫製作(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			多媒材創作(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			新媒體與創意(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		外聘 授予學分
			邏輯分析設計(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			時尚編輯(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分
			創意夢想家(彈性)	2	18	資訊科 流行服飾科 多媒體動畫科			V		內聘 授予學分

玖、學生選課規劃與輔導

一、校訂選修課程規劃（含跨科、群、校選修課程規劃）

表 9-1-1 原班級選修方式課程規劃表

序號	科目屬性	科目名稱	適用群科別	授課年段與學分配置					
				第一學年		第二學年		第三學年	
				一	二	一	二	一	二
1.	一般	實用數學	多媒體動畫科	0	0	0	0	2	2
2.	一般	應用數學	流行服飾科	0	0	0	0	1	1
3.	一般	文化創意產業開發	資訊科	0	0	0	0	2	2
			流行服飾科	0	0	0	0	2	2
			多媒體動畫科	0	0	0	0	2	2
4.	專業	織品材料學	流行服飾科	0	0	0	0	1	1
5.	專業	電腦網路概論	資訊科	0	0	0	0	0	2
6.	專業	電路學	資訊科	0	0	0	0	2	2
7.	專業	動畫概論	多媒體動畫科	2	2	0	0	0	0
8.	專業	電子電路	資訊科	0	0	0	0	2	2
9.	專業	數位電子學	資訊科	0	0	0	0	0	3
10.	實習	機器人實習	資訊科	0	0	0	0	2	2
11.	實習	服裝創作實務	流行服飾科	0	0	2	2	0	0
12.	實習	流行服飾打版實作	流行服飾科	0	0	2	2	0	0
13.	實習	單晶片控制實務	資訊科	0	0	0	0	0	2
14.	實習	企業識別系統應用	多媒體動畫科	0	0	2	2	0	0
15.	實習	電腦打版與放縮實作	流行服飾科	0	0	0	0	2	2
16.	實習	電腦網路實習	資訊科	0	0	0	0	0	2
17.	實習	套裝軟體實習	資訊科	2	0	0	0	0	0
18.	實習	織物與印染創作實習	流行服飾科	0	0	0	0	3	3
19.	實習	動畫製作實習	多媒體動畫科	0	0	2	2	0	0

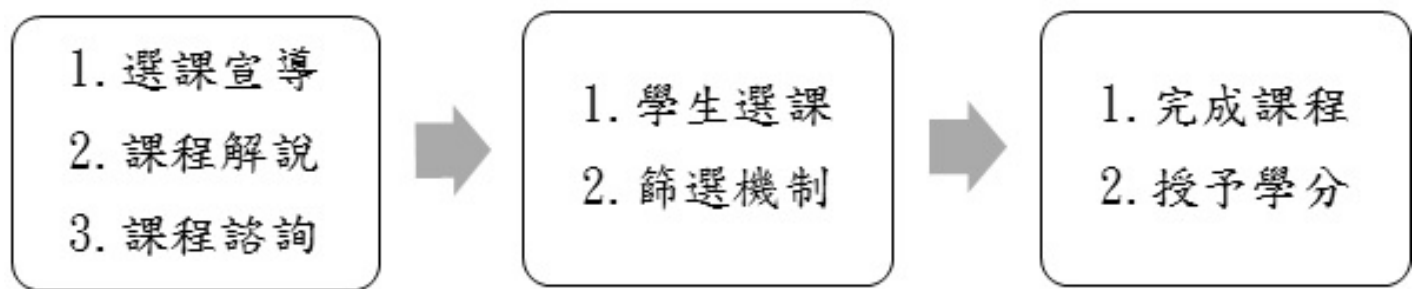
表 9-2-1 多元選修方式課程規劃表

序 號	科目 屬性	科目名稱	適用群科別	授課年段與學分配置						開課方式	同時段開課
				第一學年		第二學年		第三學年			
				一	二	一	二	一	二		
1.	實習	袋包設計實務	流行服飾科	0	0	0	0	3	3	同科跨班	AA3選1
2.	實習	進階服裝創作實習	流行服飾科	0	0	0	0	3	3	同科跨班	AA3選1
3.	實習	創意數位行銷實習	流行服飾科	0	0	0	0	3	3	同科跨班	AA3選1
4.	實習	進階服飾打版實務	流行服飾科	0	0	0	0	2	2	同科跨班	AB3選1
5.	實習	程式語言設計與應用	流行服飾科	0	0	0	0	2	2	同科跨班	AB3選1
6.	實習	袋包構成實務	流行服飾科	0	0	0	0	2	2	同科跨班	AB3選1
7.	實習	電腦硬體裝修實習	流行服飾科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
			多媒體動畫科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
8.	實習	影片剪輯實習	資訊科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2

序 號	科目 屬性	科目名稱	適用群科別	授課年段與學分配置						開課方式	同時段開課
				第一學年		第二學年		第三學年			
				一	二	一	二	一	二		
			流行服飾科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
9.	實習	網頁設計實習	流行服飾科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
			多媒體動畫科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
10.	實習	流行設計實務	資訊科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
			多媒體動畫科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
11.	實習	流行工藝實作	資訊科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
			多媒體動畫科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
12.	實習	電腦向量繪圖實作	資訊科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
			流行服飾科	0	0	2	2	0	0	同校跨群	AC4選2
13.	實習	多媒體設計整合實務	多媒體動畫科	0	0	0	0	3	3	同科跨班	AD3選1
14.	實習	設計繪畫實作	多媒體動畫科	0	0	0	0	3	3	同科跨班	AD3選1
15.	實習	實驗動畫製作實務	多媒體動畫科	0	0	0	0	3	3	同科跨班	AD3選1
16.	實習	擴增實境實習	資訊科	0	0	2	0	0	0	同科單班	AE3選1
17.	實習	巨量資料分析應用	資訊科	0	0	2	0	0	0	同科單班	AE3選1
18.	實習	雲端運算與應用	資訊科	0	0	2	0	0	0	同科單班	AE3選1
19.	實習	資料庫系統實務	資訊科	0	0	0	0	2	0	同科單班	AF3選1
20.	實習	人工智慧應用	資訊科	0	0	0	0	2	0	同科單班	AF3選1
21.	實習	電競產業實務	資訊科	0	0	0	0	2	0	同科單班	AF3選1
22.	實習	2D角色動畫實作	多媒體動畫科	0	0	0	0	3	3	同科跨班	AG3選1
23.	實習	動態影像實作	多媒體動畫科	0	0	0	0	3	3	同科跨班	AG3選1
24.	實習	表現技法實作	多媒體動畫科	0	0	0	0	3	3	同科跨班	AG3選1

二、選課輔導流程規劃

(一) 流程圖(含選課輔導及流程)



(二) 日程表

序號	時間	活動內容	說明
1	6月	選課宣導	利用前一學期末進行選課宣導
2	9月	學生選課及教師提供諮詢輔導	1. 以紙本選課方式進行 2. 規劃1.2~1.5倍選修課程 3. 相關選課流程參閱流程圖 4. 選課諮詢輔導
3	依學年學期上課日程	正式上課	跑班分組上課
4	9月第二周前	加、退選	得於學期前兩週進行
5	1月(上學期); 6月(下學期)	檢討	課發會進行選課檢討

三、選課輔導措施

- 專業群科教師於選課前進行選課宣導及課程內容簡介，學生亦可透課程諮詢教師(專業群科科主任)進行校訂選修課程諮詢。
- 依據本校跨群科選修課程規劃，輔導學生適性選修另一群科之校訂選修課程，每生至多得選填三個志願，每班開課人數至少15人，至多不得超過30人。
- 若人數達選課上限，將依本校學生選課規劃與輔導實施計畫之選課篩選機制，依學生性向之志願序編入對應班級。
- 校訂選修課程依學校規劃之時段每週上課，修畢課程及格者，授予學分。



拾、學校課程評鑑

108學年度學校課程評鑑計畫

108學年度學校課程評鑑計畫 附件圖檔

新北市立樟樹國際實創高級中等學校 108 學年度課程評鑑計畫

108 年 12 月 6 日高中部課程發展委員會通過

一、依據十二年國民基本教育課程綱要、教育部中華民國 108 年 5 月 30 日臺教授國部字第 1080050523B 號之高級中等學校課程評鑑實施要點及本校課程發展委員會組織要點，特訂定本計畫。

二、目的：藉由規劃並執行本校課程評鑑計畫，從課程規劃、教學實施、學生學習三個層面，透過課程自我評鑑持續改進學校課程發展與教學創新，以達成課程目標，落實學生素養的建立。

三、課程評鑑組織及分工

(一)課程發展委員會負責審議學校課程評鑑實施計畫，監督並審議各單位依據課程評鑑結果修正學校課程計畫相關事宜。

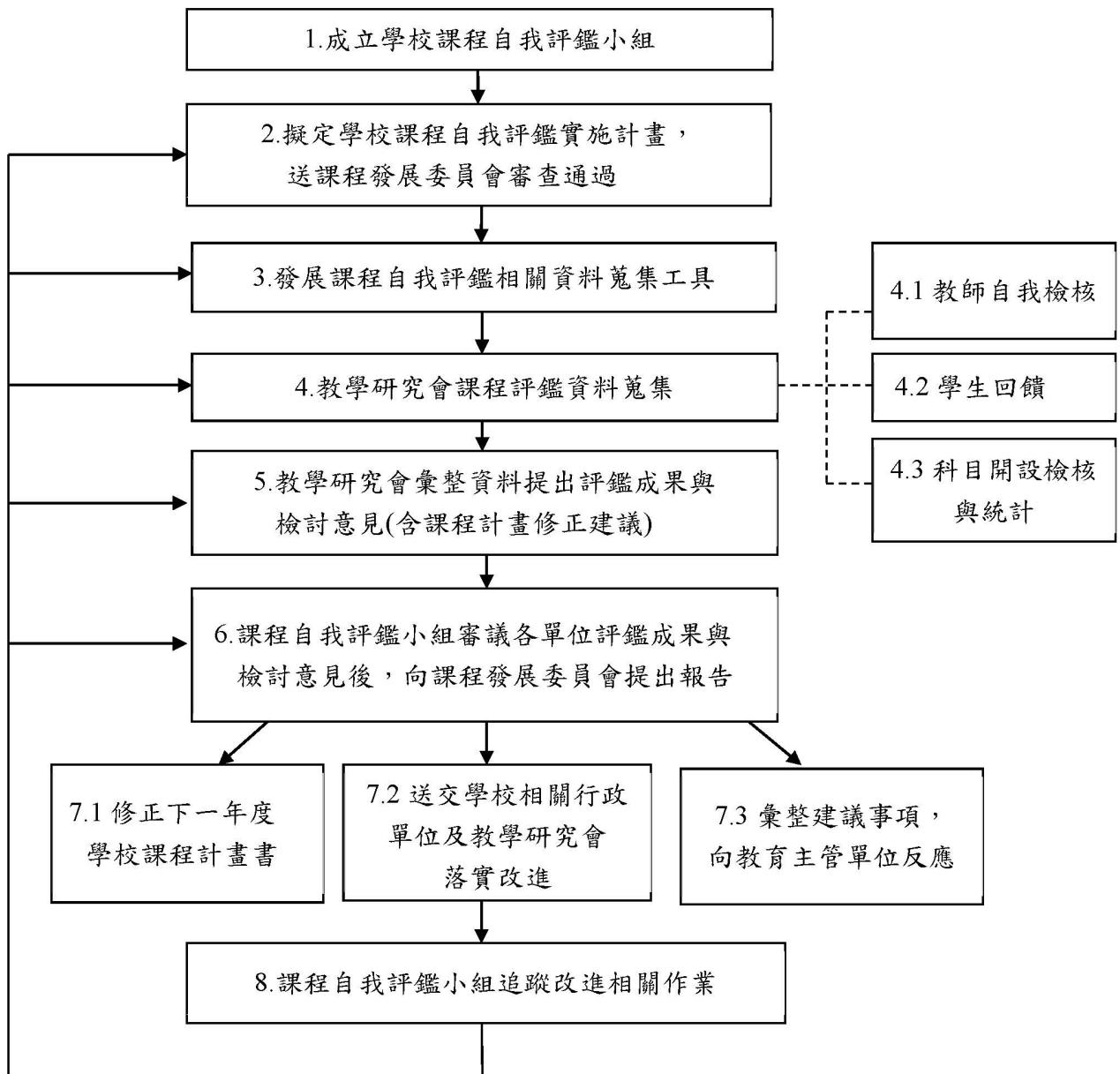
(二)課程發展委員會下設課程評鑑小組，課程評鑑小組置主席一人，由教務主任擔任，執行秘書一人，由實驗研究組長擔任，成員包括學務主任、實習主任、輔導主任及多媒體動畫科主任、流行服飾科主任、資訊科主任、國文科、英文科、數學科、藝能科教學研究會主席。課程評鑑小組負責課程自我評鑑綜整規劃，及管考各領域/科教學研究會課程自我評鑑相關事宜。

(三)各領域/科教學研究會，由各領域/科教學研究會所屬全體教師組成，各領域/科教學研究會擔任主席，進行領域/科/學科教學單位課程自我評鑑之執行與管考。

為使課程自我評鑑工具、歷程及結果分析，具備合於標準之信、效度，使課程評鑑有效推動，必要時可邀請專家學者參與課程自我評鑑之諮詢、輔導或外部檢視作業。

四、課程評鑑實施流程與時程表：

(一)實施流程圖



(二)評鑑時程表

序	項目	說明	實施時程
1	成立課程自我評鑑小組	由教務主任擔任主席，實驗研究組長擔任執行秘書，成員包括學務主任、實習主任、輔導主任及多媒體動畫科主任、流行服飾科主任、資訊科主任、國文科、英文科、數學科、藝能科教學研究會主席。	108 年 9 月~10 月
2	訂定課程自我評鑑實施計畫	學校課程自我評鑑小組著手設計學校課程自我評鑑計畫，並提出課程自我評鑑計畫經課程發展委員會審查通過。	108 年 9 月~10 月
3	發展課程自我評鑑相關資料蒐集工具	課程自我評鑑小組依據所設計的評鑑規準與重點，發展課程自我評鑑相關資料蒐集工具。	108 年 11 月~12 月
4	教學研究會課程評鑑資料蒐集	含授課教師自我檢核、學生回饋及教學科目開設檢核與統計。	109 年 1 月~5 月
5	教學研究會彙整資料提出評鑑成果與檢討意見	彙整授課教師自我檢核、學生回饋及教學科目開設檢核與統計相關資料提出評鑑成果與檢討意見(含課程計畫修正建議)，無法由教師個人可解決之事項交由各科教學研究會課討論後送交課程自我評鑑小組。	109 年 5 月~6 月
6	課程自我評鑑小組審議各單位評鑑成果與檢討意見後，向課程發展委員會提出報告	課程評鑑小組根據所蒐集到的量化與質化資料，呈現評鑑成果，研商具可行之改進措施(含修正下一年度學校課程計畫)。	109 年 6 月~7 月
7	執行課程自我評鑑改進措施	修正下一年度學校課程計畫書、送交學校相關行政單位及教學研究會落實改進、彙整建議事項，向教育主管單位反應。	109 年 7 月~8 月
8	課程自我評鑑小組追蹤改進相關作業	自我評鑑結果報告(含改進實施方案)送交學校相關行政單位及教學研究會落實改進，並彙集各單位意見，由課程發展委員會召開會議修訂學校課程計畫。	109 年 8 月~

五、課程評鑑實施內容

層面	項目	說明	佐證資料
1. 課程規劃	1-1.課程發展與運作機制	1. 學校課程發展委員會(含課程評鑑組織)、領域/科教學研究會，依學校自訂之相關辦法設置，並定期召開會議，留有紀錄。 2. 學校課程計畫能經各層級課程發展組織討論並依行政程序確認並通過主管機關之審查，若有修訂時，報請主管機關備查。	1. 課程發展委員會會議記錄 2. 領域/科教學研究會會議紀錄 3. 總體課程計畫書
	1-2.課程的評鑑與管理	1. 學校課程評鑑相關工具發展(含畢業生畢業條件及具備科專業能力檢核表、學生回饋表、教師自我檢核表、評鑑作業時程檢核表)與高級中等學校學習歷程資料庫之取用情形說明。 2. 學校能管理與運用評鑑相關資料與結果，並檢討修訂課程計畫書。	1. 畢業生畢業條件表 2. 科專業能力檢核表 3. 學生回饋表 4. 教師自我檢核表 5. 評鑑作業時程檢核表
	1-3.持續改善的機制與成果	1. 各領域/科目/專業群科定期蒐集教師檢核及學生回饋意見，檢討課程與教學符合課程目標、科教育目標與產業需求。 2. 學校能安排跨領域課程對話，成立教師專業社群，共享教學支援，以支持課程永續發展。	1. 學生回饋表 2. 教師自我檢核表
2. 教學實施	2-1.實際開課與原規劃情形	1. 各學期開課課表與各專業群科教學科目與學分(節)數表之對應，經檢核後若有未符合情形之紀錄與處理。 2. 多元選修之選課輔導與實際開課情形。	1. 學期課表 2. 科目學分數表 3. 多元選修課表 4. 多元選修選課名單
	2-2.教師教學與評量	1. 藉由校訂必修科目及跨群選修科目發展素養導向相關課程，並研發相關教材。 2. 備課、觀課與議課紀錄。	1. 校訂必修科目教學大綱 2. 跨群選修課程教學大綱 3. 公開授課單元設計表、觀課紀

層面	項目	說明	佐證資料
			錄表、課後反思表
	2-3.彈性學習時間	1. 各學年/學期彈性學習時間規劃之各課程單元修習學生人數。 2. 各學年/學期彈性學習時間自主學習/選手培訓學生人數及平均時數。	1. 彈性學習時間選修名單
3. 學生學習	3-1.學生學習表現	1. 各專業群科一般科目/專業科目/實習科目學業表現領域學生學習情形(國語文、數學、英語文、藝能)與學業表現統計資料。 2. 各專業群科學生各項競賽及證照表現。	1. 學生成績總表 2. 競賽表現榮譽榜 3. 專業證照統計數據
	3-2.科教目標與專業能力檢核	1. 各專業群科具備各項科專業能力的選修課程 2. 學生修業三年具備各項科專業能力的學生人數統計。	1. 總體課程計畫書 2. 科專業能力檢核表
	3-3.確保學生畢業條件	1. 學生達成科專業能力與畢業學分檢核及畢業前未達畢業門檻之預警機制。 2. 應屆畢業學生未達畢業條件的因應措施。	1. 科專業能力檢核表 2. 畢業標準預警通知書 3. 未達畢業標準重補修開設時間表

六、本校應依課程自我評鑑過程及結果，辦理下列事項：

- (一)改善本校課程實施條件及整體教學環境，並據以修正本校下一年度課程計畫。
- (二)安排增廣、補強教學或學生學習輔導。
- (三)增進教師對課程品質之重視，激勵教師進行課程及教學創新並能調整教材教法、回饋教師專業成長規劃。
- (四)提升家長及學生對課程發展之參與及理解。
- (五)對課程綱要、課程政策及配套措施提供建議：於相關會議或管道，向教育局或相關單位提供建議。

七、本計畫經課程發展委員會會議通過，陳請校長核定後施行，修正時亦同。

106學年度自我評鑑結果

106學年度自我評鑑結果 請自行列印

106尚未上傳自我評鑑結果

附件、教學大綱

附件一：部定一般科目各領域跨科之統整型、探究型、實作型課程規劃

附件二：校訂科目教學大綱

(一) 一般科目

表 11-2-1-1 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	英語聽講			
	英文名稱	English Listening and Speaking			
師資來源	校內單科				
科目屬性	必修 一般科目				
	領域：語文				
	非跨領域				
科目來源	學校自行規劃				
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				
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	流行服飾科	多媒體動畫科	資訊科		
	4	4	4		
	第三學年	第三學年	第三學年		
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 精進學生的英語聽說能力，提升外語表達力並培養全球化思維。 2. 精進學生國際合作交流所需溝通表達能力，提升國際競爭能力。 3. 精進學生商務行銷之外語發表能力，以幫助學生將其領域專業帶上國際平台。 4. 增進學生對不同社交場合溝通禮儀以及其文化背景的認識。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
課前前測		英語聽力及口說前測		2	上、下學期
英語聽力策略		1. 筆記 2. 心智聯想 3. 發音、語調辨認 4. 推論性思考		6	上、下學期
實務練習1		食物相關主題聽力及口說練習		6	上學期
實務練習2		衣物相關主題聽力及口說練習		6	上學期
實務練習3		住宿相關主題聽力及口說練習		6	上學期
實務練習4		交通運輸相關主題聽力及口說練習		6	上學期
實務練習5		休閒娛樂相關主題聽力及口說練習		6	上學期
專業聽力練習1		專業領域真實情境聽力練習1		8	下學期
專業聽力練習2		專業領域真實情境聽力練習2		8	下學期
專業口說練習1		專業領域真實情境口說練習1		8	下學期
專業口說練習2		專業領域真實情境口說練習2		8	下學期
課後後測		英語聽力及口說後測		2	上、下學期
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	透過課堂參與、個人發表、小組討論及練習進行多元化評量。				
教學資源	主題式教學，採取真實語料教學資源(Authentic materials)，進行實際教學及練習。				
教學注意事項	1. 教學方式：依教材性質酌採講述、詢答、小組討論、專題研究、實作等多元教學方式，並配合學校聽講教室之使用搭配投影機、遠端控制廣播系統以及其他聽講設備以增進教學成效。 2. 協同教學：依實際情況需求成立教學研究小組，並結合相關領域教師專長作跨領域協同教學之安排，以強化英語聽講與學生生活經驗、未來職業生涯之連結性。 3. 教學評量：應要求學生於特定學習任務完成後繳交學習單、回饋表或評量表。學期成績亦重視學生平時課堂表現，包括課堂活動之投入程度及討論參與情形。期中與期末亦實施聽講測驗，以評量學生學習成效並作為教材教法調整之參考。				

表 11-2-1-2 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	經典文學著作賞析			
	英文名稱	Classical Literature Reading And Analysis			
師資來源	校內單科				
科目屬性	必修 一般科目				
	領域：語文				
	非跨領域				
科目來源	學校自行規劃				
課綱核心素養	A 自主行動：A1.身心素質與自我精進、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、B3.藝術涵養與美感素養				
學生圖像	專業、創新、美學				
適用科別	流行服飾科	多媒體動畫科	資訊科		
	2	2	2		
	第二學年第二學期	第二學年第一學期	第三學年第一學期		
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、 養成閱讀、摘要、思考的習慣 二、 訓練學生對於經典小說作品的理解能力 三、 能夠對於經典小說作品加以賞析 四、 應用賞析能力了解作品的時代背景及內容意涵，陶冶生命情懷 五、 培養學生討論、提問編輯與創造故事的能力 六、 嘗試梳理寫作技巧，並練習創作				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)暖身活動		閱讀長廊：在教室四周張貼短篇寓言故事，請同學摘錄最有印象的句子、內容大意及意涵		1	練習閱讀、理解、摘要
(二)詹姆斯·博瑞《超棒的小說這樣寫》— 故事是什麼		一、閱讀與分析 二、討論： (一)何謂故事？ (二)何謂情節？ 1. 閱讀： 林海音〈爸爸的花兒落了〉 張維中〈帶著水母去流浪〉 2. 討論 (1)兩篇展現了什麼樣的故事？ (2)兩篇主題是否有共通點？		2	故事
(三)張愛玲〈愛〉		一、 閱讀與分析 二、討論 (一)情節與人物生平之關聯？ (二)這篇小說想要說一個什麼樣的故事？		2	情節(一)
(四)莫泊桑短篇小說選——〈首飾〉		一、 閱讀分析 二、 討論 1. 這篇小說可分成哪幾個部分？ 2. 你認為故事情節共安排了幾個轉折點？請以折線圖畫出		2	情節(二)
(五)劉義慶《世說新語》 一、容止〈倩人捉刀〉 二、惑溺·第三十五〈卿卿我我〉 二、 任?·四十七〈乘興而來，興盡而返〉		一、 閱讀與分析 二、 討論 (一) 世說新語在描寫人物時使用了哪些角度？ (二) 由選篇中可歸納出魏晉人物哪些特質？		2	人物(一)
(六)安倍夜郎 《深夜食堂》影片欣賞		一、閱讀與分析 二、創作活動： (一)我型我色：請問主角手中若拿著伯朗或星巴 克兩種咖啡你會如何塑造這兩種形象？並請將文字圖象化。		2	人物(二)
(七)魯迅〈狂人日記〉		一、 閱讀與討論 (一)〈狂人日記〉中的主角可能處於何種精神狀況下？ (二)為何要選擇這樣的人物成為故事的主角？ 二、 請找兩個職業作為小說人物創作，不直接表述主角為何種身分，以職業特徵表達。 範例：kiss-女人(網路微電影)		2	特殊型人物
(八)聖修伯里〈小王子〉與影片欣賞		一、閱讀與分析 二、討論 小王子、狐狸、玫瑰、國王、愛慕虛榮的人、酒鬼、企業家、地理學家、蛇各有哪些象徵意涵 (三)學習單討、小王子2創作		4	象徵
(九)時空錯置了「你的名字」		一、補充 (一)齊瓦哥醫生(片段)——以四季景色代表光陰		2	時空(一)

	流轉 (二)我的少女時代(片段)——以物品轉換代表光陰倒轉 (三)百年婚紗店——時間的快轉 四、分析練習 〈你的名字〉心智圖分析		
(十)白先勇〈那晚的光〉	一、閱讀與分析 二、討論： (一)請找出小說中描述場景的句子。為何小說中不停強調那晚的月光?月光在畫面中有何效果? (二)如果是你，你將在月光下塑造一個什麼樣的故事呢?	2	時空(二)
(十一)許榮哲〈迷藏〉	一、閱讀與分析 二、討論： (一)記憶躲迷藏1中的對話對之後的情節發展有何暗示?	2	對話
(十二)說書人牌卡活動	一、遊戲說明 二、由牌卡接龍看圖說故事 三、由手中的牌卡進行小說創作	2	創作練習
(十三)歐亨利〈聖?禮物〉	一、閱讀與分析 二、討論 (一)兩難之處為何? (二)兩難最終為凸顯何事? 三、補充 唐山大地震：選擇姐姐還是弟弟	2	兩難(一)
(十四)黃春明〈兒子的大玩偶〉與〈蘋果的滋味〉	一、閱讀與分析 二、討論 兩難寫作手法如何與時代與角色結合	2	兩難(二)
(十五)魏德聖〈海角7號〉	一、閱讀與分析 二、討論：這個開場造成故事何種的效果?故事的開端全因為哪一句話?	2	開場
(十六)三島由紀夫〈孔雀〉	一、閱讀與分析 二、討論 (一)為何作者在最終安排殺孔雀的兇手竟然是嫌疑犯17歲時的臉孔? (二)作者如此安排小說的結尾有何用意? (三)是否有另一種結尾方式?	2	結局
(十七)說我故事——四張照片說一個故事	以四張照片訴說一個校園故事 1. 需有三個關鍵情節 2. 需有完整開頭結尾 3. 需有人物及對話 4. 一個兩難處境	3	創作練習
合 計		36	
學習評量 (評量方式)	一、學習單 二、分組活動 三、課堂報告		
教學資源	一、西方精選 (一)《莫泊桑小說選》 (二)《歐亨利小說選》 (三)聖修伯理《小王子》及張曼娟修訂〈小王子之養狐狸〉 二、東方精選 (一)劉義慶《世說新語》 (二)蒲松齡《聊齋誌異》 (三)魯迅〈狂人日記〉 (四)張愛玲〈愛〉 (五)白先勇〈那晚的月光〉 (六)黃春明〈兒子的大玩偶〉(或〈蘋果的滋味〉) (七)張大春〈將軍碑〉 (七)林海音〈爸爸的花兒落了〉 (八)張維中〈帶著水母去流浪〉 (九)許榮哲〈迷藏〉 (十)李儀婷〈走電人〉 (十一)芥川龍之介〈竹藪中〉 (十二)三島由記〈孔雀〉 三、影音 (一)聖修伯理《小王子》 (二)安倍夜郎《深夜食堂》 (三)黃春明〈兒子的大玩偶〉 (四)電影《畫皮》配合蒲松齡《聊齋誌異》		
教學注意事項	一、教學模式以教師講授與小組討論、共思交錯進行 二、學生皆需有獨立報告、分析的能力 三、自我創作需有創作理念為依據		

表 11-2-1-3 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	國際教育		
	英文名稱	International Education		
師資來源	校內單科			
科目屬性	必修 一般科目			
	領域：語文			
	非跨領域			
科目來源	學校自行規劃			
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			
學生圖像	專業、創新、美學、健康、國際			
適用科別	資訊科	流行服飾科	多媒體動畫科	
	2	2	2	
	第一學年第二學期	第三學年第一學期	第一學年第一學期	
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、透過觀賞或閱讀相關國際教育媒材理解「平等」、「尊重」、「合作」、「商業」四項國際議題核心價值與自身生活經驗之關連性。 二、透過實際社會行動或結合自身專業創作以為世界貢獻一份心力。 三、能透過課堂中英語文聽、說、讀、寫上的訓練與小組討論、發表增進自己的外語表達能力。 四、熟悉職場商業英文常用之單字與句型結構。 五、能藉著教材的薰陶與課堂活動所營造之學習情境增進自己對多元文化及價值觀之正向態度。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
認識國際教育		1.從名字起源了解自己 2從自我介紹培養國際交流的第一步	2	
尊重		1.從了解本土文化開始 2.藉由訪談外籍人士體認文化差異 3.從創意募款箱的製作看見社會正義 4.公平貿易校園的規劃看社會正義	8	
平等		1.用照片打破社會角色刻板印象 2.從安妮的日記看戰爭與人權議題 3.「天天都是地球日」微電影談環境永續 4.將環保意識實踐於社區服務	8	
商業		1.國際企業競合力：了解跨跨國企業 2.商業競合力：資料收集 3.商業競合力：研究方法 4.商業競合力：資料分析	8	
合作		1.簡報發表技巧 2.行銷與廣告方式 3.小組商業合作提案計畫 4.商業合作提案計畫發表	8	
成果展現		1.小組創意環保素材創作 2.創作發表會	2	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	透過課堂參與、個人發表及報告書寫、小組討論及學習單撰寫、團隊簡報及組間回饋等方式進行多元評量。			
教學資源	一、透過跨領域教師社群共同合作研擬課程教材及學習單 二、結合本校發展之PTS(分段主題式社會化教學)方法實施國際教育課程。			
教學注意事項	(一)教學方法 1.透過個人及小組合作方式，教師以協助者的角色進行課程。 2.結合PTS教學法進行課程，透過情境式學習，使學生能更融入相關國際議題。(二)教學策略 1.經由知識建構、實際討論以及成果展現三階段完成課程實施。 2.多元化評量方式，使學生能夠發揮多元智能善用組內成員特長，將課程內容發揮極致。			

表 11-2-1-4 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	實用數學		
	英文名稱	Practical Mathematics		
師資來源	校內單科			
科目屬性	選修 一般科目			
	領域：數學			
	非跨領域			
科目來源	學校自行規劃			
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 B 溝通互動：B1.符號運用與溝通表達 C 社會參與：C2.人際關係與團隊合作			
學生圖像	專業、創新			
適用科別	多媒體動畫科			
	4			
	第三學年			
建議先修科目	有，科目：數學			
教學目標 (教學重點)	(一)引導學生瞭解數學概念與函數圖形，增進學生的基本數學知 識。(二)培養學生基本演算與識圖能力，以應用於解決日常實際問題 及未來工作領域內實務問題。(三)訓練學生運用電算器與電腦軟體解決日常實際問題及未來 工作領域內實務問題。(四)增強學生基礎應用能力，以培養學生未來就業、繼續進 修、自我發展的能力。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
直線方程式		1.複習距離公式及分點公式 2.複習直線的斜率與方程式 3.複習線型函數與二次函數	6	
三角函數		1.複習三角函數的基本性質 2.複習廣義三角函數 3.複習三角函數圖形	8	
向量		1.複習向量的意義與加減法 2.複習向量的夾角與內積	6	
指數與對數及其運算		1.複習指數律與指數函數 2.複習對數律與對數函數 3.複習對數的首尾數	8	
數列與級數		1.複習等差數列與級數 2.複習等比數列與級數	4	
多項式與方程式		1.複習除法原理與綜合除法 2.複習餘式定理與因式定理 3.複習多項方程式 4.複習根與係數、恆正負問題	8	
不等式及其應用		1.複習二式不等式 2.複習二次不等式圖形 3.複習線性規劃	8	
排列組合		1.複習排列(P)、組合(C) 2.複習排列組合問題 3.複習重複排列、重複組合(可略)	8	
機率		1.複習樣本空間與事件 2.複習機率問題 3.複習期望值	8	
統計		1.複習算術平均數、中位數、眾數 2.複習四分位數、標準差 3.複習信賴區間與信心水準	8	
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	教學評量方式宜多樣化，除紙筆測驗外，應配合單元學習目標，採用實測、討論、口頭問答、隨堂測驗、作業、專題研究或分組報告等方法。			
教學資源	1.在教材中應安排隨堂練習，使學生在課堂上演練。 2.運用重點整理之講義幫助學生吸收。			
教學注意事項	本綱要所列分配時數與實施學年學期僅供參考，教師得因學生實際需求，增減單元時數，務使學生能有實質之學習成效。			

表 11-2-1-5 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	應用數學			
	英文名稱	Applied Mathematics			
師資來源	校內單科				
科目屬性	選修 一般科目				
	領域：數學				
	非跨領域				
科目來源	學校自行規劃				
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 C 社會參與：C2.人際關係與團隊合作				
學生圖像	專業、創新				
適用科別	流行服飾科				
	2				
	第三學年				
建議先修科目	有，科目：數學				
教學目標 (教學重點)	(一)引導學生瞭解數學概念與函數圖形，增進學生的基本數學知 識。(二)培養學生基本演算與識圖能力，以應用於解決日常實際問題 及未來工作領域內實務問題。(三)訓練學生運用電算器與電腦軟體解決日常實際問題及未來 工作領域內實務問題。(四)增強學生基礎應用能力，以培養學生未來就業、繼續進 修、自我發展的能力。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
直線方程式		1.複習距離公式及分點公式 2.複習直線的斜率與方程式 3.複習線型函數與二次函數		3	
三角函數		1.複習三角函數的基本性質 2.複習廣義三角函數 3.複習三角函數圖形		4	
向量		1.複習向量的意義與加減法 2.複習向量的夾角與內積		3	
指數與對數及其運算		1.複習指數律與指數函數 2.複習對數律與對數函數 3.複習對數的首尾數		4	
數列與級數		1.複習等差數列與級數 2.複習等比數列與級數		2	
多項式與方程式		1.複習除法原理與綜合除法 2.複習餘式定理與因式定理 3.複習多項方程式 4.複習根與係數、恆正負問題		4	
不等式及其應用		1.複習二式不等式 2.複習二次不等式圖形 3.複習線性規劃		4	
排列組合		1.複習排列(P)、組合(C) 2.複習排列組合問題 3.複習重複排列、重複組合(可略)		4	
機率		1.複習樣本空間與事件 2.複習機率問題 3.複習期望值		4	
統計		1.複習算術平均數、中位數、眾數 2.複習四分位數、標準差 3.複習信賴區間與信心水準		4	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	教學評量方式宜多樣化，除紙筆測驗外，應配合單元學習目標，採用實測、討論、口頭問答、隨堂測驗、作業、專題研究或分組報告等方法。				
教學資源	1.在教材中應安排隨堂練習，使學生在課堂上演練。 2.運用重點整理之講義幫助學生吸收。				
教學注意事項	本綱要所列分配時數與實施學年學期僅供參考，教師得因學生實際需求，增減單元時數，務使學生能有實質之學習成效。				

表 11-2-1-6 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	文化創意產業開發			
	英文名稱	Creative Culture and Industry Development			
師資來源	校內單科				
科目屬性	選修 一般科目				
	領域：藝術				
	非跨領域				
科目來源	學校自行規劃				
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				
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	流行服飾科	多媒體動畫科	資訊科		
	4	4	4		
	第三學年	第三學年	第三學年		
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 讓學生認識文化創意產業概念。 2. 學生能具備商品開發與包裝設計能力。 3. 學生能具備分析環境與歷史文化圖像美學能力。 4. 學生能實作商品與包裝設計。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)緒論		1. 台灣文化創意產業發展概述 2. 文創概念與本質 3. 藝術商品化之意義		8	三上
(二)文化創意產業開發		1. 找尋文創意義 2. 後現代與文創之關係，在地性探討。 3. 產品連結與開發思維 4. 成功的文創經驗		10	三上
(三)文創商品包裝實務		1. 電腦繪圖 2. 立體造型設計 3. CI圖像導入 4. 科技與文化創意產業之間的關係 5. 綜合技法運用		18	三上
(四)文創商品設計與製作		1. 文化創意商品發想 2. 文創設計案例分析 3. 文創商品設計與製作		30	三下
(五)文創商品創意行銷		創意行銷方法與實務		4	三下
(六)文創專案成果發表		文創專案成果發表與檢討		2	三下
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人學習單(20%) 4. 作品創作及發表(40%)				
教學資源	1. 教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書。 2. 蒐集產業相關之圖片、表格、宣傳刊物等作為輔助教材。				
教學注意事項	一、強化電腦基礎，函強學生使用各種應用軟體之能力。 二、以學生既有知識或經驗為基礎，說明生活上的應用實例以引起學習動機。 三、隨時提供學生相關新知，以符合現代生活的應用。 四、可採個別學習、小組合作學習或全班團體學習來完成一個完整的專案。 五、各項模擬設計，其內容難易要適中，避免學生產生學習挫折感。 六、要求學生親自參與資料蒐集、調查等工作，以期產生良好的創意發展。				

(二) 專業科目

表 11-2-2-1 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	創意潛能		
	英文名稱	Creative Potential		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 專業科目			
	專業科目			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	專業、創新、美學、國際			
適用科別	資訊科	流行服飾科	多媒體動畫科	
	4	4	4	
	第一學年	第一學年	第一學年	
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、培育學生具有創新設計之相關知識和技能。 二、培養學生具創意性問題解決能力。 三、培育學生具有智慧財產權與專利申請概念。 四、培養學生具備創新能力的人格特質與態度。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
自由聯想法		1. 了解挑戰 2. 探索事實 3. 確定問題 4. 自由夢境	4	
逆向思考法		1. 介紹逆向思考法 2. 發展挑戰主題正向概念與觀點之傳統意象 3. 介紹逆向概念與觀點之新聞 4. 延伸逆向思考與介紹六大法 5. 發展主題概念找到新方向	4	
腦力激盪法		1. 介紹腦力激盪法 2. 討論小組成員組織 3. 說明腦力激盪法操作步驟 4. 賦予主題概念心的意義 5. 發表小組聚寶盆	4	
心智圖法		1. 介紹心智圖法及發展討論主題 2. 說明心智圖操作步驟及賦予主題概念心的意義 3. 發表創意商品心智圖 4. 複習心智圖操作步驟以及錯誤畫法 5. 教師操作軟體並運用XMind發展心智圖 6. 總結心智圖法	6	
典範學習法		1. 介紹典範學習法 2. 分享對椅子的經驗並運用形態分析法分析 3. 分享分析結果、小組進行經典椅的典範分析 4. 複習典範學習法操作步驟 5. 小組進行經典椅創新設計與製作	6	
六點思考帽法		1. 介紹raincoat(雨衣)的發明者 2. 說明六頂帽操作步驟以及發展討論raincoat(雨衣)主 題 3. 引導學生運用六頂帽進行主題發展 4. 統整出討論內容作為改良設計之參考資料 5. 各組分別依外觀、功能及材質進行設計概念討論 6. 小組分享各組設計理念並賦予主題新的生命-設計出三套時尚新穎 raincoat(雨 衣) 7. 各組成果發表	12	
型態分析法		1. 請同學分享喜好的動漫角色、小組進行經典動漫角色討論 2. 用經典動漫角色介紹型態分析法及獨立因子和子因子 3. 同學以建築、學校、老師等主題，進行型態分析法的獨立因子發想和討論 4. 學生個人進行角色獨立因子發想 5. 個人進行班級角色設計與製作及成果發表	12	
列舉法		1. 介紹列舉法知識及定義 2. 小組進行樟樹實中書包分析及觀察，運用列舉法找出樟樹實中書包所有缺點處進行討論及改善方向 3. 探求列舉法缺點處的討論及改善方法	12	

	4. 以分組方式進行改善設計發想 5. 複習列舉法操作步驟 6. 小組進行成果發表		
強制關聯法	1. 說明強制關聯法的操作步驟 2. 複習強制關聯法操作步驟 3. 引導學生運用強制關聯法思考飛行方法 4. 小組透過強制關聯法進行飛行器發想 5. 小組分享設計理念與創意 6. 小組作品成果發表	12	
合 計		72	
學習評量 (評量方式)	以觀察、紀錄、討論、操作、合作互動、發表等，採多元評量。		
教學資源	具備電腦投影及相關教室硬體設備(含桌椅、黑板等)之普通教室		
教學注意事項	(一)教學方法 1. 教學設計必須運用KTDE教學模式，融入問題解決導向及結合競賽與專題製作等內涵進行教學。 2. 教師教學教案設計，必須有相對知識學習內容，技能學習目標，並設計實作練習和學生學習作業。 3. 學生學習作業不能以有標準答案的傳統的模式來進行，宜避開傳統的選擇題、填充題及非開放性的問答式作業，而需以有激發創意思考及實作的觀察、分析、發表、評價等作業。 4. 教學評量應以創新性、流暢性、用途性、發展性、良善性為原則。 5. 教師的教學規劃宜給學生更多彈性閱讀、自由思考或同儕討論分享時間。(二)教學策略 1. 靈感化(Inspiration)：發想階段 2. 概念化(Ideation)：設計與製作階段 3. 實踐化(Implementation)：驗證階段		

表 11-2-2-2 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 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				
科目屬性	必修 專業科目				
	專業科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、健康、國際				
適用科別	資訊科		流行服飾科	多媒體動畫科	
	2		2	2	
	第三學年第一學期		第三學年第二學期	第二學年第二學期	
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1.學習專業領域之相關英文詞彙 2.應用職場常用句構搭配專業英文詞彙，進行文句書寫 3.模擬職場情境，運用詞彙及句構編寫對話				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
專業英文詞彙		1.數位多媒體設計類詞彙 2.商業及管理類詞彙 3.計算機類詞彙		6	
專業英文句型結構(疑問句)		職場常用基本疑問句構介紹及應用		6	
專業英文句型結構(直述句)		職場常用基本直述句構介紹及應用		6	
情境對話編寫		1.簡短對話編寫 2.職場情境式對話編寫 3.職場對話短劇劇本編寫		12	
成果發表		1.情境式對話成果發表 2.職場對話短劇發表		6	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	透過課堂參與、個人課堂回應、小組討論及發表、學習單撰寫、話劇演出等多元評量方式進行。				
教學資源	透過情境式學習，實踐專業英文學習目標。				
教學注意事項	(一)教學方法 1.教師講述相關專業英文詞彙及句型結構 2.小組合作學習，共同應用詞彙及句構編寫對話 (二)教學策略 1.運用PTS(分段主題式社會化)教學法，提供學生相關情境及範例，從仿寫開始 2.實際運用職場常見之句型結構，搭配該領域之專業詞彙，進行簡短對話編寫				

表 11-2-2-3 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	程式語言		
	英文名稱	Program Language		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修 專業科目			
	專業科目			
	科目來源	群科中心學校公告—校訂參考科目		
學生圖像	專業、創新、國際			
適用科別	資訊科			
	3			
	第三學年第二學期			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、熟悉程式語言的基本架構。 二、認識程式語言的資料型態。 三、了解程式語言運算式與運算子。 四、熟悉程式語言的流程指令及迴圈。 五、了解程式語言的陣列及指標、結構及類別。 六、訓練基本程式設計的能力。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)C程式架構		1.C語言架構說明 2.開發環境介面介紹 3.專案除錯	3	
(二)變數與常數		1.變數與常數宣告 2.基本輸入/輸出函數介紹 3.變數與常數應用	9	
(三)資料型態		1.資料型態介紹 2.資料型態轉換 3.資料型態應用	6	
(四)運算式及運算子		1.運算式說明 2.運算子介紹 3.運算式與運算子應用	6	
(五)流程指令及迴圈		1.選擇結構 2.重複結構 3.流程指令與迴圈應用	12	
(六)陣列及指標		1.陣列介紹 2.字串說明 3.指標練習 4.陣列與指標應用	9	
(七)結構及類別		1.結構介紹 2.類別介紹 3.物件導向程式設計實例	9	
合 計			54	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%)：上機測驗。 2. 作業(20%) 2. 定期評量(60%)：紙筆測驗，共三次。			
教學資源	1. 個人電腦 2. 教學廣播系統 3. 投影機及布幕 4. 審定本教科書			
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材與進度。 二、教學實施應隨時蒐集升學考題、競賽題目，提升進修與升學之能力。 三、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進之依據。			

表 11-2-2-4 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位電子學		
	英文名稱	Digital Electronics		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	專業科目			
	科目來源	群科中心學校公告—校訂參考科目		
學生圖像	專業、創新、國際			
適用科別	資訊科			
	3			
	第三學年第二學期			
建議先修科目	有，科目：數位邏輯設計、可程式邏輯設計實習			
教學目標 (教學重點)	一、熟悉數位電路基本元件特性及其應用。 二、了解計時/計數器及暫存器的特性及應用。 三、熟練循序電路的設計方法及分析技巧。 四、了解可程式化邏輯元件的結構，並應用計算機輔助設計電路。 五、應用周邊感測元件達成相關電路控制。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)順序邏輯電路		1. 栓鎖電路 2. 基本正反器特性、功能及應用 3. 時鐘脈波產生電路之設計與應用	9	
(二)順序邏輯的應用		1. 計時/計數器的分類、特性及應用 2. 移位暫存器的分類、特性及應用	12	
(三)順序邏輯電路的設計		1. 狀態圖 2. 狀態表 3. 狀態圖/表的簡化 4. 電路設計的步驟	12	
(四)可程式化邏輯元件及電路設計		1. 硬體描述語言的種類 2. CPLD/FPGA開發環境簡介 3. 圖形化電路設計 4. 程式語言電路設計	15	
(五)感測元件		1. 溫度感測元件 2. 壓力感測元件 3. 光感測元件 4. 煙霧感測元件	6	
合 計			54	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(10%)、上課筆記(10%) 3. 定期評量(60%)：紙筆測驗，共三次。			
教學資源	1. 自編教材、講義 2. 投影機、布幕、筆電			
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、學生應先修之科目為數位邏輯設計，數位邏輯設計若未及格(尚未重補修前)，建議先勿選修本課程。 三、教學實施應隨時蒐集升學考題、競賽題目，提昇進修與升學之能力。 四、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。			

表 11-2-2-5 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電子電路			
	英文名稱	Electronic Circuit			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 專業科目				
	專業科目				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	4				
	第三學年				
建議先修科目	有，科目：基本電學、電子學				
教學目標 (教學重點)	一、熟悉電子元件的物理特性及應用場合。 二、熟練二極體的應用電路設計及其分析。 三、熟練雙極性接面電晶體的應用電路設計及其分析。 四、熟練場效應電晶體的應用電路設計及其分析。 五、熟練運算放大器的應用電路設計及其分析。 六、熟悉基本振盪電路的分析及電路設計。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)電子元件特性		1. 二極體分類及特性 2. 雙極性接面電晶體分類及特性 3. 場效應電晶體分類及特性 4. 運算放大器之特性 5. 555振盪IC之特性 6. LC諧振電路		8	三上
(二)二極體電路設計與分析		1. PN接面二極體 2. 稽納二極體 3. 隧道二極體 4. 蕭基二極體 5. 發光二極體		8	三上
(三)雙極性接面電晶體電路設計與分析		1. BJT直流偏壓電路的型式與應用範圍 2. BJT基本放大電路的分析、設計與應用 3. BJT耦合放大電路的型式 4. BJT串級放大電路及頻率響應之限制		20	三上
(四)場效應電晶體電路設計與分析		1. FET直流偏壓電路的型式與應用範圍 2. FET基本放大電路的分析、設計與應用 3. FET耦合放大電路的型式 FET4. 串級放大電路及頻率響應之限制		18	三下
(五)運算放大器電路設計與分析		1. 加/減法電路 2. 高/低通電路 3. 定電流產生器 4. 定電壓電路 5. 峰值偵測電路 6. 指/對數放大器 10. 方波/三角波產生器		9	三下
(六)基本振盪電路電路設計與分析		1. 555基本振盪電路 2. 低頻振盪電路分析及設計 3. 高頻振盪電路分析及設計 4. 數位IC組成之高低頻振盪電路分析及設計 5. 樞密特觸發電路分析、設計 6. 函數產生電路分析與設計		9	三下
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(10%)、上課筆記(10%) 3. 定期評量(60%)：紙筆測驗，共三次。				
教學資源	1. 自編教材、講義 2. 投影機、布幕、筆電				
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、學生應先修之科目為基本電學、電子學，基本電學及電子學若未及格(尚未重補修前)，建議先勿選修本課程。 三、教學實施應隨時蒐集升學考題、競賽題目，提昇進修與升學之能力。 四、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。				

表 11-2-2-6 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電路學		
	英文名稱	Electric Circuit		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	專業科目			
	科目來源	群科中心學校公告—校訂參考科目		
學生圖像	專業、創新、國際			
適用科別	資訊科			
	4			
	第三學年			
建議先修科目	有，科目：基本電學			
教學目標 (教學重點)	一、熟悉電學的基本單位及概念。 二、強化基本定律的計算與理解及其延伸應用。 三、熟練各種電路理論、分析技巧與方法。 四、熟練運算放大器的應用及分析。 五、了解電容器與電感器的數學模型及分析。 六、了解一階電路與二階電路之分析概念。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)基本概念		1.單位系統 2.科學記號 3.SI制電學常用單位 4.系統效率 5.電能	4	三上
(二)基本定律		1.歐姆定律 2.克希荷夫電壓定律 3.電壓分配定則 4.克希荷夫電流定律 5.電流分配定則	6	三上
(三)分析方法		1.惠斯登電橋的延伸應用(中垂線法、水平對稱法，全對稱法) 2.特殊電阻網路分析 3.相依電源電路之分析(節點電壓法、迴路電流法) 4.重疊定理之特列(功率重疊的要件)	10	三上
(四)電路理論		1.戴維寧定理 2.諾頓定理 3.最大功率轉移 4.互易定理 5.特勒勤定理 6.密爾門定理	6	三上
(五)運算放大器應用		1.電壓隨耦器 2.加/減法器 3.微分器 4.積分器 5.定電流產生器 6.定電壓電路 7.峰值隨耦器 8.直流毫伏計 9.對數放大器 10.三角波產生器	10	三上
(六)電容器		1.時域與頻域分析 2.S域轉換 3.電容器電路轉換S域模型及分析技巧	12	三下
(七)電感器		1.電感器電路轉換S域模型及分析技巧	6	三下
(八)一階電路		1.微分方程式的意義及結構 2.拉式轉換 3.微分方程的解法及技巧	12	三下
(九)二階電路		1.二階電路的特性 2.極點、零點的求法	6	三下
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	1.平時評量(20%) 2.作業(10%)、上課筆記(10%) 3.定期評量(60%)：紙筆測驗，共三次。			
教學資源	1.自編教材、講義 2.投影機、布幕、筆電			
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、學生應先修之科目為基本電學，基本電學若未及格(尚未重補修前)，建議先勿選修本課程。 三、教學實施應隨時蒐集升學考題、競賽題目，提昇進修與升學之能力。 四、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。			

表 11-2-2-7新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電腦網路概論			
	英文名稱	Introduction to Computer Network			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 專業科目				
	專業科目				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第三學年第二學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、指導學生了解網路的基本概念與架構。 二、使學生熟悉網路的組成元件及乙太區域網路的工作方式。 三、使學生了解廣域網路、無線網路、用戶迴路的差異。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)網路基本概念		1. 網路的功用 2. 網路的分類 3網路作業系統 4. OSI模型 5. DoD模型		4	
(二)數據通訊		1. 數位與類比 2. 基頻傳輸與寬頻傳輸 3. 基頻編碼技術 4. 寬頻調變技術 5. 同步化 6. 單工與雙工 7. 頻寬		6	
(三)網路的組成元件		1. 有線傳輸媒介 2. 網路拓模 3. 網路設備		4	
(四)乙太區域網路		1. 乙太網路簡介 2. 乙太網路的工作原理		4	
(五)其他區域網路技術		1. HomePNA 2. HomePlug 3. VLAN		4	
(六)廣域網路與用戶迴路		1. 廣域網路簡介 2. T-Carrier與SONET/SDH 3. 訊框傳送 4. 非同步傳輸模式 5. 整體服務數位網路 6. xDSL與FTTx 7. 遠端遙控與存取 8. VPN		10	
(七)無線網路		1. 無線傳輸技術介紹 2. IEEE 802.11 3. 藍芽與 ZigBee 4. NFC與RFID		4	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(10%)、上課筆記(10%) 3. 定期評量(60%)：紙筆測驗，共三次。				
教學資源	1. 自編教材、講義 2. 電腦 3. 廣播系統				
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、教學實施應隨時蒐集競賽及檢定題目，提昇進修與升學之能力。 三、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。				

表 11-2-2-8新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	織品材料學		
	英文名稱	Textiles		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修 專業科目			
	專業科目			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	專業			
適用科別	流行服飾科			
	2			
	第三學年			
建議先修科目	有，科目：服裝製作實務			
教學目標 (教學重點)	1.瞭解有關織品材料的基本概念 2.學習織品材料的應用 3.培養學生對織品材料的學習興趣			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)緒論		1.服裝與服裝材料 2.服裝材料的種類	2	
(二)纖維		1.纖維的種類 2.纖維的鑑別	8	
(三)紗線		1.紗線的製程 2.紗線的種類	6	
(四)織品		1.梭織品 2.針織品 3.其他織品	8	
(五)染整加工		1.織物染整概要 2.織物染整加工概要	6	
(六)流行與機能性布料		1.流行布料 2.機能性布料	6	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	1.紙筆測驗(30%) 2.學習態度(10%) 3.分組報告(20%) 4.個人學習單(40%)			
教學資源	服裝材料學			
教學注意事項	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及教學方法。 2.列舉實例，利用多媒體工具安排實驗或操作活動，進行分組討論與分析，以提升學生學習效果。 3.以分組進行資料與布料蒐集，以提升學習成效與表現技巧。 4.教師必須蒐集布料、相關書籍、多媒體教材、網路數位資訊等。 5.課程結合電腦，提供學生查詢相關服裝材料新知。			

表 11-2-2-9 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	動畫概論			
	英文名稱	Introduction to Animation			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修 專業科目				
	專業科目				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	專業、美學				
適用科別	多媒體動畫科				
	4				
	第一學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、介紹電腦動畫的專案製作程序，從腳本繪製、角色擬定、特徵表現、模型建構、場景舞台設計、動態行為的調整與幕後數位影像合成等一系列主題，輔以實際專案作一完整的介紹與實地演練。 二、了解動畫設計的理論基礎。 三、熟悉動畫製作程序。 四、培養動畫製作的實務能力。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)動畫的基本概念		1. 動畫原理概說 2. 動畫類型介紹 3. 動畫製作程序		4	二上
(二)動畫歷史概述		1. 手繪動畫發展歷史 2. 電腦動畫發展歷史 3. 各國動畫發展概況		8	二上
(三) 動畫類型及表現形式		1. 介紹各種動畫電影類型 2. 介紹動畫運鏡美學 3. 了解動畫故事安排 4. 了解各國動畫風格 5. 明白各種動畫運用形式及實際製作技巧 6. 分鏡腳本製作 7. 動態腳本製作		24	二上
(四)動畫原理		動畫12守則實務練習： 1. Squash and Stretch 擠壓與伸展 2. Anticipation 預備動作 3. Staging表演及呈像方式 4. Straight-ahead vs. Pose-to-pose 連貫動作法與關鍵動作法 5. Follow-through and Overlapping Action 跟隨動作及重疊動作 6. Slow-in and Slow-out 慢入（漸慢）與慢出（漸快） 7. Arcs 弧形運動軌跡 8. Secondary Action 附屬動作 9. Timing 時間控制 10. Exaggeration 誇張 11. Solid drawing 純熟的手繪技巧 12. Appeal 吸引力 13. Depth 深度 14. Balance, & Weight 平衡及重量感		28	二下
(五)動畫產業趨勢分析		1. 台灣動畫產業趨勢 2. 各國動畫產業趨勢		8	二下
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	透過課堂參與、個人課堂回應、小組討論及發表、報告撰寫、實際操作等多元評量方式進行。 1. 學習態度(20%) 2. 個人報告(20%) 3. 分組實作、報告(60%)				
教學資源	1. 自編教材、講義 2. 投影機、布幕、電腦 3. 動畫轉盤、 Rotoscoping等實體教具				
教學注意事項	一、多蒐集有關動畫的實例，培養學生對動畫創作的學習興趣。 二、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。 四、學生評量採行多元評量方式，方法包括觀察、心得報告、成品、學習態度、團隊合作等。				

(三) 實習科目

表 11-2-3-1 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 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 Development		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修			
	實習科目			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	專業、創新、美學、國際			
適用科別	資訊科			
	3			
	第二學年第二學期			
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、培養學生人際溝通與表達之能力 二、培養學生觀察及發現問題之能力 三、建立學生問題解決與邏輯思考之能力 四、培養學生寫作、研究及創造之能力 五、培養學生對時間、流程與進度掌握之能力			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)專題實作概述		1. 專題實作的意義。 2. 專題實作的目的。 3. 專題實作步驟。	4	
(二)擬定研究主題		1. 主題選定原則。 2. 資料蒐集管道與技巧。	6	
(三)計畫書的撰寫		1. 編擬專題計畫書架構。 2. 編寫專題計畫書。	6	
(四)專題製作歷程		1. 研究方法的應用。 2. 研究過程注意事項。 3. 專題實施注意事項。	8	
(五)撰寫專題報告		1. 專題報告內容撰寫格式。 2. 撰寫專題報告。	10	
(六)專題製作實作		1. 專題製作。 2. 專題製作進度報告。	14	
(七)專題成果呈現		1. 書面方式呈現。 2. 網頁方式呈現。 3. 多媒體簡報方式報告。	6	
合 計			54	
學習評量 (評量方式)	1. 平時觀察、紀錄、討論與合作互動(30%)。2. 專題作業、成品(70%)。			
教學資源	1. 教師自編教材、簡報與學習單。 2. 坊間教科書教材。 3. 實習電腦網路教室、廣播教學設備、投影機、布幕、筆電。			
教學注意事項	一、蒐集有關程式設計、電子電路的各式題例，培養其對電子電路的學習興趣。 二、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。 三、針對各組專題設定檢查點，掌握各組進度與困難點。			

表 11-2-3-2 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 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 Development			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	多媒體動畫科				
	2				
	第二學年第二學期				
建議先修科目	有，科目：繪畫基礎實務、數位設計實務、動畫概論				
教學目標 (教學重點)	1. 讓學生瞭解動畫實務與設計倫理之意義。 2. 讓學生熟習動畫、設計實務能力。 3. 培養學生正確之動畫設計理念及敬業精神。 4. 讓學生有秩序的表達自我思想與情感。 5. 培養學生統整理性思考、感性表達。 6. 培養學生發現問題與解決問題的能力。 7. 讓學生了解專題製作與商品形象之關係。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)學生分組		瞭解分工實務內容		2	
(二)選擇專題		1. 專題類型介紹 2. 探討專題製作與商品形象之關係		2	
(三)資料蒐集與探討		1. 如何創造作品 2. 如何呈現作品		2	
(四)設計與計劃		1. 設計方法 2. 專題發想及討論 3. 專題計畫書撰寫		4	
(五)實務製作		1. 專題製作 2. 媒體行銷		24	
(六)檢討與修正		1. 專題發表與展示 2. 專題修正及結案報告撰寫		2	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下三個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。				
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材、實作範本。				
教學注意事項	一、強化電腦基礎，函強學生使用各種應用軟體之能力。 二、以學生既有知識或經驗為基礎，說明生活上的應用實例以引起學習動機。 三、隨時提供學生相關新知，以符合現代生活的應用。 四、可採個別學習、小組合作學習或全班團體學習來完成一個完整的專案。 五、各項模擬設計，其內容難易要適中，避免學生產生學習挫折感。 六、要求學生親自參與資料蒐集、調查等工作，以期產生良好的創意發展。				

表 11-2-3-3 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	影視設計實習			
	英文名稱	Practice of Cinematic Design			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修				
	實習科目				
	科目來源	群科中心學校公告—校訂參考科目			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	多媒體動畫科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 讓學生了解影視設計的意義。 2. 培養學生具備影像設計創作能力及製作能力。 3. 培養學生影像設計及創作媒體之能力。 4. 透過實作練習與作品賞析，增強學生影像設計之美感表現。 5. 讓學生具完成個人動態影像作品之能力。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)緒論		1. 影像設計美學 2. 靜態影像與動態影像 3. 影像作為當代創作之媒介		9	
(二)分鏡腳本設計		影像敘事與故事創意設計		15	
(三)動態影像		AfterEffects CC實作 Premiere CC實作		30	
(四)創作實務		影視設計創作實務： 1. 劇本發想 2. 分鏡討論及繪製 3. 拍攝及影像處理 4. 數位剪輯及後製 5. 音樂製作與合成		54	
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	1. 實作評量(40%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人報告(20%) 4. 分組報告(20%)				
教學資源	1. 自編教材及教具。 2. 電腦網路收尋資料、影片教學、自製PPT教案，實物圖片等。				
教學注意事項	一、以蒐集資訊、管理、探討、討論、研究等方式激發學生思考力、組織與分析。 二、訓練理論與技能並重，建立健全的影視設計與製作觀念和技巧。 三、採行多元評量方式，方法包括觀察、心得報告、成品、學習態度、團隊合作等。 四、培育學生適應變遷，創新進取及自我發展之能力。 五、教材部分結合時事並兼顧實務需求，提高學生的製作興趣並訂定多元主題練習，並配合學生實際需求調整學習與上課方式。				

表 11-2-3-4 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	創意潛能與專題實作		
	英文名稱	Creative Potential and Project Practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	必修			
	實習科目			
	科目來源	群科中心學校公告－校訂參考科目		
學生圖像	專業、創新、美學、國際			
適用科別	資訊科	流行服飾科	多媒體動畫科	
	2	2	2	
	第二學年第一學期	第二學年第一學期	第二學年第一學期	
建議先修科目	有，科目：創意潛能			
教學目標 (教學重點)	一、運用先前所學的創意潛能相關知識與技法。 二、瞭解產品開發專案的規劃與製作流程。 三、實際操作產品開發製作之發想、設計、製作、與驗證等程序。 四、訓練團隊合作及統整資源之能力。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)回顧創意潛能技法		1.發想階段技能：自由聯想法、逆向思考法、腦力激盪法 2.設計階段技能：心智圖法、典範學習法、列舉法、型態分析法、強制關聯法 3.製作階段技能：時間管理理論基礎 4.驗證階段技能：六點思考帽法	4	
(二)創意潛能技能應用一：腦力激盪法與心智圖法		1.瞭解腦力激盪法在操作上限制與注意事項 2.瞭解心智圖法在操作上限制與注意事項 3.結合腦力激盪法與心智圖法設計專題	8	
(三)創意潛能技能應用二：逆向思考法與列舉法		1.瞭解逆向思考法在操作上限制與注意事項 2.瞭解列舉法在操作上限制與注意事項 3.結合逆向思考法與列舉法設計專題	8	
(四)創意潛能技能應用三：心智圖法與時間管理理論基礎		1.瞭解時間管理理論在操作上限制與注意事項 2.結合心智圖法與時間管理理論設計專題	8	
(五)創意潛能技能應用四：強制關聯法與六點思考帽法		1.瞭解強制關聯法在操作上限制與注意事項 2.瞭解六點思考帽法在操作上限制與注意事項 3.結合強制關聯法與六點思考帽法設計專題	8	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時觀察、紀錄、討論與合作互動(50%)。 2. 專題作業(50%)。			
教學資源	1. 教師自編教材、簡報與學習單。 2. 具備電腦、投影及相關教室硬體設備(含桌椅、黑板等)之普通教室			
教學注意事項	一、在各課程實施宜給學生更多自由思考或同儕討論分享時間。 二、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材與進度。 三、多鼓勵學生提想法，並塑造輕鬆開放的氛圍，以利促成學生想做、想學與想嘗試動力。			

表 11-2-3-5 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	流行服飾打版實務			
	英文名稱	Fashion Design Pattern Making Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修				
	實習科目				
	科目來源	群科中心學校公告－校訂參考科目			
學生圖像	專業、美學				
適用科別	流行服飾科				
	6				
	第一學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 瞭解服裝打版基本概念 2. 瞭解人體結構與線條 3. 掌握服裝打版概念並能設計應用				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)裙子打版-基本款		1. 基本裙打版 2. 分版與排版		6	
(二)裙子打版-圓裙		1. 圓裙打版 2. 分版與排版		6	
(三)裙子打版-活褶運用		1. 活褶裙打版 2. 分版與排版		6	
(四)裙子打版-百褶裙		1. 百褶裙打版 2. 分版與排版		6	
(五)裙子打版-多片裙		1. 多片裙打版 2. 分版與排版		6	
(六)變化裙設計		1. 變化裙設計打版 2. 分版與排版		12	
(七)上衣原型		1. 量身 2. 上衣婦女原型版		12	
(八)上衣打版-褶子轉移		1. 上衣褶子轉移與設計 2. 胸褶轉肩褶 3. 胸褶轉?邊褶 4. 胸褶轉中心線 5. 胸褶轉為公主線		6	
(九)領圍變化		1. 圓形領 2. 方形領 3. 船型領 4. V領 5. 帶領		6	
(十)袖子變化		1. 基本袖 2. 蓬蓬袖 3. 鬱金香袖 4. 羊腿袖 5. 拉克蘭袖		12	
(十一)領子變化		1. 翻領 2. 立領 3. 披領		6	
(十二)襯衫款打版		1. 襯衫款打版 2. 分版與排版		6	
(十三)褲子打版		1. 基本褲打版 2. 分版與排版		6	
(十四)窄管褲打版		1. 窄褲管平面製圖 2. 分版與排版		6	
(十五)低腰與喇叭褲打版		1. 低腰與喇叭褲打版技法 2. 分版與排版		6	
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 作業與學習單(20%) 4. 設計款作品版型(40%)				
教學資源	1. 縫紉台科大出版 2. 教師編寫與選擇適宜教科書 3. 蒐集服裝產業相關圖片、雜誌刊物等輔助教材				

表 11-2-3-6 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 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 Development			
師資來源	內聘				
科目屬性	必修				
	實習科目				
	科目來源	群科中心學校公告－校訂參考科目			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	流行服飾科				
	2				
	第二學年第二學期				
建議先修科目	有，科目：創意潛能與專題設計與流行服飾創作				
教學目標 (教學重點)	一、培養學生基礎研究能力 二、建立專業技能的實作化及實務化的專題學習 三、培養創新思考模式、提升實作能力與人際溝通能力 四、涵養職場環境工作態度與人際關係處理能力				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)專題實作介紹		1. 專題實作內容與流程介紹 2. 分組作業		2	
(二)選擇專題		1. 專題類型介紹 2. 探討專題製作與商品形象之關係		2	
(三)資料蒐集與探討		1. 如何創造作品 2. 如何呈現作品		2	
(四)設計與計劃		1. 設計方法 2. 專題發想及討論 3. 專題計畫書撰寫		4	
(五)實務製作		1. 專題製作 2. 媒體行銷		24	
(六)檢討與修正		1. 專題發表與展示 2. 專題修正及結案報告撰寫		2	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下三個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。				
教學資源	1. 相關書籍、多媒體教材、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材、實作範本。				
教學注意事項	1. 強化電腦基礎，函強學生使用各種應用軟體之能力。2. 以學生既有知識或經驗為基礎，說明生活上的應用實例以引起學習動機。 3. 隨時提供學生相關新知，以符合現代生活的應用。 4. 可採個別學習、小組合作學習或全班團體學習來完成一個完整的專案。 5. 各項模擬設計，其內容難易要適中，避免學生產生學習挫折感。 6. 要求學生親自參與資料蒐集、調查等工作，以期產生良好的創意發展。				

表 11-2-3-7 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	流行工藝實作		
	英文名稱	Practice of Crafts Design		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修			
	實習科目			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	專業、創新、美學			
適用科別	資訊科		多媒體動畫科	
	4		4	
	第二學年		第二學年	
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1. 提升藝術創作之涵養 2. 將美感素養融入生活 3. 具備產品設計與創作之能力 4. 透過不同的技法設計獨樹一格的作品			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項		分配節數
(一) 皮件介紹		1. 皮的材質介紹 2. 皮件創作工具認識 3. 皮件創作技法認識		6
(二) 皮件創作		1. 悠遊卡套縫製 2. 鉛筆盒縫製		14
(三) 皮件飾品自由創作		1. 皮件飾品創作 2. 染色技法 3. 雕刻技法		10
(四) 包包製作		1. 布包結構介紹 2. 布包版型繪製 3. 布包縫製技法與製作		18
(五) 染布介紹		1. 染色知識 2. 認識植物與染材 3. 染色工藝		6
(六) 植物染熱染		1. 熱染實務操作 2. 植物選用與顏色		10
(七) 植物染冷染		1. 藍染 2. 藍染創作		8
合 計				72
學習評量 (評量方式)	採行多元評量方式，方法包括觀察、作業評定、學生自我評量、心得報告、成品、學習態度、團隊合作、場地清潔等。			
教學資源	1. 經流行服飾科與多媒體動畫科及資訊科跨群科之教學研究會討論建議版本教科書為依據。 2. 蒐集流行工藝相關資料作為輔助教材。			
教學注意事項	1. 教師進行技能示範時，應循序漸進、深入淺出，以提高學生重視製作過程及自我學習。 2. 實施生活化教學。			

表 11-2-3-8 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	流行設計實務			
	英文名稱	Fashion Design Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學				
適用科別	資訊科		多媒體動畫科		
	4		4		
	第二學年		第二學年		
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 了解服裝打版基本知識與概念 2. 了解人體的身材與線條並運用於版型繪製 3. 學習尺寸計算與換算知識 4. 培養學生服飾創作打版繪製能力				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一) 人物角色與服裝概念介紹		1. 人物風格與故事背景 2. 靈感來源 3. 材質選用與服裝設計		8	二上
(二) 服裝款式設計與人體身材之關係		1. 服裝款式設計 2. 人體比例與美的原則		8	二上
(三) 裙裝設計款打版與製作		1. 裙裝打版教學 2. 裙裝設計款繪製 3. 裙裝製作		16	二上
(四) 褲裝設計款打版		1. 褲裝打版教學 2. 褲裝設計款繪製		8	二上下
(五) 上衣設計款打版		1. 上衣打版教學 2. 上衣設計款繪製		8	二下
(六) 洋裝設計款打版		1. 洋裝打版教學 2. 洋裝設計款繪製		8	二下
(七) 故事角色設定與服裝創作		1. 服裝款式設計製作 2. 打版與布料裁剪 3. 服裝縫製與整燙		14	二下
(八) 作品分享觀摩		1. 作品發表 2. 作品討論與觀摩		2	二下
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	採觀察、作業評定、筆試、大圖繪製、學習態度、創作成品等評量方式				
教學資源	1. 經流行服飾科與多媒體動畫科跨群科之教學研究會討論建議版本教科書為依據 2. 集服裝版型相關資料作為輔助教材				
教學注意事項	1. 強調服裝版型與多媒體動畫角色的創作設計 2. 教師進行版型示範，深入淺出，提高學生對於服裝版型繪製的理解並自我學習 3. 實施生活化教學				

表 11-2-3-9 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電腦向量繪圖實作			
	英文名稱	Computer Vector Graphics Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	群科中心學校公告一校訂參考科目			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	流行服飾科		資訊科		
	4		4		
	第二學年		第二學年		
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 引用教材的資料，描述分享電腦向量繪圖基本的概念。 2. 對照教師的指示，說明展示電腦向量繪圖軟體的功能。 3. 分辨作業的需求，規劃選擇電腦向量繪圖適當的設備。 4. 依循老師的引導，正確操作電腦向量繪圖相關的軟體。 5. 重整課程的學習，設計製作電腦向量繪圖相關的作品。 6. 辨別素材的來源，確實遵守著作權法相關法律的規定。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)向量繪圖概說		1. 向量繪圖發展演進 2. 向量繪圖應用領域		4	二上
(二)向量繪圖軟體		1. 軟體類別與選擇 2. 軟體作業環境 3. 文件建立與管理 4. 物件編輯與運用 5. 圖層運用		12	二上
(三)圖形繪製		1. 幾何圖形 2. 圖形編輯 3. 顏色設定 4. 連續圖案 5. 尺寸標註		20	二上
(四)文字繪製		1. 建立文字 2. 編輯文字 3. 特殊文字製作		10	二下
(五)影像描圖		1. 點陣影像轉換 2. 手繪圖稿描繪		6	二下
(六)向量繪圖整合應用		1. 平面媒體應用 2. 數位媒體應用		20	二下
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	1. 實作評量(40%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人報告(20%) 5. 分組報告(20%)				
教學資源	1. 部定教材或自選教材。 2. 電腦網路收尋資料、影片教學、自製PPT教案，實物圖片等。 3. 結合時事並兼顧實務需求，提高學生的製作興趣並訂定多元主題練習，並配合學生實際需求調整學習與上課方式。				
教學注意事項	一、本科目為實習科目，重視教師的講解及現場示範，並依學生的程度差異做個別的指導，為達教學功效，建議分組教學，是否分組上課，得依主管機關規定辦理。 二、本科教學理論及實習並重，故教學時間的安排，以每週示範講解1節，實際操作練習1節為原則。 三、教學活動應重視示範教學及個別輔導。 四、教師教學時應以學生的既有經驗為基礎，多舉例多示範；並可適時搭配、運用電腦教學影片進行示範教學，加強學習動機。 五、教學完畢後，應根據實際教學成效修訂教學計畫，以期改進教學方法。				

表 11-2-3-10 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	影片剪輯實習		
	英文名稱	Digital Audio and Video Clips Practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修			
	實習科目			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	專業、創新、美學、國際			
適用科別	資訊科		流行服飾科	
	4		4	
	第二學年		第二學年	
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	1.使學生了解影視數位化剪輯的過程及現今應用的非線性剪輯概念。 2.學生能具備操作數位化剪輯相關器材軟體能力。 3.學生能具備數位影音剪輯創作之專業態度。 4.學生能了解傳統的影視剪輯原理。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項		分配節數
(一)影片規格		影片規格認識		2
(二)分鏡概念		1.影像敘事概說 2.鏡頭語言		10
(三)拍攝實務		1.拍攝方法介紹I：定點運鏡實務 2.拍攝方法介紹II：動態運鏡實務		20
(四)燈光實務		燈光介紹：各種常用光源操作		4
(五)後製剪輯與配樂		1. 非線性剪輯課程I：剪輯軟體介紹 2. 非線性剪輯課程II：合成、輸出、轉檔介紹 3. 非線性剪輯課程III：配音及配樂實作		36
合 計				72
學習評量 (評量方式)	1.實作評量(40%) 2.學習態度(20%) 3.個人報告(20%) 4.分組報告(20%)			
教學資源	1.部定教材或教師自編教材。 2.電腦網路收尋資料、影片教學、自製PPT教案，實物圖片等。 3.結合時事並兼顧實務需求，提高學生的製作興趣並訂定多元主題練習，並配合學生實際需求調整學習與上課方式。			
教學注意事項	一、本科目為實習科目，重視教師的講解及現場示範，並依學生的程度差異做個別的指導，為達教學功效，建議分組教學，是否分組上課，得依主管機關規定辦理。 二、教師在教學前應編訂教學進度表。 三、本科教學理論及實習並重，故教學時間的安排，以每週示範講解1節，實際操作練習1節為原則。 四、教學活動應重視示範教學及個別輔導。 五、教師教學時應以學生的既有經驗為基礎，多舉例多示範；並可適時搭配、運用電腦教學影片進行示範教學，加強學習動機。 六、教學完畢後，應根據實際教學成效修訂教學計畫，以期改進教學方法。			

表 11-2-3-11 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	巨量資料分析應用			
	英文名稱	Big Data Analysis and Application			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第二學年第一學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、瞭解巨量資料(Big Data)的意涵。 二、瞭解巨量資料(Big Data)相關分析工具。 三、理解資料分析的技巧。 四、應用資料分析工具進行資料分析，並應用其分析之結果。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)巨量資料的簡介		1. 巨量資料意涵。 2. 巨量資料時代的「四V」。 3. 巨量資料處理技術的概念與發展。		2	
(二)資料採擷的簡介		1. 資料採擷解決問題方式。 2. 資料採擷的基本流程。		4	
(三)資料倉儲的簡介		1. 儲存資料的倉庫 2. 傳統的資料倉儲介紹 3. 資料倉儲基本結構		4	
(四)資料採擷演算法及原理		1. 資料採擷中的演算法 2. 資料採擷十大經典演算法 3. 分類演算法 (Classification) 4. 集群演算法 (Clustering)		6	
(五)資料採擷工具環境簡介與建置		1. Power BI基礎入門 2. Power BI Desktop的獲取及安裝 3. Power BI Desktop操作介面		6	
(六)分析工具基本操作		1. Power Pivot實務應用 2. Power View 實務應用 3. Power Query 實務應用		6	
(七)巨量資料案例分析		1. 資料採擷和網際網路廣告 2. 資料採擷和電子郵件 3. 資料採擷和網際網路廣告 4. 資料採擷和電子商務 5. 資料採擷和Web 挖掘		4	
(八)巨量資料分析之實務專題練習		1. 運用政府開放式資料案例實務練習與分析 2. 運用其他開放式資料案例實務練習與分析		4	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(20%) 3. 定期評量(60%)：上機測驗。				
教學資源	1. 教師自編教材、簡報與學習單。 2. 電腦教室、廣播教學設備、投影機、布幕、筆電。				
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、課程所使用軟體，建議選用自由軟體、免費軟體或雲端應用軟體等，以便於學生取得軟體。 三、上課例子以結合生活實際應用為主，更能連結學生舊有經驗。				

表 11-2-3-12 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	雲端運算與應用			
	英文名稱	Cloud Computing and Applications			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第二學年第一學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、使學生瞭解目前雲端運算的技術及應用趨勢。 二、使學生瞭解雲端環境的服務種類及發展模式。 三、培養學生運用雲端運算與應用服務來解決問題的能力。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)雲端運算簡介		1. 雲端運算的起源。 2. 雲端運算的演進歷史和技術。 3. 雲端運算的架構。 4. 雲端運算的實例。		4	
(二)雲端運算的基本架構		1. Infrastructure as a Service (IaaS)。 2. Platform as a Service (PaaS)。 3. Software as a Service (SaaS)。 4. 三者之比較。		4	
(三)雲端運算對生活影響		1. 雲端運算對個人的影響。 2. 雲端運算對企業的影響。 3. 雲端運算對環境的影響。		2	
(四)雲端運算的趨勢與挑戰		1. 雲端運算市場趨勢。 2. 雲端運算的應用趨勢。 3. 雲端運算未來挑戰。		4	
(五)虛擬化技術與實務		1. 虛擬化技術概念與發展。 2. 虛擬化技術類型與應用。 3. 伺服器虛擬化技術實務。 4. 虛擬化產品實務。		4	
(六)行動運算的技術與實務		1. 行動運算技術概念與發展。 2. 行動裝置平台類型與應用。 3. 行動管理平台類型與應用。 4. 行動運算產品與實務。		4	
(七)雲端技術整合開發技術與實務		1. 介紹Google 提供的雲端運算服務與API。 2. Google App Engine 提供之服務與實作範例。		4	
(八)智慧科技的應用與案例		1. 智慧科技概念與發展。 2. 智慧城市應用案例。 3. 智慧企業概念與應用案例。 4. 智慧家庭概念與應用案例。		4	
(九)物聯網中的雲端運算		1. 物聯網簡介。 2. 物聯網和雲端整合的網路架構。 3. 物聯網和雲端的資料管理。		4	
(十)雲端運算的未來與挑戰		1. 雲端運算的未來。 2. 雲端運算的挑戰。		2	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(20%) 3. 定期評量(60%)				
教學資源	1. 教師自編教材、簡報與學習單。 2. 實習電腦網路教室、廣播教學設備、投影機、布幕、筆電。				
教學注意事項	一、本課程教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔。 三、除教科書外，善用各種教具示範講解，以加強學習效果。				

表 11-2-3-13 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	擴增實境實習			
	英文名稱	Augmented Reality Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第二學年第一學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、使學生瞭解擴增實境的意涵與應用。 二、培養學生應用多媒體設備建置擴增實境的效果。 三、訓練學生結合擴增實境技術解決生活中問題之能力。 四、培養學生透過團隊合作完成擴增實境專題製作。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)擴增實境簡介		1. 擴增實境概述 2. 擴增實境在生活中應用		2	
(二)擴增實境基本操作		1. 撰寫擴增實境程式環境建置 2. 在電腦製作擴增實境 3. 在行動裝置製作擴增實境		10	
(三)擴增實境靜態設計		1. 擴增實境圖卡製作 2. 擴增實境靜態互動設定		8	
(四)擴增實境動態設計		1. 擴增實境圖卡與動態影片互動設定 2. 建立擴增實境網頁連結設定 3. 擴增實境專案的執行與操作		8	
(五)專題製作		1. 分組規畫與設計擴增實境專題之主題。 2. 運用擴增實境技巧設計作品。		8	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 專題作業(60%) 3. 定期評量(20%)：紙筆測驗。				
教學資源	1. 教師自編教材、簡報與學習單。 2. 實習電腦網路教室、廣播教學設備、投影機、布幕、筆電。				
教學注意事項	一、蒐集有關擴增實境的各式題例，培養其對擴增實境的學習興趣。 二、宜選用自由軟體或免費軟體做為教學資源。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。				

表 11-2-3-14 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	人工智慧應用			
	英文名稱	Artificial Intelligence Application			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第三學年第一學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、使學生瞭解各式智慧型機器人的發展歷史及最新趨勢。 二、使學生了解人工智慧運用在各行各業的應用層面。 二、使學生認識專家系統的基本技術原理。 三、培養學生認識人工智慧資料探勘與知識發掘之運用。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)智慧型機器概述		1. 認識人工智慧歷史。 2. 了解人工智慧最新趨勢。		2	
(二)人工智慧運用層面		1. 運用在學習和進化的人工智慧與實例探討。 2. 運用在遊戲中的人工智慧與實例探討。 3. 運用在社交中的人工智慧與實例探討。 4. 超越人類的人工智慧與實例探討。		8	
(三)了解基於規則的專家系統		1. 瞭解基於規則的專家系統概念與實例。 2. 瞭解基於規則的專家系統結構及基本性能。		10	
(四)基於規則的專家系統的不確定管理概念與實例		1. 不確定性簡介。 2. 基本機率論簡介與實務。 3. 賽局理論簡介與實務。		8	
(五)資料探勘與知識發掘		1. 介紹資料探勘 2. 統計方法和資料視覺化 3. 資料倉儲和多維度資料分析。		8	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(10%)、上課筆記(10%) 3. 定期評量(60%)：紙筆測驗，共三次。				
教學資源	1.教師自編教材、簡報與學習單。 2. 人工智慧相關參考書籍。 3. 實習電腦網路教室、廣播教學設備、投影機、布幕、筆電。				
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、教學實施應隨時蒐集升學考題、競賽題目，提昇進修與升學之能力。 三、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。				

表 11-2-3-15 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	資料庫系統實務			
	英文名稱	Database System Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第三學年第一學期				
建議先修科目	有，科目：程式設計實習				
教學目標 (教學重點)	一、使學生了解資料庫系統的基礎概念。 二、訓練學生建立實體關聯模型的方法，並注意設計時常犯之錯誤。 三、使學生熟悉關聯表正規化的方法。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)資料庫的基礎		1. 資料與資料處理 2. 資料庫 3. 資料管理系統 4. 資料庫系統發展的歷史演進 5. 資料庫技術的發展趨勢		6	
(二)資料庫系統		1. 資料庫組成元件 2. ANSI/SPARC的 資料庫系統架構 3. 資料庫綱要 4. 實體與邏輯資料獨立 5. 資料庫系統的分類及優缺點		6	
(三)關聯式資料庫模型		1. 資料模型的基礎 2. 資料庫模型的種類 3. 關聯式資料庫模型的資料結構 4. 關聯式資料庫模型的完整性限制條件		10	
(四)資料庫設計與實體關聯模型		1. 資料庫設計的基礎 2. 實體關聯模型 3. 建立實體關聯圖 4. 實體關聯圖的常見錯誤 5. 實體關聯圖轉換關聯表綱要 6. 關聯式資料庫的邏輯資料模型		8	
(五)關聯表的正規化		1. 正規化的基礎 2. 功能相依 3. 第一階到第三階正規化型式 4. 多重值相依與第四階正規化型式 5. 合併相依與第五階正規化型式		6	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(20%) 3. 定期評量(60%)：紙筆測驗二次，上機實作一次。				
教學資源	1. 自編教材、講義 2. 筆電 3. 廣播系統				
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、教學實施應隨時蒐集檢定、競賽題目，提昇進修與升學之能力。 三、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。				

表 11-2-3-16 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 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	E-Sports Industry Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、健康、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第三學年第一學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、使學生瞭解電競產業的基本輪廓。 二、引發學生對電競遊戲開發的學習興趣。 三、使學生瞭解電競產業幕前人才所需具備的相關能力。 四、使學生瞭解電競產業幕後工程人員所需具備的相關能力。 五、訓練學生自我行銷與公關之能力。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)電競產業介紹		1. 電競設備 2. 軟體遊戲類型		2	
(二)電競遊戲開發		1. 遊戲企劃 2. 遊戲設計簡介 3. JAVA程式設計簡介 4. 基礎電競遊戲訓練		6	
(三)電競幕前人才		1. 團隊溝通技巧 2. 團隊戰術分析邏輯 3. 電競賽事賽評與主持 4. 直播媒體管理		10	
(四)電競幕後工程		1. 網路架設簡介 2. Linux作業系統簡介 3. 電競場域實作 4. 賽事企劃與節目製作		10	
(五)行銷與公關		1. 職場禮儀與口語表達 2. 公關與新聞寫作示例 3. 活動司儀與主持 4. 廣告實務		8	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 學習態度(20%)。 2. 個人學習單(20%)。 3. 分組實作、報告(60%)。				
教學資源	1. 電腦。 2. 廣播教學系統。 3. 網路連線設備。				
教學注意事項	1. 以實際操作為主(講義與實作互相搭配)。 2. 學生分組學習,並互相觀摩。 3. 學習成果分享、發表、講評與觀摩。				

表 11-2-3-17 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	套裝軟體實習			
	英文名稱	Application of Packaged Software			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第一學年第一學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、指導學生認識常用文書軟體。 二、訓練學生熟悉目前常用文書軟體的操作技巧與使用方法。 三、培養學生具備使用套裝軟體解決生活及工作上之特定問題。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)介紹常見軟體工具		1. 介紹常見軟體工具種類。 2. 介紹電腦原理及相關應用軟體的操作及應用。		2	
(二)文書排版軟體操作與應用		1. 封面、排版與文件管理。 2. 文件頁面內容設計與調整。		8	
(三)多媒體簡報軟體操作與應用		1. 簡報範本應用 2. 報告設計：善用SmartArt 圖與動畫設計。 3. 播放技巧與效果。		8	
(四)試算表軟體操作與應用		1. 建立與管理活頁簿。 2. 函數與公式計算。 3. 工作表格式化。		6	
(五)多媒體設計軟體操作與應用		1. 對影像檔進行編修的工具。 2. 製作動畫與視覺效果。		6	
(六)套裝軟體整合運用與資訊素養		1. 文書排版、多媒體簡報、試算表等套裝軟體的整合運用。 2. 瞭解各類型套裝軟體之間相互支援與應用。 3. 運用套裝軟體分析與解決問題。 4. 瞭解免費軟體與自由軟體異同。		6	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 專題作業(60%) 3. 定期評量(20%)：紙筆測驗。				
教學資源	1. 教師自編教材、簡報與學習單。 2. 實習電腦網路教室、廣播教學設備、投影機、布幕、筆電。				
教學注意事項	一、本課程以實習操作為主。 二、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔。 三、宜選用自由軟體或免費軟體做為教學資源。				

表 11-2-3-18新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電腦網路實習			
	英文名稱	Computer Network Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第三學年第二學期				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、指導學生熟悉網路作業系統之安裝及彼此間之差異。 二、使學生熟悉網路有線傳輸媒介的差異及特性。 三、使學生了解各式網路設備之用途及設定方法。 四、使學生熟悉區域乙太網路設定之方法與技巧。 五、指導學生分辨遠端遙控與遠端存取的差異。 六、指導學生熟悉虛擬私人網路之設定及應用場域。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)網路作業系統		1.Netware 2.Windows NT 3.Windows 2000 4.Windows Server 2003 5.Windows Server 2008 6.Mac OS X 7.Linux		4	
(二)有線傳輸媒介		1. 同軸電纜 2. 雙絞線 3. 光纖		4	
(三)網路設備		1. 數據機 2. 網路卡 3. 中繼器及集線器 4. 橋接器 5. 第2層交換器 6. 路由器 7. 第3層交換器		6	
(四)區域網路架設		1. 乙太網路簡介 2. 使用雙絞線架設乙太網路 3. 網路卡及驅動程式安裝 4. 網路接頭與網路線 5. 製作與連接網路線 6. 乙太網路的工作原理 7. 訊號的廣播 8. MAC位址與定址 9. 碰撞 10. CSMA/CD		10	
(五)遠端遙控與存取		1. 遠端遙控 2. 遠端存取 3. 遠端遙控與遠端存取的差異		6	
(六)虛擬私人網路		1. 何謂虛擬私人網路 2. Point-to-Network虛擬私人網路 3. Network-to-Network虛擬私人網路		6	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(20%) 3. 定期評量(60%)				
教學資源	1. 自編教材、講義 2. 電腦 3. 廣播系統				
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、教學實施應隨時蒐集競賽及檢定題目，提昇進修與升學之能力。 三、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。				

表 11-2-3-19新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	機器人實習			
	英文名稱	Robot Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	4				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、使學生了解機器人的分類及其功用。 二、透過程式撰寫，使學生熟練成是流程控制的基本結構。 三、使學生了解各種感測元件在機器人上之應用。 四、使學生熟練各種通訊協定及操控機器人的方法。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)機器人概論		1. 甚麼是機器人 2. Makeblock基本介紹 3. mBot機器人 4. mBot機器人基本車常見運用		4	三上
(二)機器人程式開發環境		1. 程式設計流程 2. 組裝mBot機器人 3. 機器人控制板簡介 4. 機器人程式開發環境 5. 下載及安裝mBlock軟體 6. mBlock的整合開發環境 7. 第一個mBlock程式撰寫 8. Arduino IDE的整合開發環境 9. 第一個C語言程式撰寫 10. 使用序列埠監控視窗		10	三上
(三)機器人驅動		1. 馬達簡介 2. 控制馬達速度及方向 3. 讓機器人動起來 4. 機器人繞正方形 5. 馬達接收其他來源		6	三上
(四)資料與運算		1. 變數 2. 變數與常數的宣告 3. 變數資料的綜合運算 4. 陣列 5. 副程式		6	三上
(五)程式流程控制		1. 流程控制的三種結構 2. 循序結構 3. 分岔結構 4. 迴圈結構		4	三上
(六)機器人走迷宮		1. 認識超音波感測器 2. 偵測超音波感測器的數據 3. 等待程式的超音波感測器 4. 分岔程式的超音波感測器 5. 迴圈程式的超音波感測器 6. mBot機器人走迷宮 7. 超音波感測器控制其他拼圖模組 8. 看家狗 9. 自動剎車系統		6	三上
(七)機器人循跡車		1. 認識循跡感應器 2. 偵測循跡感應器的數據 3. 等待程式的循跡感應器 4. 分岔程式的循跡感應器 5. 迴圈程式的循跡感應器 6. mBot機器人循跡車 7. 規劃自動停車入庫的循跡機器人		6	三下
(八)遙控機器人		1. 認識紅外線感應器 2. 偵測紅外線感應器的數據 3. 等待程式的紅外線感應器 4. 分岔程式的紅外線感應器 5. 迴圈程式的紅外線感應器 6. 遙控mBot機器人動作 7. 兩台mBot使用IR聯奏音樂		6	三下
(九)機器人太陽能車		1. 認識光源感應器 2. 偵測光源感應器的數據 3. 等待程式的光源感應器 4. 分岔程式的光源感應器 5. 迴圈程式的光源感應器 6. 光源感應器控制其他模組		6	三下
(十)機器人警車		1. 按鈕 2. 偵測按鈕的事件 3. 按鈕的綜合運用 4. 蜂鳴器 5. LED燈 6. 重置按鈕		4	三下
(十一)藍芽通訊應用		1. mBot藍芽通訊 2. 序列埠傳輸函數 3. 手機與mBot藍芽配對 4. 手機與mBot互傳字元 5. 手機點亮mBot LED燈 6. 手機接收mBot超音波距離		6	三下
(十二)手機App操控機器人		1. 光線感應器運用 2. 手機App控制mBot LED的各種變化 3. 手機App控制mBot蜂鳴器的各種變化 4. 手機App遙控機器人行動		8	三下
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(10%)、上課筆記(10%) 3. 定期評量(60%)：上機測驗。				
教學資源	1. 自編教材、講義 2. 投影機、布幕、筆電 3. 廣播教學系統				
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、學生應先修之科目為程式設計實習，程式設計實習若未及格(尚未重補修前)，建議先勿選修本課程。				

三、教學實施應隨時蒐集升學考題、競賽題目，提昇進修與升學之能力。 四、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。
--

表 11-2-3-20新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	單晶片控制實務			
	英文名稱	Single Chip Control Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、國際				
適用科別	資訊科				
	2				
	第三學年第二學期				
建議先修科目	有，科目：單晶片微處理機實習				
教學目標 (教學重點)	一、使學生瞭解單晶片內部結構與指令執行原理。 二、使學生能使用模擬器驗證撰寫程式碼之正確性。 三、使學生能運用單晶片控制周邊介面電路及相關感測器。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)輸出埠實習		1. 認識8051輸入/輸出埠 2. 認識發光二極體 3. 函式說明		2	
(二)輸入埠實習		1. 認識開關 2. 函式說明 3. 指撥開關控制LED燈 4. 矩陣鍵盤控制LED燈		2	
(三)外部中斷實習		1. 認識8051中斷向量 2. 函式說明 3. 一個外部中斷實習 4. 兩個外部中斷實習		4	
(四)七段顯示器實習		1. 認識七段顯示器 2. 函式說明 3. 一位數七段顯示器控制 4. 位數七段顯示器控制 5. 四位數七段顯示器控制 6. 加按鍵開關控制七段顯示器		4	
(五)計時/計數器實習		1. 認識8051計時/計數器 2. 認識8052計時/計數器 3. 函式說明		4	
(六)串列埠實習		1. 認識8051串列埠 2. 函式說明 3. 串列埠擴充輸入實習 4. 串列埠擴充輸出實習		4	
(七)矩陣型LED實習		1. 認識矩陣型LED顯示器 2. 函式說明 3. 靜態顯示字元 4. 顯示動態字元		4	
(八)液晶顯示器實習		1. 認識液晶顯示器 2. 函式說明 3. 顯示內建字形 4. 顯示自建字形		6	
(九)感測器實習		1. 認識類比/數位轉換器 2. 函式說明 3. 讀取類比電壓值 4. LM35數位溫度計 5. AD590數位溫度計 6. 808H5V5數位溼度計		6	
合 計				36	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 作業(20%) 3. 定期評量(60%)：上機測驗。				
教學資源	1. 自編教材、講義 2. 投影機、布幕、筆電 3. 實習模組 4. 麵包版				
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、學生應先修之科目為單晶片微處理機實習，單晶片微處理機實習若未及格(尚未重補修前)，建議先勿選修本課程。 三、教學實施應隨時蒐集檢定考題、競賽題目，提昇進修與升學之能力。 四、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。				

表 11-2-3-21 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	多媒體設計整合實務			
	英文名稱	Multimedia Design Integration Practice			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	多媒體動畫科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	一、培養學生平面設計與動態設計能力。 二、讓學生熟悉軟體介面與操作實務。 三、培養學生多媒體跨平台整合能力。 四、培養學生專案設計與實務整合。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)平面設計概論		1. 平面設計發展進程 2. 現代主義與後現代主義風格 3. 台灣設計發展與文化現況 4. 設計實務		24	二上
(二)動態影像設計概論		1. 動態影像設計發展與計算機關係 2. 台灣動態影像發展與文化現況(以金馬獎為例) 3. 台灣動態影像發展與文化概況(以國慶主視覺為例) 4. 軟體與操作實務		30	二上
(三)軟體整合與介面		1. UI、UX與生活 2. 軟體操作實務介紹(XD) 3. 軟體操作實務介紹(墨刀)		27	二下
(四)專案分析討論		設計專案介紹分析		3	二下
(五)專案執行		專案執行實務		30	二下
合 計				114	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 分組報告(20%) 4. 專案執行與發表(40%)				
教學資源	1. 教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書。 2. 蒐集產業相關之圖片、表格、宣傳刊物等作為輔助教材。				
教學注意事項	1. 知識傳授與實際操作各半，穿插執行課程內容。 2. 採分組講解及專案範例為認知主軸。 3. 合作執行培養個人特質與專案能力。				

表 11-2-3-22新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	進階服飾打版實務		
	英文名稱	Advanced Fashion Design Pattern Making Practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修			
	實習科目			
	科目來源	群科中心學校公告－校訂參考科目		
學生圖像	專業、創新、美學			
適用科別	流行服飾科			
	4			
	第三學年			
建議先修科目	有，科目：流行服飾打版實作			
教學目標 (教學重點)	1. 能設計服裝款式並打版創作 2. 掌握人體結構線條並創作具美感服裝 3. 理解外套領型結構並自由創作			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)外套領外打版		1. 翻領 2. 立領 3. 絲瓜領 4. 劍領	6	三上
(二)外套袖子打版		1. 基本袖 2. 兩片袖 3. 羊腿袖 4. 泡泡袖	6	三上
(三)外套打版		1. 外套基本款打版 2. 外套分版	6	三上
(四)外套變化款A		1. 外套變化款A 2. 外套變化款A分版 3. 外套變化款A流程解析	6	三上
(五)外套變化款B		1. 外套變化款B 2. 外套變化款B分版 3. 外套變化款B流程解析	12	三上
(六)風衣打版		1. 風衣打版 2. 風衣打版分版與製作解析	12	三下
(七)風衣款式設計		1. 風衣變化款設計打版 2. 風衣變化款式分版與製作解析	12	三下
(八)外套款式設計打版		1. 設計自己的外套款式 2. 外套款式設計打版 3. 外套款式分版與製作解析	12	三下
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與打版技法(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 作業與學習單(20%) 4. 設計款創作與版型(40%)			
教學資源	1. 教師編寫與選擇適宜教科書 2. 蒐集服裝產業相關圖片、雜誌刊物等輔助教材			
教學注意事項	1. 學生能依據設計款式打版製作 2. 作品分享、展示、講評與觀摩			

表 11-2-3-23 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	2D角色動畫實作			
	英文名稱	2D Character Animation			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	群科中心學校公告—校訂參考科目			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	多媒體動畫科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 學生能認識動畫基本原理 2. 培養學生設計角色造型之能力 3. 學生能熟習12項動畫原則 4. 學生能使用 Adobe Animate設計2D角色動畫				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)動畫原理		1. 熟習12項動畫原則 2. 熟悉2D電腦動畫製作流程		6	
(二)角色動作表演		1. 各類型角色表演動作練習 2. 角色動作設計		6	
(三)動畫製作前置設定		1. 小組故事發想 2. 動畫角色造形設計 3. 分鏡腳本繪製 4. 色彩計畫		42	
(四)動畫製作		1. Adobe Animate基本操作 2. Adobe Animate關鍵影格 3. Adobe Animate補間動畫 4. Adobe Animate攝影機架設		42	
(五)動畫後製		1. 後製剪輯 2. 特效製作 3. 動畫配樂與音效		12	
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下三個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。				
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材、實作範本。				
教學注意事項	一、強化電腦基礎，函強學生使用各種應用軟體之能力。 二、以學生既有知識或經驗為基礎，說明生活上的應用實例以引起學習動機。 三、隨時提供學生相關新知，以符合現代生活的應用。 四、可採個別學習、小組合作學習或全班團體學習來完成一個完整的專案。				

表 11-2-3-24 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電腦硬體裝修實習		
	英文名稱	Computer Hardware Practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修			
	實習科目			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	專業、創新、國際			
適用科別	流行服飾科	多媒體動畫科		
	4	4		
	第二學年	第二學年		
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、使學生了解電腦基礎硬體架構，並具備簡易故障排除之能力。 二、使學生熟悉視窗作業系統與應用軟體之安裝及設定。 三、使學生熟悉Linux作業系統之安裝及設定。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)電腦硬體拆裝		1. 電腦硬體架構介紹 2. 電腦硬體拆裝步驟 3. 個人電腦的故障現象 4. 簡易故障排除	12	二上
(二)網路線之製作		1. EIA/TIA 568B規範 2. 線材要求及注意事項 3. 工具使用要領及注意事項 4. 網路線測試	8	二上
(三)基本輸入系統		1. BIOS功用 2. BIOS設定說明	4	二上
(四)Windows作業系統		1. 硬碟磁區規劃 2. 作業系統安裝 3. 驅動程式設定與安裝 4. 作業系統控制台之設定	12	二上
(五)應用軟體之安裝與設定		1. OFFICE套裝軟體安裝 2. 個人首頁製作 3. 輸入法設定 4. FTP軟體安裝與設定 5. 壓縮軟體安裝與設定 6. 更改FTP登入密碼	12	二下
(六)Linux作業系統		1. Linux安裝 2. Linux之設定 3. 驅動程式設定與安裝 4. 作業系統控制台之設定	16	二下
(七)自我檢查		1. 電腦硬體裝修丙級檢定Windows作業系統的安裝設定、要求 2. Linux作業系統的安裝設定、要求	8	二下
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(40%) 2. 定期評量(60%)：上機測驗，共三次。			
教學資源	1. 自編教材、講義 2. 投影機、布幕、筆電			
教學注意事項	一、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 二、教學實施應隨時蒐集檢定考題、競賽題目，提昇進修與升學之能力。 三、每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進的依據。			

表 11-2-3-25 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	動態影像實作			
	英文名稱	Motion Graphics			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	多媒體動畫科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 訓練學生運用軟體，製作完成各類動態圖像如動畫片頭、視訊影像片頭、特效片段、獨立動畫等。 2. 介紹當今動態圖像設計領域的優秀作品及其風格與技法分析。 3. 讓學生了解如何運用不同的視覺表現方式，進行不同主題與動態美術風格的配搭。 4. 透過分組製作，培養學生負責盡職、謹慎細心、遵守規章之工作態度及精神。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)動態影像概說		1.何謂Motion Graphics 2.Motion Graphics實例分析		6	三上
(二)Adobe After Effects 基礎介面介紹		1.After Effects 基本工作流程與操作 2.Motion Graphics 基礎練習 3. 關鍵影格應用 4. 輸出格式設定		18	三上
(三)轉場教學		1. 形狀工具、錨點工具 2. 創造線性轉場 3. 創造透明度轉場 4. 創造圓形轉場 5. 創造三角形轉場		12	三上
(四)文字動畫		1. 亂數晃動教學 2. 動態追蹤教學 3. 手寫追蹤教學 4. 父子圖層使用 5. 2D Tile tutorial 6. 3D Tile tutorial 7.Mask tutorial (遮罩練習)		18	三上
(五)虛擬攝影機		1. 2D Camera tutorial 2. 3D Camera tutorial 3. 景深教學 4. 動態模糊		18	三下
(六)Motion Graphics 實務製作		1. 圖樣素材製作 2. 角色骨骼綁定 3. 角色循環走路 4. Puppet Pin Tool tutorial(圖釘工具) 5. 轉場綜合運用 6. 圖層混和模式		27	三下
(七)Adobe After Effects 綜合運用		1.Motion template 模板運用 2.Plug-in 外掛使用		9	三下
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	1. 實作評量(40%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人報告(20%) 5. 分組報告(20%)				
教學資源	1. 部定教材或自選教材。 2. 電腦網路收尋資料、影片教學、自製PPT教案，實物圖片等。 3. 結合時事並兼顧實務需求，提高學生的製作興趣並訂定多元主題練習，並配合學生實際需求調整學習與上課方式。				
教學注意事項	一、本科目為實習科目，重視教師的講解及現場示範，並依學生的程度差異做個別的指導。 二、本科教學理論及實習並重，故教學時間的安排，以每週示範講解1節，實際操作練習2節為原則。 三、教師教學時應以學生的既有經驗為基礎，多舉例多示範；並可適時搭配、運用電腦教學影片進行示範教學，加強學習動機。 四、教學完畢後，應根據實際教學成效修訂教學計畫，以期改進教學方法。				

表 11-2-3-26 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	服裝創作實務			
	英文名稱	Practice of Clothing Design			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學				
適用科別	流行服飾科				
	4				
	第二學年				
建議先修科目	有，科目：流行服飾打版實作				
教學目標 (教學重點)	1. 了解服裝創作專業知識 2. 具備服裝創作與製作能力 3. 培養專業技能與實務操作 4. 培養學生對服裝創作的興趣 5. 提升學生服裝創作審美創作能力				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)褲裝部分縫		1. 褲裝拉鏈部分縫 2. 褲裝口袋製作		12	
(二)褲裝製作		1. 褲裝版型裁剪 2. 褲裝布料裁剪 3. 褲裝縫製		18	
(三)襯衫領部分縫		1. 有領台領子部分縫 2. 袖開衩部分縫 3. 釦眼部分縫		12	
(四)袖子部分縫		1. 袖子的兩種做法介紹與示範		12	
(五)襯衫製作		1. 量身訂作自己的襯衫 2. 襯衫製作與流程 3. 縫製襯衫		18	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	採行多元評量方式，方法包括觀察、作業評定、口試、筆試、學生自我評量、心得報告、技能測試、成品、學習態度、人際關係、策展能力、團隊合作、場地清潔等。				
教學資源	1. 以教學研究會討論建議版本教科書為依據。 2. 蒐集服裝製作相關資料作為輔助教材，理論與實務並重，以圖示、實例示範與步驟說明等教材。				
教學注意事項	1. 服裝創作基本技術學習與練習。 2. 教師進行技能示範時，應循序漸進、深入淺出，以提高學生重視製作過程及自我學習。				

表 11-2-3-27 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	袋包設計實務			
	英文名稱	Practice of Hand Bag Design			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	流行服飾科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 了解袋包設計的基本概念。 2. 熟練袋包繪版的操作程序。 3. 具備袋包製作的操作技巧與應用能力。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)緒論		1. 袋包打版的一般知識		6	
(二)款式介紹		1. 袋包的設計與製圖		9	
(三)版型解構解析		1. 袋包版型解構解析介紹		9	
(四)縫製技術		1. 袋包縫製技術練習		12	
(五)證件套		1. 版型製圖與設計 2. 證件套成品製作		9	
(六)零錢包		1. 版型製圖與設計 2. 零錢包成品製作		9	
(七)水桶包		1. 版型製圖與設計 2. 水桶包成品製作		15	
(八)托特包		1. 版型製圖與設計 2. 托特包成品製作		15	
(九)款式變化及應用		1. 主題創作一款包		15	
(十)作品發表		1. 款式變化的應用設計與觀摩。		9	
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人學習單(20%) 4. 作品創作(40%)				
教學資源	1. 教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書 2. 蒐集服飾產業相關之圖片、表格、宣傳刊物等作為輔助教材				
教學注意事項	1. 以實際操作為主（講義與實習互相搭配） 2. 學生皆能獨立操作 3. 作品分享、展示、講評與觀摩				

表 11-2-3-28 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	流行服飾打版實作			
	英文名稱	Implementation of Fashion Design Pattern Making			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學				
適用科別	流行服飾科				
	4				
	第二學年				
建議先修科目	有，科目：流行服飾打版實務				
教學目標 (教學重點)	1. 讀懂服裝打版之相關書籍。 2. 習得服裝打版之相關知識。 3. 能自行創作屬於自己服裝之能力。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)背心打版		1. 背心打版應用		6	
(二)背心變化款A		1. 背心變化款式A打版應用 2. 背心分版與排版裁布		6	
(三)背心變化款B		1. 背心變化款式B打版應用 2. 背心分版與排版裁布		6	
(四)背心變化款C		1. 背心變化款式C打版應用 2. 背心分版與排版裁布 3. 背心製作流程解析		6	
(五)連身裙打版A		1. 連身裙打版A款 2. 連身裙分版與排版裁布 3. 連身裙製作流程解析		6	
(六)連身裙打版B		1. 連身裙打版B款 2. 連身裙分版與排版裁布 3. 連身裙製作流程解析		6	
(七)連身裙打版C		1. 連身裙打版C款 2. 連身裙分版與排版裁布 3. 連身裙製作流程解析		6	
(八)連身裙設計打版創作		1. 設計符合自身尺寸之連裙裝 2. 連身裙分版與排版裁布 3. 連身裙製作流程解析		15	
(九)女裝丙檢款式解析		1. 女裝丙級版型解析 2. 女裝丙級檢定製作流程說明		15	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與打版技法(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 作業與學習單(20%) 4. 設計款創作與版型(40%)				
教學資源	1. 教師編寫與選擇適宜教科書 2. 蒐集服裝產業相關圖片、雜誌刊物等輔助教材				
教學注意事項	1. 學生能依據設計款式打版製作 2. 作品分享、展示、講評與觀摩				

表 11-2-3-29 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	網頁設計實習		
	英文名稱	Web Design Practice		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修			
	實習科目			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	專業、創新、美學、國際			
適用科別	流行服飾科	多媒體動畫科		
	4	4		
	第二學年	第二學年		
建議先修科目	無			
教學目標 (教學重點)	一、使學生瞭解網頁基本架構及設計之流程。 二、使學生熟悉網頁版面設計基本操作及各式網頁設計工具。 三、指導學生掌握網頁多媒體互動設計技巧。 四、培養學生具備網站規劃之能力。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)網站基本設定		1. 網頁常見之檔案格式與相關名詞解說。 2. 網頁製作環境介紹。 3. 網頁製作軟體之基本設定。	4	二上
(二)網頁版面設計		1. 版面設計。 2. 網頁文字格式。 3. 網頁跑馬燈製作。 4. 網頁表格設計與應用。	16	二上
(三)網頁版面設計之專題製作		1. 分析不同網頁介面之形式與風格。 2. 運用版面設計基本操作技巧製作簡易網頁。	16	二上
(三)網頁多媒體互動設計		1. 超連結設定與格式化 2. 背景特效。 3. 滑鼠滑過動態效果。 4. 表單與訊息方塊。 5. 介紹CSS樣式庫。	16	二下
(四)網頁專題製作		1. 網頁設計操作練習。 2. 運用網頁版面基本操作與互動設計技巧製作個人網頁。 2. 網頁發佈與維護。	18	二下
(五)資訊素養與網路安全		1. 瞭解建置網頁所面臨各種威脅。 2. 網頁安全與管理。	2	二下
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%) 2. 專題作業(60%) 3. 定期評量(20%)：紙筆測驗。			
教學資源	1. 教師自編教材、簡報與學習單。 2. 實習電腦網路教室、廣播教學設備、投影機、布幕、筆電。			
教學注意事項	一、多蒐集有關網頁設計的各式題例，培養其對網頁設計的學習興趣。 二、宜選用自由軟體或免費軟體做為教學資源。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。			

表 11-2-3-30 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	企業識別系統應用		
	英文名稱	Application of Corporate Identity System		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修			
	實習科目			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	專業、創新、美學、國際			
適用科別	多媒體動畫科			
	4			
	第二學年			
建議先修科目	有，科目：數位設計實務			
教學目標 (教學重點)	1.讓學生了解何謂企業識別系統。 2.讓學了解企業識別系統的導入與管理方式。 3.讓學生瞭解編排設計基本概念與原理。 4.讓學生具備圖文造形與編排設計能力。 5.讓學生學習企業識別與設計。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)緒論		企業識別系統的源由與探討	2	二上
(二)企業識別系統的意義		介紹企業識別系統的意義： 1.CIS 2.企業理念識別(MI) 3.企業活動識別(BI) 4.企業視覺識別(VI)	2	二上
(三)塑造企業識別系統的方法與步驟		1.了解企業本身的體質 2.探知企業和消費者的 who/what/how 3.現有企業視覺形象考查 4.研究同領域之競爭企業 5.在企業內部組織建立共識 6.企業形象視覺符號化	6	二上
(四)標準字的設計		1.企業標準字 2.廣告活動標準字 3.廣告標題標準字	10	二上
(五)商標與符號設計		1.記號商標 2.圖形商標 3.象形文字商標 4.幾何造形商標	10	二上
(六)企業識別標準色系統設計		1.曼賽爾色彩系統 2.日本色研系統 3.奧斯華德色彩系統	6	二上
(七)實例介紹和說明與企業視覺形象規劃		現行企業識別系統實例介紹與分析	8	二下
(八)視覺形象規劃與設計製作		打造自我品牌的視覺系統	28	二下
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下三個項目評量： 1.情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2.形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3.診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。			
教學資源	1.蒐集優秀的設計案例、資料、幻燈片、以供學生觀摩學習，並啟發其興趣。 2.教師自編教材、實作範本。			
教學注意事項	一、強化電腦基礎，函強學生使用各種應用軟體之能力。 二、以學生既有知識或經驗為基礎，說明生活上的應用實例以引起學習動機。 三、隨時提供學生相關新知，以符合現代生活的應用。 四、可採個別學習、小組合作學習或全班團體學習來完成一個完整的專案。 五、各項模擬設計，其內容難易要適中，避免學生產生學習挫折感。 六、要求學生親自參與資料蒐集、調查等工作，以期產生良好的創意發展。			

表 11-2-3-31 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	表現技法實作			
	英文名稱	Implementation of Painting Skills			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	多媒體動畫科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 讓學生了解表現技法之基本觀念及程序。 2. 讓學生了解表現技法之基本方法及技術。 3. 讓學生了解表現技法之性質及各種插畫體系之重要性。 4. 讓學生熟悉表現技法之基本理論與原則，奠定各類插畫之基礎。 5讓學生. 正確運用各種方法處理表現技法事務。 6. 讓學生認識表現技法相關章程，並加以應用。 7. 培養學生負責盡職、謹慎細心、遵守規章之工作態度及精神。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)表現技法概說		1. 表現技法的重要性 2. 繪畫用筆介紹 3. 繪畫顏料介紹 4. 繪畫用紙介紹		6	三上
(二)硬筆技法		1. 鉛筆、色鉛筆練習 2. 扁筆(4B-6B)練習 3. 簽字筆練習		24	三上
(三)水性顏料技法		1. 水彩表現技法 2. 插畫墨水表現技法 3. 壓克力顏料表現技法		24	三上
(四)麥克筆技法		1. 平塗、漸層技法 2. 肌理、材質表現技法		18	三下
(五)綜合表現技法		1. 三種以上畫材混合技法 2. 亮點與暗面處理技法		36	三下
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	1. 實作測驗(30%) 2. 學習態度(10%) 3. 個人作業(40%) 4. 分組報告(20%)				
教學資源	1. 部定教材或自選教材。 2. 電腦網路收尋資料、影片教學、自製PPT教案，實物圖片等。 3. 實物投影機。				
教學注意事項	一、本科目為實習科目，重視教師的講解及現場示範，並依學生的程度差異做個別的指導，為達教學功效，亦可分組教學。 二、教師在教學前應編訂教學進度表。 三、本科教學理論及實習並重，故教學時間的安排，以每週示範講解1節，實際繪圖練習2節為原則。 四、教學活動應重視示範教學及個別輔導。 五、教師教學時應以學生的既有經驗為基礎，多舉例多示範；並可適時搭配、運用電腦教學影片進行示範教學，加強學習動機。 六、教學完畢後，應根據實際教學成效修訂教學計畫，以期改進教學方法。				

表 11-2-3-32 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	程式語言設計與應用			
	英文名稱	Program Language Design and Application			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	流行服飾科				
	4				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 熟悉程式語言的基本架構。 2. 認識程式語言的資料型態。 3. 了解程式語言運算式與運算子。 4. 熟悉程式語言的流程指令及迴圈。 5. 了解程式語言的陣列及指標、結構及類別。 6. 訓練基本程式設計的能力。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)C程式架構		1. C語言架構說明 2. 開發環境介面介紹 3. 專案除錯		6	
(二)變數與常數		1. 變數與常數宣告 2. 基本輸入/輸出函數介紹 3. 變數與常數應用		12	
(三)資料型態		1. 資料型態介紹 2. 資料型態轉換 3. 資料型態應用		10	
(四)運算式及運算子		1. 運算式說明 2. 運算子介紹 3. 運算式與運算子應用		10	
(五)流程指令及迴圈		1. 選擇結構 2. 重複結構 3. 流程指令與迴圈應用		14	
(六)陣列及指標		1. 陣列介紹 2. 字串說明 3. 指標練習 4. 陣列與指標應用		10	
(七)結構及類別		1. 結構介紹 2. 類別介紹 3. 物件導向程式設計實例		10	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	1. 平時評量(20%)：上機測驗。 2. 作業(20%) 2. 定期評量(60%)：紙筆測驗，共三次。				
教學資源	1. 個人電腦 2. 教學廣播系統 3. 投影機及布幕 4. 審定本教科書				
教學注意事項	1. 教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材與進度。 2. 教學實施應隨時蒐集升學考題、競賽題目，提升進修與升學之能力。 3. 每週及段考實施教學評量，以評量學生學習成效，並作為教學改進之依據。				

表 11-2-3-33 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	進階服裝創作實習			
	英文名稱	Practice of Advanced Clothing Design			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、健康、國際				
適用科別	流行服飾科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	有，科目：服裝製作實務				
教學目標 (教學重點)	1.瞭解服裝製作的基本知識 2.學習並熟練各類女裝基本款式的製圖和製作基本知能 3.培養服裝製作的興趣，提升審美能力 4.培養良好的工作態度及自我學習的能力				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一) 外套領型部分縫		1. 翻領 2. 絲瓜領 3. 劍領		18	
(二) 外套袖子部分縫		1. 基本袖 2. 兩片袖 3. 袖開叉		18	
(三) 口袋部分縫		1. 貼式口袋 2. 單滾邊口袋 3. 雙滾邊口袋 4. 單緞邊加袋蓋 5. 立式口袋		18	
(四) 外套製作		1. 外套排版與裁布 2. 外套縫製 3. 外套整燙與手縫技法		27	
(五) 風衣款式設計		1. 風衣排版與裁布 2. 風衣製作技法 3. 風衣縫製與整燙		27	
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	1.採行多元評量，評量方法：期中考、段落式評量、小考、觀察、實作、學習態度等 2.評量的方法應兼顧認知、技能、情意與學生個別差異的評量。 3.可輔導學生自我評量，以明瞭學習的成就與困難，作為後續教學或增廣、補救教學之依據，使學生從進步中獲得鼓勵。 4.因應學習能力不同，評量應注意鼓勵學生與標準及自我比較，力求進步，提升自信心 5.除實施總結性評量外，教學中更應注意診斷性評量及形成性評量，以便即時了解學生學習困難，進行學習輔導 6.評量的結果須妥予運用，除作為教師改進教材、教法及輔導學生之依據外，應通知導師或家長，以獲得共同的了解與合作。 7.未達到評量標準的學生，教師應分析、診斷其原因，實施補救教學；對於學習成就較高的學生，可適時實施增廣教學，使其潛能得以充分發展				
教學資源	1.搜集相關資料圖片增加教材豐富性 2.產業廠商贈予布料讓學生自由創作 3相關器材、設備、圖書、多媒體教材、網路數位資訊、社區資源及各項活動				
教學注意事項	教材編選：1.教師應充份利用相關教材書籍，編印相關參考資料。 2.利用多媒體教材、教具、網路數位資訊…等，提升教學品質。 3.學校應提供專業實作教室，供學生專業學習，實習內容考慮學生學習成效及實作安全。 4.教材編選著重實用性與時代性，課程內容應能提供學生觀察探討、創作學習機會使學生兼具創意思考、獨立判斷，結合溝通及自我發展之能力。 教學方法：1.教師教學前應配合學期時間編列適合之進度。 2.提供講授法、示範法、多媒體問答法、個別分組、校外教學…等方法。 3.教學過程應兼顧啟發性、創造性、認知、技能及情意之學習，培養學生創意思考及解決問題能力。 4.提供專業實習的機會，加入小組學習及注意實作安全。 5.課程進行中應隨時留意學生學習狀況，給予必要之引導與鼓勵。 6.教學宜著重學生的個別差異，運用小組討論，以提升學習成效與表現技巧，以人際關係與團隊合作的素養。				

表 11-2-3-34 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	袋包構成實務			
	英文名稱	Practice of Bag Composition			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	流行服飾科				
	4				
	第三學年				
建議先修科目	有，科目：袋包設計實務				
教學目標 (教學重點)	1. 了解袋包結構組合的基本概念 2. 熟練袋包成型的操作程序 3. 具備袋包製作的操作技巧與應用能力 4. 熟練DY平車操作方法 5. 學會高筒車使用方法				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一) DY平車認識		1. DY平車操作程序與實務練習		8	
(二) 方形結構練習		1. 方形袋包結構成型練習		8	
(三) 圓形結構練習		1. 圓形袋包結構成型練習		8	
(四) 圓筒狀結構練習		1. 圓筒袋包構成練習		8	
(五) 梯形結構練習		1. 梯形帶包構成成型練習		8	
(六) 包邊出芽練習		1. 袋包包邊出芽實務操作		6	
(七) 成型包邊		1. 袋包成型包邊處理(DY車)		6	
(八) 成型包邊		1. 袋包成型包邊處理(高筒車)		6	
(九) 設計創作款		1. 自行設計創作一款包 2. 利用DY平車、高筒車完成作品”		12	
(十) 作品發表		1. 作品觀摩發表。		6	
合 計				76	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人學習單(20%) 4. 作品創作(40%)				
教學資源	1. 教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書。 2. 蒐集服飾產業相關之圖片、表格、宣傳刊物等作為輔助教材。”				
教學注意事項	1. 以實際操作為主(講義與實習互相搭配) 2. 學生皆能獨立操作 3. 作品分享、展示、講評與觀摩				

表 11-2-3-35 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	設計繪畫實作			
	英文名稱	Practice of Design Painting			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	多媒體動畫科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 讓學生了解設計繪畫之進階觀念及程序—了解畫具媒材的定義。 2. 讓學生了解設計繪畫之進階方法及技術—知道設計繪畫畫用具的種類。 3. 讓學生了解設計繪畫之性質及各種設計原理體系之重要性—認識美的形式原理。 4. 讓學生熟悉設計繪畫之進階理論與原則，奠定各類設計原理之原則—知道設計繪畫與其他媒材結合方式。 5. 讓學生正確運用各種設計繪畫方法處插畫事務。 6. 讓學生認識相關章程，並加以應用—知道設計繪畫的步驟。 7. 讓學生培養負責盡職、謹慎細心、遵守規章之工作態度及精神。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)緒論		設計繪畫之基本概念		3	
(二)視覺要素與設計原理		1. 線條 2. 形態 3. 明暗 4. 肌理 5. 色彩 6. 空間 7. 時間 8. 統一 9. 均衡與對稱 10. 對比與調和 11. 比例 12. 強調 13. 律動 14. 漸變 15. 象徵、隱喻		21	
(三)各種表現方法		1. 明暗畫法 2. 線條表現 3. 圖案表現法 4. 水性顏料技法 5. 壓克力畫法 6. 乾性顏料技法 7. 混合媒材 8. 超現實表現法 9. 色彩應用 10. 速寫與精細描繪		30	
(四)構圖概說		1. 空間的觀察與表現 2. 構想草圖 3. 發展色稿 4. 預想圖		12	
(五)設計繪畫之綜合表現		1. 中、西繪畫風格的簡介 2. 繪畫的情感表達與創作		42	
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下四個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。 4. 總結性評量：以期中、期末測驗成績作總結性評量考核標準。				
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材。				
教學注意事項	一、以學生既有知識或經驗為基礎，多蒐集有關設計素描的各式題例，培養學生對設計素描的學習興趣。 二、採用示範教學法、討論法、發表教學法進行教學。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。				

表 11-2-3-36 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	電腦打版與放縮實作			
	英文名稱	Practice of Computer Versioning and Scaling			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、美學、國際				
適用科別	流行服飾科				
	4				
	第三學年				
建議先修科目	有，科目：流行服飾打版與進階服飾打版				
教學目標 (教學重點)	1.將電腦打版融入教學中，讓學生學習理論與實務之運用 2.提升學生之專業能力與競爭力、市場性 3.藉由多媒體的使用提升服裝製程之效率 4.以多元學習增強學生服裝專業之打版運用能力				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)概論		1.工業成衣生產程序 2.成衣電腦打版基本概論 3.工業打版與尺碼放縮概念 4.服裝相關作業流程概念 5.電腦打版之基本觀念		4	
(二)裙裝		1.打版系統認知 2.介面操作 3.裙子打版概念與操作 4.樣版完成之功能運用(新衣版、修改、開褶、開叉、縫份、牙口記號…等)		12	
(三)褲裝		1.褲子打版概念與操作 2.樣版完成與其他功能運用(移版、貼邊、剪接、合併重疊、測距、布紋記號、符號標示..等)		12	
(四)原型		1.原型打版之概念與操作 2.圓形與平行線之操作與應用 3.簡易衣版之概念與操作		8	
(五)上衣		1.上衣打版概念與簡易衣版操作 2.剪接線與褶子概論 3.領子與袖子打版概念		8	
(六)馬克排版		1.版型放縮 2.馬克排版概論與製作方法 3.馬克排版操作		4	
(七)成衣應用		1.品牌LOGO設計、製作 2.工業打版 3.尺碼放縮 4.馬克排版 5.拉布與裁剪 6.縫製、品檢 7.整燙包裝		20	
(八)成品銷售		1.成品銷售 2.檢討		4	
合 計				72	
學習評量 (評量方式)	1.採行多元評量，評量方法可包括上機操作、實驗記錄、問答、報告、觀察、筆試 等，並顧及認知、技能、情意的評量學習態度等 2.評量的方法應兼顧認知、技能、情意與學生個別差異的評量 3.因應學習能力不同，評量應注意鼓勵學生與標準及自我比較，力求進步，提升自信心 4.除實施總結性評量外，教學中更應注意診斷性評量及形成性評量，以便即時了解學生學習困難，進行學習輔導 5.未達到評量標準的學生，教師應分析、診斷其原因，實施補救教學；對於學習成就較高的學生，可適時實施增廣教學，使其潛能得以充分發展				
教學資源	1.相關器材、設備、圖書、多媒體教材、網路數位資訊 2.舉辦電腦打版競賽，鼓勵學生創意思考與應用 3.邀請職場專業人士協同教學，提供相關領域之特色教學增加學生學習之深度				
教學注意事項	1.以實際操作為主（講義與實習互相搭配） 2.學生皆能獨立操作 3.作品分享、展示、講評與觀摩				

表 11-2-3-37 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	創意數位行銷實習			
	英文名稱	Practice of Creative and Digital Marketing			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	流行服飾科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	有，科目：程式語言設計與應用				
教學目標 (教學重點)	1. 了解電腦網路版面的操作概念 2. 熟悉文案與平台的關係 3. 熟練數位行銷型網站規劃及建置				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)數位行銷概論		1. 數位行銷的特性 2. 數位行銷的與發展趨勢		8	
(二)數位行銷傳播		1. 數位行銷傳播工具 2. 數位行銷的應用策略		8	
(三)數位行銷的原則		1. 數位行銷的十二項原則介紹		6	
(四)數位行銷架構與流程		1. 商品提案設計 2. 銷售流程規劃 3. 商業模式介紹 4. 產品與網頁競爭分析		12	
(五)網路媒體		1. 網路廣告媒體介紹 2. 異業結盟及贊助方式簡介 3. 電子郵件/病毒行銷。 4. 網路廣告 5. 關鍵字廣告 6. 微電影廣告 7. 電子郵件廣告。		12	
(六)行動平台		1. 社群媒體與行動數位平台介紹 2. 部落格 3. Facebook及IG 4. 手機及App 5. 數位看板 6. 互動電視		14	
(七)數位行銷網站建置		(七)數位行銷網站建置 1. 善用網站規劃溝通工具 2. 網站設計及規劃 3. 網站建置技巧 4. 極速架站實務教學		14	
(八)數位創意/創新/行動行銷		1. 行銷力的商品文案 2. 創意思維與行銷之運用。 3. 創意數位行銷之整合實務。		14	
(九)創意數位行銷整合		1. 以客戶為中心的行銷佈局 2. 數位行銷傳播的企劃與效益評估 3. 模擬創意數位行銷企劃		20	
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	1. 紙筆測驗(20%) 2. 學習態度(10%) 3. 個人心得及報告(40%) 4. 分組報告(30%)				
教學資源	1. 以教學研究會討論建議版本教科書為依據 2. 蒐集網路行銷相關資料作為輔助教材，理論與實務並重，以圖示、實例示範與步驟說明等教材				
教學注意事項	1. 以蒐集資訊、管理、探討、討論、研究等方式激發學生思考力、組織與分析 2 教師進行技能示範時，應循序漸進、深入淺出，以提高學生重視製作過程及自我學習				

表 11-2-3-38 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	實驗動畫製作實務			
	英文名稱	Implementation of Experimental Animation			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學、國際				
適用科別	多媒體動畫科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	有，科目：動畫概論				
教學目標 (教學重點)	1. 激發學生對於動畫影像的思考。 2. 培養學生對於動畫實驗之精神。 3. 學生能體會不同實驗動畫類型之美。 4. 讓學生學習Dragonframe逐格軟體之應用。 5. 學生能習得製作動畫的各種技術。				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)緒論		1. 實驗動畫之定義 2. 實驗動畫類型介紹 3. 實驗動畫影像欣賞		6	三上
(二)剪紙動畫製作實務		1. 分鏡腳本設計 2. 角色造型剪裁 3. 場景製作實務 4. 逐格拍攝技巧 5. 串片後製剪輯		36	三上
(三)黏土動畫製作實務		黏土動畫實作練習		12	三上
(四)偶動畫製作實務		1. 分鏡腳本設計 2. 角色設計與草圖繪製 3. 偶的製作 4. 偶動畫拍攝 5. 偶動畫後製配樂		54	三下
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下三個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。				
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材、實作範本。				
教學注意事項	一、著重學生實作能力，發揮創意製作各類動畫。 二、以學生既有知識或經驗為基礎，說明生活上的應用實例以引起學習動機。 三、隨時提供學生相關新知，以符合現代生活的應用。 四、可採個別學習、小組合作學習或全班團體學習來完成一個完整的專案。				

表 11-2-3-39 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	織物與印染創作實習			
	英文名稱	Practice of Fabric Printing and Creation			
師資來源	內聘				
科目屬性	選修				
	實習科目				
	科目來源	學校自行規劃			
學生圖像	專業、創新、美學				
適用科別	流行服飾科				
	6				
	第三學年				
建議先修科目	無				
教學目標 (教學重點)	1. 以各種版印技法實驗與應用，使學生了解印染的技法與實作 2. 了解織物印染施作的相關應用知識 3. 提升學生對藝術的想像力和執行力 4. 認識染布藝術的多元風貌與肢體表現之技巧				
教學內容					
主要單元(進度)		內容細項		分配節數	備註
(一)認識布料		1. 了解纖維和纖維特性 2. 織物的主要來源 3. 纖維特性、來源、結構及特性 4. 天然纖維與人造纖維 5. 人造纖維介紹		9	三上
(二)手工印染		1. 手工印染藝術的概念 2. 手工印染藝術的種類 3. 手工印染藝術的起源 4. 世界手工印染藝術概述		9	三上
(三)蠟染		1. 簡介蠟染在染布上的應用 2. 蠟染的材料及工具 3. 蠟染上蠟的基本方法及操作技巧		16	三上
(四)蠟染創作		1. 實際創作自己作品-蠟染 2. 簡介植物在染布上的應用 3. 介紹綁染的技巧、工具		20	三上
(五)藍染		1. 簡介植物在染布上的應用 2. 介紹綁染的技巧、工具		9	三下
(六)藍染創作		1. 實際創作自己的作品-藍染		9	三下
(七)絹印		1. 絹印印刷原理介紹與示範 2. 絹印製版（圖稿、感光製版） 3. 絹印印刷（對位套色）1 4. 絹印印刷（對位套色）2		12	三下
(八)絹印創作		1. 實際創作自己的作品-絹印		12	三下
(九)創作應用		1. 結合所學之技法創作出一作品		12	三下
合 計				108	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人學習單(20%) 4. 作品創作(40%)				
教學資源	1. 教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書 2. 蒐集服飾產業相關之圖片、表格、宣傳刊物等作為輔助教材				
教學注意事項	1. 以實際操作為主（講義與實習互相搭配） 2. 學生皆能獨立操作 3. 作品分享、展示、講評與觀摩				

表 11-2-3-40 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

科目名稱	中文名稱	動畫製作實習		
	英文名稱	Practice of Animation Design		
師資來源	內聘			
科目屬性	選修			
	實習科目			
	科目來源	學校自行規劃		
學生圖像	專業、創新、美學、國際			
適用科別	多媒體動畫科			
	4			
	第二學年			
建議先修科目	有，科目：動畫概論			
教學目標 (教學重點)	1. 讓學生熟悉電腦動畫繪圖軟體，與動畫概念相結合。 2. 讓學生認識手繪動畫與2D電腦動畫觀念的差異。 3. 讓學生了解數位工具輔助動畫製作之技術。 4讓學生學習Opentoonz動畫軟體操作。			
教學內容				
主要單元(進度)		內容細項		分配節數
(一)動畫軟體基本認識		熟習Opentoonz動畫軟體操作		18
(二)動畫製作前置準備		1. 動畫編劇 2. 角色設計 3. 場景設計 4. 分鏡設計 5. 動態腳本製作		18
(三)原畫與動畫		1. 原畫繪製 2. 補間動畫繪製		28
(四)動畫後製配樂		1. 後製剪輯 2. 特效製作 3. 動畫配樂與音效		8
合 計				72
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下三個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。			
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材、實作範本。			
教學注意事項	一、強化電腦基礎，函強學生使用各種應用軟體之能力。 二、以學生既有知識或經驗為基礎，說明生活上的應用實例以引起學習動機。 三、隨時提供學生相關新知，以符合現代生活的應用。 四、可採個別學習、小組合作學習或全班團體學習來完成一個完整的專案。			

(四) 彈性學習時間之充實(增廣)/補強性課程 (全學期授課)

表 11-2-4-1 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	動畫與美學(彈性)		
	英文名稱	Animation and aesthetics		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	1. 培養學生動畫藝術賞析之能力與情感。 2. 培養學生人文藝術基本素養、科技藝術之美學鑑賞能力。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一) 動畫形式與方法		1. 了解動畫源起與各式動畫創作形式與方法 2. 認識動畫：動畫的美學歷史	3	
(二) 動畫的本質		認識動畫世界：表現類型與創意感覺、知覺分析。	3	
(三) 動畫的創意		動畫表現想像與應用：能認識各時期動畫大師創作理念，提升動畫美學基本素養。	3	
(四) 動畫的技術		美術設定：角色與場景設計方法、空間與作品中的互動。	3	
(五) 動畫創作		各國動畫創作欣賞	3	
(六) 動畫的美學		1. 分析美學視覺元素 2. 了解動畫創作的多樣性	3	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	課堂參與討論20% 個人作業40% 分組報告與演示40%			
教學資源	1. 各國動畫影片 2. 電腦、投影幕 3. 教師自編教材與教具			
教學注意事項	一、教材編選：自編教材與教案。 二、多蒐集有關動畫創作的各式題例，培養學生對動畫美學之涵養。 三、採用示講述法、討論法、發表教學法進行教學。			

表 11-2-4-2 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	文化創意商品設計(彈性)		
	英文名稱	Culture-orientated Product Design		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課 年級/學期	第三學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	1. 建立學生學習的「自發性」為目標，引導學生「觀察、思考、解決問題」，鼓勵學生對設計具獨特見解，儲值創意生活實務設計與研究的能力。 2. 培養學生於文化創意商品之設計能力。 3. 學生能熟知現今文化創意產業的發展現況，並理解文化與創意商品設計之關係。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)概論		1. 文化創意商品的定義 2. 文化創意商品設計與社會文化之關係	2	
(二)文化創意商品應用案例研析		文化創意商品設計理論與實際案例討論	4	
(三)文化創意商品主題設計		文化創意商品主題設定與討論	6	
(四)文化創意商品概念設計		1. 文化創意商品概念發想 2. 繪製文化創意商品設計草圖	6	
(五)文化創意商品製作		文化創意商品原型製作	16	
(六)綜合評量		文化創意商品成果發表及分享	2	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下四個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。			
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材			
教學注意事項	一、多蒐集有關文化創意商品的設計實例，培養學生對文創商品設計之學習興趣。 二、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。 四、學生評量採行多元評量方式，方法包括觀察、心得報告、成品、學習態度、團隊合作等。			

表 11-2-4-3 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	動畫專案管理(彈性)		
	英文名稱	Animation Project Management		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	1. 學生能理解動畫製作團隊分工的重要性 2. 學生能熟習動畫專業流程 3. 學生能規劃透過小組組織規劃動畫專案，並於時程內完成動畫製作。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)團隊分工實務		動畫分工實務說明	1	
(二)專案時程規劃		動畫前置與後製作業之時程規劃	2	
(三)專案成本與採購規劃		動畫製作之成本計算與控管方法	2	
(四)專案執行		1. 故事發想 2. 分鏡腳本設計 3. 動態腳本製作 4. 角色、場景、美術設定	6	
(五)專案執行與監控		1. 動畫製作與審查 2. 動畫線條稿處理	6	
(六)專案終結		動畫專案成果報告及分享	1	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下三個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。			
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材及教具			
教學注意事項	一、多蒐集有關動畫的實例，培養學生對動畫創作的學習興趣。 二、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。 四、學生評量採行多元評量方式，方法包括觀察、心得報告、成品、學習態度、團隊合作等。			

表 11-2-4-4 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	停格動畫實作(彈性)		
	英文名稱	Stop Motion		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	1.培養學生對媒材的觀察與轉換成偶動畫角色的創意能力 2.學生能熟悉停格動畫媒材的特質及限制 3.學生能掌握數位多媒體軟體運用與整合的能力 4.學生能學習多人分工合作與專長分配的團隊製作能力			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)停格動畫概說		1. 停格動畫的定義 2. 停格動畫類型介紹 3. 停格動畫製作流程	1	
(二)停格動畫探究與分析		1. 停格動畫製作技術探究與分析 2. 停格動畫表現形式探究與分析	2	
(三)停格動畫拍攝技巧與軟體操作		1. 拍攝技巧與燈光運用 2. 格拍軟體Dragonframe的應用	4	
(四)創意停格動畫製作		1. 短篇故事發想與設計 2. 動畫分鏡繪製 3. 停格動畫拍攝	6	
(五)停格動畫後製		1. 影像處理與串接 2. 影視配樂與後製	4	
(六)綜合評量		停格動畫成果發表與分享	1	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	透過課堂參與、個人課堂回應、小組討論及發表、報告撰寫、實際操作等多元評量方式進行。 1.學習態度(20%) 2.個人作業(20%) 3.分組實作、報告(60%)			
教學資源	1.相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2.教師自編教材、實作範本。			
教學注意事項	一、多蒐集有關動畫的實例，培養學生對動畫創作的學習興趣。 二、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。 四、學生評量採行多元評量方式，方法包括觀察、心得報告、成品、學習態度、團隊合作等。			

表 11-2-4-5 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	多媒材創作(彈性)		
	英文名稱	Studio Art: Mixed Media		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課年級/學期	第三學年			
教學目標(教學重點)	1. 學生能認識多媒材使用之源流及演變 2. 學生能了解多媒材之創作理念與表現形式之探討 3. 學生能於實作中培養實驗創新精神，引導研發各種材質之可能性，運用於個人創作。 4. 學生能培養獨立思考能力、創作能力、與口語表達能力。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)多媒材創作的基礎思想與概念		1. 認識多媒材使用之源流及演變 2. 了解多媒材創作的基礎思想與概念	4	
(二)複合媒材概念的運用與介紹		1. 水性媒材之複合使用與表現 2. 乾性媒材之複合使用與表現	6	
(三)基礎多媒材之創作		多元媒材實作	8	
(四)當代多媒材藝術家創作探索賞析與報告		1. 多媒材作品賞析 2. 分組共評報告	4	
(五)繪材與材料肌理的實作探討		1. 繪畫材料之運用 2. 材質肌里之運用	6	
(六)進階多媒材之創作		綜合媒材實作	8	
合 計			36	
學習評量(評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人學習單(20%) 4. 作品創作及發表(40%)			
教學資源	1. 教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書。 2. 蒐集產業相關之圖片、表格、宣傳刊物等作為輔助教材。			
教學注意事項	一、以實際操作為主（講義與實習互相搭配）。 二、採分組講解、及示範製作之技巧。 三、作品分享、展示、講評與觀摩。			

表 11-2-4-6新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	動畫產業趨勢(彈性)		
	英文名稱	Seminar on Animation Industry		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課 年級/學期	第三學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	讓學生深入探討電腦動畫產業內容、我國與全球動畫產業的發展概況與趨勢，並以內容分析導讀方式，了解動畫相關產業發展脈動。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)何謂動畫		動畫的緣起與類型	2	
(二)動畫的類別與應用		動畫應用的範疇	2	
(三)動畫產業的分工		動畫相關職位與分工實務	2	
(四)傳統動畫		傳統動畫的傳承與應用	2	
(五)新興動畫		新媒體的動畫趨勢與應用	2	
(六)台灣動畫		1. 台灣夢工廠：宏廣公司 2. 台灣動畫產業探究與分析	6	
(七)美國動畫		美國動畫產業發展趨勢	6	
(八)日本動畫		日本動畫產業發展趨勢	6	
(九)歐洲動畫		歐洲動畫產業發展趨勢	6	
(十)各國動畫產業綜合分析		分組報告：各國動畫產業探究與分析	2	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	1. 學習態度(20%) 2. 個人學習單、作業(20%) 3. 分組報告(60%)			
教學資源	1. 各國動畫影片 2. 電腦、投影幕 3. 教師自編教材與教具			
教學注意事項	一、以學生既有知識或經驗為基礎，說明生活上的應用實例以引起學習動機。 二、隨時提供學生相關新知，以符合現代生活的應用。 三、可採個別學習、小組合作互相觀摩、學習。			

表 11-2-4-7 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	3D電腦動畫製作(彈性)		
	英文名稱	3D Computer Animation		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課 年級/學期	第三學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	1. 學生能熟知電腦動畫之發展概況。 2. 學生能熟知3D 動畫軟體及操作技巧。 3. 學生能正確使用動畫軟體並能應用設計。 4. 學生能熟悉電腦之介面，並能熟練操作。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)3D電腦動畫概論		1. 何謂3D電腦動畫 2. 3D動畫製作流程	4	
(二)3D角色設計		1. 基礎建模 2. 材質貼圖	12	
(三)3D動畫製作		1. 角色骨架製作 2. 場景模型製作 3. 燈光架設練習 4. 攝影機運鏡練習 5. 3D算圖合成	18	
(四)綜合評量		成果發表與分享	2	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下三個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。			
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材			
教學注意事項	一、多蒐集有關動畫的實例，培養學生對動畫創作的學習興趣。 二、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。 四、學生評量採行多元評量方式，方法包括觀察、心得報告、成品、學習態度、團隊合作等。			

表 11-2-4-8 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	新媒體與創意(彈性)		
	英文名稱	New Media & Creativity		
師資來源	外聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課 年級/學期	第三學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	1. 學生能了解新媒體創作的類型，應用於數位影音創作整合。 2. 透過剪接技術應用、影音互動、創作實務、問題討論，進而融合創意觀念與作品。 3. 學生能整合非線性剪接、數位拍攝、創作觀念、互動製作、呈現技巧，結合複合媒材與影音技術於新媒體的藝術表現。 4. 學生能對多媒體創作提出個人的創意構想 5. 學生能應用科技與互動製作融入文創數位加值 6. 能應用多媒體於數位科技領域			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)新媒體藝術概論		1. 何謂新媒體藝術 2. 新媒體藝術之種類與表現形式 3. 西方新媒體藝術起源與新媒體藝術創作	6	
(二)新媒體藝術創作案例研析		1. 數位科技、電腦藝術 2. 動力機械藝術 3. 互動裝置藝術 4. 錄像藝術 5. 劇場與表演 6. 自然與環境藝術 7. 生物科技藝術	8	
(三)新媒體藝術發展趨勢		1. 台灣新媒體藝術發展趨勢 2. 各國新媒體藝術發展趨勢	4	
(四)新媒體創意專案設計		1. 新媒體藝術創意構想 2. 新媒體藝術互動製作實務	16	
(五)綜合評量		新媒體藝術創作成果發表及分享	2	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下三個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。			
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材與教具			
教學注意事項	一、多蒐集有關新媒體藝術的實例，培養學生對新媒體藝術創作的學習興趣。 二、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。 四、學生評量採行多元評量方式，方法包括觀察、心得報告、成品、學習態度、團隊合作等。			

表 11-2-4-9新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	漫畫實作(彈性)		
	英文名稱	Comic		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	一、學生能引用教材資料，認識漫畫的原理及應用。 二、學生能連結圖像的鏡頭語法，規劃故事腳本。 三、學生運用不同繪畫技術，進行漫畫繪製。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)漫畫原理		1. 漫畫原理與種類 2. 漫畫的歷史發展	2	
(二)漫畫概念		1. 漫畫的基本概念與表現形式 2. 漫畫的製作流程	2	
(三)故事發想		故事腳本與分鏡	2	
(四)角色設計		角色設計與場景設計	3	
(五)單格漫畫		單格漫畫創作	3	
(六)漫畫創作		四格漫畫創作 多格漫畫創作與軟體整合	6	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(10%) 2. 學習態度(20%) 3. 設計構想草圖 (20%) 4. 作品創作及發表(50%)			
教學資源	1. 部定教材或自選教材。 2. 電腦網路收尋資料、影片教學、自製PPT教案，實物圖片等。 3. 結合時事並兼顧實務需求，提高學生的製作興趣並訂定多元主題練習，並配合學生實際需求調整學習與上課方式。			
教學注意事項	一、選擇適合學生程度之教材，需注意相關課程的聯繫，例如攝影、電腦繪圖等相關教材，輔以系統化深入淺出的教學程序，並配合就業的實際需要。 二、本課程為漫畫製作之實作課程，因此教材設計上應考量到與其他設計相關課程的連貫，故循序漸進由單格漫畫再到多格漫畫再進階到軟體整合。			

表 11-2-4-10 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	作品選集(彈性)		
	英文名稱	Personal Anthology		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課 年級/學期	第三學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	1.培養學生熟悉故事敘述之設計思考。 2.學生能了解專題、作品集之意義及功能。 3.學生能欣賞版面配置的創作美感，以多元化整合美學提昇創意加值。 4.學生能蒐集相關的版面配置，並完成作品集之規劃與設計。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)認識作品集		1.作品集得組成、種類與功能的一般知識介紹 2.作品集的內容、架構、風格	4	
(二)自我探索		1.歸納、分析尋找之學校或工作之重點與準備 2.自傳、履歷表之內容規劃 3.歷年作品分類	4	
(三)視覺系統		1.作品集視覺系統設計 2.案例分析	6	
(四)個人品牌		1.個人風格之建立 2.個人形象修改與確立	6	
(五)作品集製作		作品分類、重新整理、修改與製作	8	
(六)製作與編修		檢討修改、進行作品集製作	8	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	1.基本知識與技巧(20%) 2.學習態度(20%) 3.履歷表、自傳與構想草圖 (20%) 4.作品創作及發表(40%)			
教學資源	1.部定教材或自選教材。 2.電腦網路收尋資料、影片教學、自製PPT教案，實物圖片等。 3.結合時事並兼顧實務需求，提高學生的製作興趣並訂定多元主題練習，並配合學生實際需求調整學習與上課方式。			
教學注意事項	一、多蒐集有關作品集實例，培養學生對作品集編排設計之美感素養。 二、教學活動應配合學生素質能力、教學環境、輔教設備等條件差異，適當安排教材內容與進度。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。 四、學生評量採行多元評量方式，方法包括觀察、心得報告、成品、學習態度、團隊合作等。			

表 11-2-4-11 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	三維角色設計(彈性)		
	英文名稱	3D Modeling Design		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課年級/學期	第三學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	1. 學生具3D動畫的基本鑑賞能力 2. 學生能建立基礎3D動畫製作能力 3. 學生能習得3D模型設計和製作的技術			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)Maya基礎操作		Maya 操作界面與基本工具介紹	2	
(二)基礎建模		1. Polygon Modeling 2. NURBS Modeling 3. 佈線觀念	6	
(三)進階建模		1. 角色設計與三視圖 2. 角色模型實作	14	
(四)模型材質貼圖		1. 拆UV 2. 材質繪製	4	
(五)模型骨架設置		Rigging：骨架製作	6	
(六)後製實務		1. 燈光架設 2. 渲染技法	4	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	為達充分、具體、客觀，應依以下四個項目評量： 1. 情意性評量：隨時觀察記錄，包括課前準備、勤學精神態度等。 2. 形成性評量：配合各種教學媒體，以口頭問答討論方式實施評量。 3. 診斷性評量：以作業考核列為過程評量的成績，未達標準者予以逐項指導，建立其基本知能，再予以評量。 4. 總結性評量：以期中、期末測驗成績作總結性評量考核標準。			
教學資源	1. 相關書籍、掛圖、多媒體教材、幻燈片、網路數位資訊等。 2. 教師自編教材、實作範本。			
教學注意事項	一、強化電腦基礎，函強學生使用各種應用軟體之能力。 二、以學生既有知識或經驗為基礎，說明生活上的應用實例以引起學習動機。 三、隨時提供學生相關新知，以符合現代生活的應用。 四、可採個別學習、小組合作學習或全班團體學習來完成一個完整的專案。			

表 11-2-4-12 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	模型製作(彈性)		
	英文名稱	Model making		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	1. 培養學生立體視覺之概念。 2. 讓學生學會確認自己的想法，在設計過程轉化為初步模型。 3. 展現設計成果、溝通傳達設計意圖創作正式模型。 4. 完成模型作品。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一) 模型製作緒論		1. 學習操作模型製作工具 2. 了解模型製作材料與類型	2	二上
(二) 模型構想與概念		1. 模型的發想與繪製 2. 數位模型與實體模型的結合	4	二上
(三)模型創作實務		1. 矽膠模型介紹與異材質結合製作 2. 技術操作與體驗 3. 模型創作實務製作與分享	12	二上
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%) 2. 學習態度(20%) 3. 小組或個人報告(20%) 4. 作品創作及發表(40%)			
教學資源	1. 教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書。 2. 蒐集產業相關之圖片、表格、宣傳刊物等作為輔助教材。			
教學注意事項	1. 以實際操作為主（講義與實習互相搭配）。 2. 採分組講解及示範製作之技巧。 3. 作品分享、展示、講評與觀摩。			

表 11-2-4-13 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	插畫實作(彈性)		
	英文名稱	Illustration		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	1. 學生能瞭解插畫的定義及應用範圍 2. 學生能製作鉛筆插畫 3. 學生能製作色鉛筆插畫 4. 學生能製作廣告顏料插畫			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)插畫概說		1. 插畫的定義 2. 插畫表現的可能性 3. 插畫表現的領域 4. 插畫在我國發展狀況 5. 世界各國插畫面貌	2	
(二)鉛筆插畫		1. 工具與基本技法介紹 2. 鉛筆插畫創作	4	
(三)色鉛筆插畫		1. 工具與基本技法介紹 2. 色鉛筆插畫創作	4	
(四)廣告顏料插畫		1. 工具與基本技法介紹 2. 單一色調插畫實作 3. 平塗色面實作	4	
(五)針筆插畫		1. 單色針筆畫實作 2. 針筆、水彩配合創作	4	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(10%) 2. 學習態度(20%) 3. 設計構想草圖 (20%) 4. 作品創作及發表(50%)			
教學資源	1. 部定教材或自選教材 2. 電腦網路收尋資料、影片教學、自製PPT教案，實物圖片等。 3. 結合時事並兼顧實務需求，提高學生的製作興趣並訂定多元主題練習，並配合學生實際需求調整學習與上課方式。			
教學注意事項	一、選擇適合學生程度之教材，需注意相關課程的聯繫，例如攝影、電腦繪圖等相關教材，輔以系統化深入淺出的教學程序，並配合就業的實際需要。 二、本課程為插畫製作之實作課程，因此教材設計上應考量到與其他設計相關課程的連貫，故循序漸進由鉛筆至各式媒材綜合運用。。			

表 11-2-4-14 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位特效(彈性)		
	英文名稱	Digital effects		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	一、數位影音特效之操作與觀念認識，結合運用在多媒體動畫和影音創作表現。 二、讓學生具備數位影音剪輯創作與後製特效之專業知識。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)特效概念		1. 特效合成概念與技法 2. 視訊與數位多媒體格式之整合：電影特效製作軟體介紹與電影後製特效介紹。	3	
(二)後製概念		1. 綠幕合成拍攝及去背 2. 影片電腦動畫的合成與調色	3	
(三)速度特效		1. 數位追蹤 2. 時間伸縮特效 3. 移動殘影特效	3	
(四)特效應用		1. 形變特效 2. 電波特效 3. 粒子特效	3	
(五)攝影機與圖層應用		視覺特效與攝影機應用實務：3D Layer & Camera	3	
(六)數位特效應用		1. Screen keying 2. 粒子特效內容包含攝影機追蹤技巧、高動態範圍影像在數位特效裡的運用等。 3. 數位特效影音作品成果發表	3	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	1. 上課表現 20% 2. 平時作業 30% 3. 上機段考 50%			
教學資源	1. 電腦 2. 耳機 3. 投影幕 4. 自編教材及講義			
教學注意事項	一、多蒐集有關數位特效的各式題例，培養其對影視特效的學習興趣。 二、採用示範教學法、討論法、發表教學法進行教學。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。			

表 11-2-4-15新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	數位音樂(彈性)		
	英文名稱	Digital Music Production		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	一、透過數位與音樂的結合，讓學生了解數位音樂製作流程與音訊軟硬體技術。 二、培養學生擁有獨立製作數位多媒體音樂與音效之能力，充分運用在動畫或影視後製配樂。 三、讓學了解音樂創作原理、電影配樂、商業音樂之數位應用，使學生了解數位音樂創作原理與方法。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)音樂創作原理		1. 音樂創作原理電影配樂 2. 商業音樂之數位應用	6	
(二)後製與混音		1. 聲音後製教學 2. 數位聲波範例介紹 3. 多軌混音創作	6	
(三)MIDI軟體介紹		1. MIDI軟體介紹與應用 2. 基礎MIDI原理、電腦打譜概論	6	
(四) MIDI操作與應用		1. MIDI軟體之實際運用與操作 2. MIDI Sequencer以及環境音樂之應用	6	
(五)音效設計與數位編曲		1. 錄音軟體、聲音編輯、母帶製作 2. 實際使用電腦創作音樂	6	
(六)電腦創作音效實際應用		1. 電腦創作音樂與後製：電子音樂創作 2. 數位音樂應用與發表	6	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	1. 上課表現 20% 2. 平時作業 30% 3. 上機段考 50%			
教學資源	1. 電腦 2. 耳機 3. 投影幕 4. 自編教材及講義			
教學注意事項	一、多蒐集有關數位音樂的各式題例，培養學生對影視配樂的學習興趣。 二、採用示範教學法、討論法、發表教學法進行教學。 三、教學上宜以學生實際操作為主，教師講解為輔，除了教師的講解及現場示範，應按照學生的程度差異做個別的指導。			

表 11-2-4-16 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	策展實務(彈性)		
	英文名稱	Curating Practice		
師資來源	外聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	1. 讓學生認識展覽演進過程與台灣展覽史發展。 2. 讓學生了解作品、作者、觀者與策展人關係。 3. 學生能具備策展基本概念，文本、展覽計畫、展覽延伸與意義。 4. 培養學生展覽規劃實作能力。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)緒論		1.展覽演進 2.台灣展覽史初探 3.展覽形式發展進程	2	
(二)策展人		1.作品的意義 2.作者、作品、觀者與策展人關係 3.策展語意與文化意涵	4	
(三)展覽形式		1.雙年展、十年展介紹。(明斯特、威尼斯) 2.集合式展覽。(新一代、世貿、畢業展) 3.個展(藝術家主題、策展計畫) 4.商業展演(華山藝文中心、松山文創園區)	6	
(四)策展實務		策展與小組展演實務	6	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	1.基本知識與技巧(20%) 2.學習態度(20%) 3.個人學習單(20%) 4.作品創作及發表(40%)			
教學資源	1.教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書。 2.蒐集產業相關之圖片、表格、宣傳刊物等作為輔助教材。			
教學注意事項	一、以實際操作為主（講義與實習互相搭配）。 二、採分組講解、及示範製作之技巧。 三、作品分享、展示、講評與觀摩。			

表 11-2-4-17新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	時尚編輯(彈性)		
	英文名稱	Fashion Magazine Editing		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課 年級/學期	第三學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	1. 了解時尚編輯設計的知識。 2. 具備時尚編輯的技能。 3. 具備雜誌設計版面、網頁設計的技能。 4. 喜愛應用電腦軟體編輯雜誌或DM。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)緒論		1. 時尚雜誌的種類及內容介紹 2. 時尚編輯的工作內容及環境	2	
(二)時尚企劃		1. 時尚企劃介紹 2. 時尚企劃實例及演練	4	
(三)雜誌採訪		1. 採訪主題訂定及技巧 2. 雜誌採訪實例及演練	6	
(四)攝影技巧		1. 攝影取材的技巧 2. 拍攝角度及構圖	4	
(五)編輯技巧		1. 軟體應用 2. 時尚編輯實例及演練	12	
(六)時尚編輯		1. 雜誌編輯應用 2. 成果發表	8	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%) 2. 學習態度(10%) 3. 個人學習單(30%) 4. 作品創作及發表(40%)			
教學資源	1. 教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書 2. 蒐集時尚產業相關之圖片、雜誌、宣傳刊物等作為輔助教材			
教學注意事項	1. 以實際操作為主（講義與實習互相搭配） 2. 採雜誌實例講解、示範及製作之技巧 3. 作品分享、展示、講評與觀摩			

表 11-2-4-18新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	美姿美儀(彈性)		
	英文名稱	Cosmetic and Posture		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	1. 了解美姿美儀的目的、意義及重要性。 2. 了解體態與健康的關係並積極修正不良體態。 3. 端正體態、美化身體曲線、強化身體機能。 4. 養成優雅生活儀態，並與生活儀節結合。 5. 具備專業模特兒舞台演出技能。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)美姿美儀基本概要		1. 緒論。 2. 美姿美儀與健康。	2	
(二)美姿儀態基本訓練		1. 端正體態的基礎。 2. 優良體態的養成--站姿、走姿與坐姿。	4	
(三)整體儀態與節奏感		1. 旋轉的技巧。 2. 節奏感及姿勢訓練。	2	
(四)手部、眼神與表情		1. 手部及眼神的姿態。 2. 表情的訓練。	2	
(五)不同場合的儀態		1. 生活儀態的運用。	2	
(六)攝影儀態專業技巧		1. 攝影的姿態。	2	
(七)舞台展演實務		1. 舞台走位演練。 2. 外套穿脫與配件持用。	4	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	1. 美容美姿基本知識(10%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人學習單(20%) 4. 分組實作、報告(50%)			
教學資源	教師以符應生活及國際趨勢之教材，設計成講義或投影片進行教學。			
教學注意事項	1. 以實際操作為主（講義與實習互相搭配）。 2. 學生皆能獨立演練，熟練後並能以團體展演進行操作。 3. 學習成果分享、發表、講評與觀摩。			

表 11-2-4-19新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	邏輯分析設計(彈性)		
	英文名稱	Logic Analysis Design		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課 年級/學期	第三學年			
教學目標 (教學重點)	一、使學生理解邏輯電路的目的、應用及發展性。 二、使學生熟悉組合邏輯的分析、歸納和簡化。 三、使學生熟悉順序邏輯的分析、歸納和應用。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一) 緒論		1. 邏輯分析的重要性。 2. 邏輯分析應用實例。	6	二上
(二) 數目系統		1. 數目系統之分類。 2. 數目系統之轉換。 3. 數位與類比之轉換。	10	二上
(三) 布林代數運算		1. 基本邏輯概念。 2. 邏輯的基本運算規則。 3. 邏輯運算的應用與實踐。	10	二上
(四) 邏輯分析的簡化		1. 邏輯分析簡化的優點。 2. 化簡的方法和工具。 3. 化簡應注意的事項。 4. 特殊情況化簡的要領。	10	二上
(五)組合邏輯		1. 基本邏輯的應用。 2. 組合邏輯設計時應注意的細節。 3. 組合邏輯與周邊控制電路設計的原則。	12	二下
(六)順序邏輯		1. 順序邏輯的基本元件。 2. 順序邏輯的狀態分析。 3. 順序邏輯的狀態化簡。 4. 實現順序邏輯應注意的事項。	12	二下
(七)邏輯電路設計與周邊電路之應用		1. 類比電路與邏輯電路的差異。 2. 周邊介面電路之介紹。 3. 邏輯電路設計應注意的細節。 4. 電腦輔助設計邏輯電路。	12	二下
合 計			72	
學習評量 (評量方式)	1. 學習態度(20%)。 2. 個人學習單(20%)。 3. 分組實作、報告(60%)。			
教學資源	1. 教師以講義或投影片進行教學。 2. 麵包板			
教學注意事項	1. 以實際操作為主。 2. 學生分組學習，並互相觀摩。 3. 學習成果分享、發表、講評與觀摩。			

表 11-2-4-20新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	舞台展演(彈性)		
	英文名稱	Practice of Stage Performance		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	(一)幫助學生做基礎表演訓練的練習 (二)調整學生自我肢體與美感的認知 (三)訓練學生舞台展演實務經驗			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)流行時尚及舞台表演概說		1. 時尚造型服裝秀欣賞 2. 舞台展演種類概說	2	
(二)舞台基本概念		1. 舞台上的動線 2. 舞台走位演練	2	
(三)肢體訓練		1. 節奏感訓練 2. 柔軟度訓練	5	
(四)舞台情境訓練		1. 表情訓練 2. Pose 訓練 3. 眼神訓練 4. 舞台情境訓練	5	
(五)舞台表演演練		1. 舞台表演訓練 2. 模擬舞台走秀	4	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	1. 學習態度(20%)。 3. 個人心得(20%)。 4. 分組展演(60%)。			
教學資源	1. 自編教材，宜多注意時尚資訊，並隨時更新資訊教師以生活、圖片、影片及實例之教材，設計成講義或投影片進行教學。 2. 各單元提供網路教材資源等教學資源。 3. 相關展演活動、時尚資訊與本科相關之各項活動。			
教學注意事項	1. 宜廣泛採用各種教學策略，靈活運用適當的教學方法，以學生活動為中心之教學設計。 2. 應重視學生的個別差異，教學活動應配合教學示範與個別指導。 3. 教學宜多元化而有彈性，以示範、實習、參觀、多媒體教學等方式進行教學並與同學進行討論分析。 4. 蒐集相關時尚資訊與學生進行經驗分享，以提升學生學習興趣及眼界。 5. 課程應採分組演練方式以增加實務經驗。			

表 11-2-4-21 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	影像剪輯(彈性)		
	英文名稱	Film Editing		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課 年級/學期	第三學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	1. 了解電腦數位影像設計的知識。 2. 具備影像處理的技能。 3. 具備設計電腦海報、網頁設計的技能。 4. 喜愛應用電腦軟體。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)緒論		1. 電腦數位影像的一般知識介紹	1	
(二)電腦色彩應用		1. 電腦色彩應用介紹	1	
(三)影像處理		1. 影像處理介紹 2. 影像剪輯原理	4	
(四)影像剪輯		1. 海報製作 2. 影片製作	12	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	1. 基本知識與技巧(20%)。 2. 學習態度(20%)。 3. 個人學習單(20%)。 4. 作品創作及發表(40%)。			
教學資源	1. 教材由教師自行編寫或選擇適宜之教科書。 2. 蒐集服飾產業相關之圖片、表格、宣傳刊物等作為輔助教材。			
教學注意事項	1. 以實際操作為主（講義與實習互相搭配）。 2. 採分組講解、及示範製作之技巧。 3. 作品分享、展示、講評與觀摩。			

表 11-2-4-22 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	創意夢想家(彈性)		
	英文名稱	Creative Dreamer		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課 年級/學期	第三學年第二學期			
教學目標 (教學重點)	1. 了解創意與創造力的關係。 2. 了解設計與創意的意義。 4. 培養學生藉由五感，啟發想像力。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)創意發想		1. 創意的意涵。 2. 生活中的創意與設計。	4	
(二)解剖創造力		1. 設計思考啟發。 2. 設計與創意的交會。	4	
(三)視覺創意		1. 視覺創意。 2. 空間及物品創意與視覺。 3. 視覺描述方式撰寫。	4	
(四)聽覺創意		1. 聽覺創意。 2. 空間及物品創意與聽覺。 3. 聽覺描述方式撰寫。	4	
(五)嗅覺創意		1. 嗅覺創意。 2. 空間及物品創意與嗅覺。 3. 嗅覺描述方式撰寫。	4	
(六)觸覺創意		1. 觸覺創意。 2. 空間與物品創意與觸覺。 3. 觸覺描述方式撰寫。	4	
(七)我的生活創意		1. 觀察體驗，分享國外有趣的生活創意。 2. 心智圖繪製。 3. 實現自我創意夢想家。	12	
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	1. 學習態度(20%)。 2. 個人學習單(30%)。 3. 創意夢想家發表(50%)。			
教學資源	1. 教材由教師自行編寫。 2. 蒐集創意產業相關之圖片、雜誌等作為輔助教材。			
教學注意事項	1. 以實際講解及經驗分享為主。 2. 利用校園空間進行五感創造力教學。 3. 採小組討論方式分享心得。 4. 藉由創造力的啟發讓學生能夠實現自我無限創意。			

表 11-2-4-23 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	生活美學(彈性)		
	英文名稱	Life Style		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年第一學期			
教學目標 (教學重點)	1. 了解生活美學的目的、意義及重要性。 2. 了解生活禮儀之重要性。 3. 能依據場合選擇服裝，養成良好之穿著禮儀。 4. 養成優雅生活習慣，並能融入日常生活中。 5. 型塑品味人生的態度。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一) 服裝美學概要		1. 緒論。 2. 服裝的功能。	1	
(二) 服裝的類別		1. 依性別分類。 2. 依性別型態別分類。 3. 依機能性分類。	2	
(三) 服裝的穿著		1. 穿著與個人。 2. 穿著與季節。 3. 穿著與場合。	2	
(四) 禮儀		1. 個人儀態塑造與實習 2. 食的禮儀與實習 3. 衣的禮儀與實習 4. 住的禮儀與實習 5. 行的禮儀與實習 6. 育的禮儀與實習	5	
(五) 環境美學		1. 居家美學 2. 辦公室美學 3. 戶外美學。	3	
(六) 心靈美學		1. 心與自然的品味對話 2. 音樂欣賞 3. 藝術賞析	2	
(七) 影像美學		1. 靜態攝影-姿態 2. 動態攝影	3	
合 計			18	
學習評量 (評量方式)	1. 學習態度(20%)。 3. 個人學習單(20%)。 4. 分組實作、報告(60%)。			
教學資源	教師以生活、圖片、影片及實例之教材，設計成講義或投影片進行教學。			
教學注意事項	1. 以實際操作為主（講義與實習互相搭配）。 2. 學生分組學習良好的生活禮儀，並互相觀摩。 3. 學習成果分享、發表、講評與觀摩。			

表 11-2-4-24新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	整體造型(彈性)		
	英文名稱	Practice of Styling		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年			
教學目標 (教學重點)	1. 了解整體造型的目的、意義及重要性。 2. 熟練整體造型實用技能。 3. 培養審美觀，啟發思考及創作能力。 4. 具備服裝與整體造型之專業能力。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)整體造型概說		1. 整體造型設計觀念的確立 2. 整體造型設計的時代需求	2	
(二)整體造型設計概念		1. 造型設計的原理 2. 個人特質與造型設計分析 3. 整體造型設計的流程	4	
(三)整體造型技巧		1. 整體造型設計的要素 2. 美顏造型技巧 3. 美髮造型應用 4. 服飾造型應	12	
(四)舞台整體造型		1. 舞台整體造型基本原理 2. 依主題角色性格設計的整體造型 3. 依服裝風格特色設計的整體造型	1	
(五)新娘整體造型		1. 白紗禮服新娘風格造型設計 2. 宴會禮服新娘風格造型設計 3. 多元風格特色的新娘造型設	6	
合 計			25	
學習評量 (評量方式)	1. 學習態度(20%)。 2. 實際操作(20%)。 3. 分組實作、報告(60%)。			
教學資源	利用各項教學設備、多媒體教材、網路數位資訊、雜誌等，增廣教學內容，提升學習效果			
教學注意事項	1. 以實際操作為主（講義與實習互相搭配）。 2. 學生小組練習，鼓勵學生相互觀摩、切磋，強化實務操作時的團隊精神。 3. 配合教學活動，定期舉辦班際相關競賽活動。 4. 鼓勵學生多參考、觀摩國內外業界設計的作品，提升專業技能。 5. 提供專業實習教室供學生實作練習。			

表 11-2-4-25 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	產業趨勢(彈性)		
	英文名稱	Industry Trend		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週1節，共18週			
開課 年級/學期	第二學年			
教學目標 (教學重點)	一、使學生了解電機與電子群相關產業之發展及現況。 二、指導學生針對相關產業了解其產業特殊性，並分析產業上下游之相關性。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)產業發展趨勢		1. 產業的分類 2. 歷史背景 3. 發展脈絡	3	二上
(二)半導體產業		1. 半導體生產、製造設備 2. 晶柱、晶圓上下游產業鏈之介紹 3. Design House產業鏈	5	二上
(三)光電產業		1. 太陽能矽晶產業鏈 2. 面板產業鏈	5	二上
(四)通訊產業		1. 電腦網路通訊產業 2. 4G、5G網路發展概況 3. 網路通訊設備產業。	5	二上
(五)人工智能產業		1. 自動化控制 2. 類神經網路理論 3. 模糊控制理論 4. 人工智慧 5. 機器人產業	9	二下
(六)資訊軟體產業		1. 網路安全 2. 軟體、韌體工程 3. 資料庫設計、維護 4. 大數據應用、分析	9	二下
合 計			36	
學習評量 (評量方式)	1. 產業基本知能(10%) 2. 學習態度(20%) 3. 個人學習單(20%) 4. 分組報告(50%)			
教學資源	1. 教師以符應生活及國際趨勢之教材，設計成講義或投影片進行教學。			
教學注意事項	1. 注意產業趨勢的脈絡及發展，提供以介紹各產業為主，上下游產業為輔的課程原則。 2. 學習成果分享、發表、講評與觀摩。			

表 11-2-4-26 新北市立樟樹國際實創高級中等學校 校訂科目教學大綱

彈性學習時間充實(增廣)/補強性 課程教學大綱

科目名稱	中文名稱	環遊世界(彈性)		
	英文名稱	Travel around the World		
師資來源	內聘			
科目屬性	充實(增廣)性			
適用科別	資訊科、流行服飾科、多媒體動畫科			
節/週	每週2節，共18週			
開課年級/學期	第三學年第一學期			
教學目標(教學重點)	1. 了解世界五大洲的地理知識。 2. 認識世界著名之建築及其意義。 3. 了解出國旅遊應具備的知識及國際禮儀。 4. 培養學生藉由旅遊，增廣見聞。			
s教學內容				
主要單元(進度)		內容細項	分配節數	備註
(一)旅遊規劃		1. 旅程規劃與活動設計技巧 2. 運輸工具介紹 3. 旅遊糾紛與危機處理	4	
(二)亞洲		1. 亞洲地理環境介紹。 2. 亞洲節慶與文化 3. 亞洲代表建築及世界遺產介紹 4. 當地特色美食	6	
(三)歐洲		1. 歐洲地理環境介紹。 2. 歐洲節慶與文化 3. 歐洲代表建築及世界遺產介紹 4. 當地特色美食	6	
(四)美洲		1. 美洲地理環境介紹。 2. 美洲節慶與文化 3. 美洲代表建築及世界遺產介紹 4. 當地特色美食	4	
(五)非洲		1. 非洲. 地理環境介紹。 2. 非洲節慶與文化 3. 非洲代表建築及世界遺產介紹 4. 當地特色美食	4	
(六)大洋洲		1. 大洋洲地理環境介紹。 2. 大洋洲節慶與文化 3. 大洋洲代表建築及世界遺產介紹 4. 當地特色美食	4	
(七)自助旅行規劃		1. 自助旅行種類 2. 行程規劃 3. 小組報告	2	
合 計			30	
學習評量(評量方式)	1. 學習態度(20%)。 2. 個人學習單(20%)。 3. 行程規劃及發表(40%)。			
教學資源	1. 教材由教師自行編寫。 2. 蒐集旅遊產業相關之圖片、雜誌等作為輔助教材。			
教學注意事項	1. 以實際講解及經驗分享為主（講義與實習互相搭配）。 2. 利用分組討論學習規劃旅遊行程。 3. 經驗分享、講評與觀摩。 4. 藉由模型製作了解世界主要建築。			

(五) 特殊需求領域課程

