

## 貳、學校基本資料

### 一、學校發展特色課程（特色群科）的潛力（SWOTs）

#### （一）學生來源

1. 新生入學管道、所屬地區之量化情形：申請學年往回溯3年。

學年	新生核定數	免試入學學生數			申請入學學生數			登記分發入學學生數		
		招生 人數	錄取 人數	報到 人數	招生 人數	錄取 人數	報到 人數	招生 人數	錄取 人數	報到 人數
		百分比	百分比	百分比	百分比	百分比	百分比	百分比	百分比	百分比
100	1250	288 23.04%	277 96.18%	262 90.97%	652 52.16%	719 110.28%	518 79.45%	103 8.24%	97 94.17%	86 83.50%
101	1250	690 55.20%	697 101.01%	563 81.59%	559 44.72%	590 105.55%	406 72.63%	93 7.44%	93 100.00%	80 86.02%
102	1250	950 76.00%	976 102.74%	706 74.32%	457 36.56%	480 105.03%	269 58.86%	108 8.64%	109 100.93%	97 89.81%

學年	新生核定數	設籍新北市 新生數/百分比	設籍臺北市 新生數/百分比	設籍基隆市 新生數/百分比	設籍其他縣市 新生數/百分比
100	1250	735 57.6%	456 35.74%	7 0.55%	78 6.11%
101	1250	753 57.39%	488 37.2%	12 0.91%	59 4.5%
102	1250	752 56.93%	482 36.49%	14 1.06%	73 5.53%

2. 學生來源的質性說明：

近三學年度本校學生來源入學分布：100-台北市 35.74% 新北市 57.6%、其它地區 6.66%，101 學年度-台北市 37.2%、新北市 57.39%、其它地區 5.41%，102 學年度-台北市 36.49%、新北市 56.93%、其它地區 6.58%；分析國三得知本校入學訊息有從國中美術老師、輔導老師、網路、家長兄姐、畢業學長姐、同學..等，然選擇就讀本校之因素有專業特色鮮明、享有盛名、師資優秀、校友出色、勤管嚴教、得獎成果豐碩、業界肯定...等。

#### （二）學生表現

1.近三年畢業學生畢業進路量化情形：申請學年往回溯3年。

近三年畢業學生畢業進路(職業類科含綜高職業學程學生)						
學年度	畢業學生人數	畢業進路				
		升公立大學人數及升學率(%)	升私立大學人數及升學率(%)	升國外大學人數及升學率(%)	就業人數及就業率(%)	其他
99	1192	80(6.7%)	943(79.1%)	12(1.0%)	35(2.9%)	122(10.2%)
100	1215	52(4.3%)	991(81.6%)	5(0.4%)	24(1.9%)	143(11.8%)
101	1238	73(5.9%)	968(78.2%)	21(1.7%)	63(5.1%)	113(9.1%)

近三年所有畢業學生畢業進路(所有畢業生)						
學年度	畢業學生人數	畢業進路				
		升公立大學人數及升學率(%)	升私立大學人數及升學率(%)	升國外大學人數及升學率(%)	就業人數及就業率(%)	其他
99	1192	80(6.7%)	943(79.1%)	12(1.0%)	35(2.9%)	122(10.2%)
100	1215	52(4.3%)	991(81.6%)	5(0.4%)	24(1.9%)	143(11.8%)
101	1238	73(5.9%)	968(78.2%)	21(1.7%)	63(5.1%)	113(9.1%)

2.近三年學生參加全國各類競賽表現：申請學年往回溯3年。

學生參加技(藝)能競賽統計表							
學年度	參賽名稱(職種)	主辦單位	主辦日期	得獎名次	參加學生	指導教師	備註
100	全國高級中等學校商業類科學生技藝競賽-商業廣告職種	教育部中部辦公室	100.12.08	優勝第20名	張雅婷	林君昱	
	全國技能競賽分區賽-圖文傳播設計技術	行政院勞委會	101.05.13	北區第1名	張宜暉	陳效宗	
	全國技能競賽分區賽-圖文傳播設計技術	行政院勞委會	101.05.13	北區第4名	林定緯	陳俊安	
101	全國高級中等學校工業類科學生技藝競賽-應用設計職種	教育部中部辦公室	101.11.27	金手獎第6名	蔡金典	簡志達	
	全國技能競賽分區賽-珠寶金銀細工	行政院勞委會	102.05.10	北區第5名	呂琪	魏吉芝 張釋文	
102	全國高級中等學校商業類科學生技藝競賽-應用設計職種	教育部	102.11.27	優勝第14名	楊傑安	簡志達	
	全國高級中等學校商業類科學生技藝競賽-商業廣告職種	教育部	102.12.03	金手獎第5名	謝理淳	林蓓菁 江耀順	

全國高級中等學校商業類科學生技藝競賽-電腦繪圖職種	教育部	102.12.03	優勝第13名	王郁婷	陳俊安	
全國高級中等學校商業類科學生技藝競賽-商業廣告職種	教育部	102.12.03	團體獎第六名	謝理淳 賴旭昫	林蓓菁 江耀順	

近三年日(夜)間部學生參加全國各類競賽統計表

學年度	參賽名稱	主辦單位	主辦日期	得獎名次	參加學生	指導教師	備註
100	2011 全國學生圖畫書創作獎	國立臺灣藝術教育館	100/04/15	第一名	賴珮璇、楊玲毓	連明仁	
	教育部 100 年度紫錐獎廣告競賽 高中職組影片類	教育部	100/05/20	第一名	林妘捷	胡育婷	
	綠能 100 海報創意設計比賽	社團法人中華替代能源協會	100/05/23	第一名	蔡敏佳	蔡芳姿	
	2011 年 4C 數位創作競賽【遊戲軟體分級標誌設計組】	經濟部工業局	100/07/01	大會銀獎	余晉元、唐著璇	劉鳳慧、馮品德	
	100 年資訊月全國海報徵選	資訊月活動委員會	100/08/01	第二名	徐婉祐	林蓓菁	
	2011 漢字動畫創意競賽	財團法人漢光教育基金會	100/08/31	銅獎	張昕怡、黃筠茜、王双怡、尹律文	黃心怡	
	第 20 屆國際高校生書法大賽	國際高校生選拔書展事務所	100/09/10	優秀賞	呂沅螢	高振益	
	2011 年度亞洲國際兒童電影展	日本交流協會	100/09/30	入賞	卜少翎	黃心怡	
	2011 生活美學創意設計大賽產品設計組	國立彰化生活美學館	100/10/06	第一名	顧哲安、李治韻	簡志達	
	2011 臺北數位創作競賽 數位平面創作組	臺北市政府	100/10/11	台北特獎	張節	林蓓菁、江耀順	
	第八屆宏碁數創獎	財團法人宏碁基金會	100/11/30	評審團超級大獎+評審團創意首獎	李佩芳、羅珮怡、陳櫻綺、王芋麻	楊雅涵	
	101 年度教育部高職創意教學工作創意競賽	教育部	101/04/11	金質獎	吳孟慈、林思廷、莊淳安	陳柏聿	
	101 年全國高職學生實務專題製作競賽_設計群	教育部	101/04/15	第一名	郭家騏、周子閏、呂育菁、方家宜、潘翊宸	陳昱光	

近三年日（夜）間部學生參加全國各類競賽統計表

	101 年全國高職學生實務專題製作競賽_藝術群	教育部	101/04/15	第二名	呂碧蓉、江碧翎、莊雯婷、田偉成、吳宇彤	林巧懿
100	100 年全國電力溝通宣導與多媒體廣告、平面海報設計製作競賽	台灣電力公司	101/06/20	第一名	蘇靖哲、游子慧、辜靖雅、黃靖輔、黃泊瑋	徐慧君
100	第 21 屆時報金犢獎-JUST US 飾品設計特別項	時報金犢獎執行委員會	101/06/20	金犢獎	游哲文	簡志達
101	第 21 屆日本高校生書法大賽	日本每日新聞社	101/11/15	秀作賞	王歆瑄	高振益
	2012 台港兩地「短片由我創」製作大賽	財團法人台灣著作保護基金會	101/11/15	金獎	李威、林祖芳	江耀順
	101 學年度全國學生美術展覽比賽-水墨類	國立臺灣藝術教育館	101/12/04	第一名	楊晴如	趙文雄
	101 學年度全國學生美術展覽比賽-平面設計類	國立臺灣藝術教育館	101/12/04	第一名	徐立桀	鄭統政
	101 學年度全國學生美術展覽比賽-西畫類	國立臺灣藝術教育館	101/12/04	第一名	賴楚穎	成志偉
	101 學年度全國學生美術展覽比賽-版畫類	國立臺灣藝術教育館	101/12/04	第一名	簡郁恩	江健昌
	新北市觀光工廠市長伴手禮設計大賽	新北市政府經濟發展局	101/12/25	首獎	陳冠宏	陳昱光
	2012 第七屆數位典藏與數位學習商業應用競賽-人物玩偶設計組	2012 數位典藏與學習之學術與社會應用推廣計畫	102/01/08	第一名	林詠融、張鈺禎	余珮綺
2012 年全國青年水墨創作大賽-第八屆「勝安藝術獎」	國立台灣藝術大學美術學院書畫藝術學系、中華行善功德會附設楊勝安藝術獎學金管理委員會	102/01/08	首獎 (全國第 1 名)	簡郁恩	賴一豐	
101	2012 數位內容系列競賽 4C 數位創作競賽-創新應用組-自由創作類	經濟部工業局	102/01/17	大會銀獎	蔡采媛、林明德、王冠云、楊仕廷、黃建榮、張維哲	徐慧君
	第九屆宏碁數位創作獎-高中專業組-動畫類	財團法人宏碁基金會	102/03/18	評審團創意首獎.超級大獎.最佳人氣獎	陳楷中	與建中學生聯隊

近三年日（夜）間部學生參加全國各類競賽統計表

	第二屆東亞高中職學生國際公募展	京都造形藝術大學、東北藝術工科大學	102/05/03	銀獎	王一哲	余珮綺
	102 年度教育部推動職業學校創意教學工作創意競賽	教育部國民及學前教育署	102/5/10	金質獎	李逸凡、莊佳蓉、黃慶安	林蓓菁
	全國高職學生 102 年度專題製作競賽-設計群	教育部國民及學前教育署	102/05/12	第一名	李依庭、沈芷心、胡兆南、姚艾岑、鄭凱文	陳昱光
	全國高職學生 102 年度專題製作競賽-設計群	教育部國民及學前教育署	102/05/12	第二名	林沛儒、陳乙慈、王怡心、廖采君、曾無盡	林志金
	第 13 屆全國電力溝通宣導多媒體廣告、平面海報設計製作競賽	台灣電力公司	102/06/13	第一名	林家卉	胡郁郁
102	102 年全國資訊月海報	台北市電腦商業同業公會	102/10/16	第二名	鄭晰文	余珮綺
	2013 台港兩地短片由我創製作大賽-高中（職）組	財團法人台灣國際影視基金會、香港知識產權會	102/12/02	銀獎 網上人氣獎	林芷安、呂佳穎	江耀順
	外交小尖兵創意 LOGO 徵選活動	外交部	102/12/17	第一名	邱麒峰	周敬庭
	第十屆宏碁數位創作獎-高中專業組影片動畫類	財團法人宏碁基金會	103/01/27	評審團創意首獎	李宜珊、張傳萱、連愷薇、劉珍伶、張瀨文	江耀順

### 3. 質性說明學生表現與學校目前發展之特色課程相關性。

本校特色課程以發展設計美學、動漫、插畫、空間、立體、數位動漫為主，將文化創意內涵重新設計包裝創造新價值，形成多元的專業特色學習方案，以提升創造力、設計力，提煉出文化價值；落實創意教學，累積無形的創意智慧財產，藉以深化學生對創新、創意價值之體認，提升技職教育的競爭力，前述說明學生對外各類競賽表現皆與學校整體發展文化創意特色課程有重要關聯。

### （三）師資條件

#### 1. 全校師資量化結構（完全中學請填列高中部）



學年	編制教師數	實際聘任教師人數/百分比	長期代理(三個月以上)教師人數/百分比	短期代理(三個月以內)教師人數/百分比	代課教師人數/百分比	兼任教師人數/百分比	合格教師人數/百分比
100	207	116 (56%)	1 (0.86%)	0 (0%)	0 (0%)	37 (24.0%)	115 (100%)
101	207	118 (57%)	4 (3.38%)	0 (0%)	0 (0%)	35 (22.9%)	114 (100%)
102	207	114 (55.1%)	2 (1.75%)	0 (0%)	0 (0%)	38 (24.7%)	112 (100%)

學年	編制教師數	學士學位人數/百分比	碩士學位人數/百分比	博士學位人數/百分比	教師平均服務年資	10年(含)年資以下人數/百分比	11年(含)年資以上人數/百分比	教師流動率百分比
100	207	45 (38.8%)	66 (56.9%)	0 (0%)	18.2	17 (14.8%)	98 (85.2)	(1.7%)
101	207	43 (36.4%)	70 (59.3%)	0 (0%)	19.3	15 (13.2%)	99 (86.8%)	(5.1%)
102	207	39 (34.2%)	70 (61.4%)	0 (0%)	19.1	18 (16.1%)	94 (83.9%)	(0.9%)

## 2.特色課程(類科)相關師資結構表

學年	科目	合格教師率%	學士學位%	碩士學位%	博士學位%	教師平均服務年資	10年(含)年資以下%	11年(含)年資以上%	教師流動率%
100	美工科	100%	15.4	73	0	16.3	24%	76%	0%
	廣告設計科	100%	24.1%	75.9%	0	16.5	13.8%	86.2%	0%
	美術科	100%	12.5%	87.5%	0	19.1	12.5%	87.5%	0%
101	美工科	100%	14.8%	70.4%	0	17.2	22.2%	77.8%	0%
	廣告設計科	100%	20.7%	79.3%	0	17.3	10.3%	89.7%	0%
	美術科	100%	12.5%	87.5%	0	20.1	12.5%	87.5%	0%
102	美工科	100%	15.4%	73.1%	0	16.9	26.9%	73.1%	3.9%
	廣告設計科	100%	13.3%	86.7%	0	16.1	20%	80%	0%

學年	科目	合格教師率%	學士學位%	碩士學位%	博士學位%	教師平均服務年資	10年(含)年資以下%	11年(含)年資以上%	教師流動率%
	美術科	100%	14.3%	85.7%	0	23.1	0%	100%	0%

表格上師資以繪畫、視覺傳達設計、造形、資訊、工藝產品設計等專長為主，其中與特色教學設計課程相關老師佔全校近 80%，足以證明本校有能力推動文創產業相關之特色課程。

#### (四) 學校歷史與內外部資源

##### 1. 學校背景與設備條件

**背景：**本校是國內歷史最悠久、最具規模特色的美術、工藝、設計、科技學校，台灣美工設計領域處處有復興學子，更已走入國際領域，截至目前學校培育人才近 4 萬名人，散居美工、美術、廣告、設計、科技、傳播媒體等各領域。學校科別現有資訊科、美工科、資料處理科、廣告設計科、美術科、室內設計等科，教學課程除傳統特色亦加入文化創意數位動漫內容課程落實校本課程精神。

**設備：**建置全校性網路中心，配有專業伺服器主機及高速光纖寬頻上網設備，建構網際網路世界；設置網路輸出中心，配有最新麥金塔電腦、雷射彩色印表機、惠普大型輸出機、掃描器，提昇整體教學品質；電腦教室配有最新多媒體六核心主機、雙向廣播教學系統、視聽整合設備，提升多元教學成效；設有數位傳播專業教室，配備麥金塔 Power Mac G5、Mac 及 Cisco 高傳輸線上及時網路伺服器、高畫質大銀幕液晶投影機及數套高階多媒體動畫影片剪輯套裝軟體，提升專業製作水準、專業畫廊及繪畫教室。

##### 2. 外部資源與社會需求

(1) 因應新北市文化創意產業內容，結合校內美工科、廣告設計科、美術科各科特色課程發展之課程內容，深耕美感創新能力，提昇學生具有國際觀的美學與創作視野：

- A. 數位內容產業課程：動漫產業、電影影音產業、遊戲產業。
- B. 創意生活產業課程：文創禮品、空間設計、產品設計等產業。

C. 時尚工藝產業課程：工藝設計產業、品牌時尚產業。

D. 視覺傳達設計產業課程：視覺藝術、文化出版、廣告設計等產業。

(2)有效整合產業、學校資源平台，創造多元學習，提昇教學品質。

(3)依基礎、專業、應用課程三階段循序漸進，以奠定產業人力求之學習基礎並厚植再進修之能力。

## 二、學校特色課程（特色群科）設計與實施（請說明 100-102 年規劃重點，102 年度獲補助旗艦計畫經費之學校，請一併說明目前執行成果）

### （一）學校願景

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

#### 1. 近程目標

(1)配合部頒新課程，積極規劃群科及校本課程，發展學校特色。

(2)落實高職「優質化」、「均質化」、「旗艦計畫」相關計畫，提昇學生人文、藝術、科技、設計的內涵。

(3)有效整合資源，建置優質、安全的校園環境，提昇教學品質。

(4)配合因材施教，能力本位教學，追求卓越，培養學生兼顧升學與專業技能。

#### 2. 中程目標

(1)配合教育政策，掌握產業變化趨勢及少子化影響，適當調整科、班與師資結構。

(2)規劃教師參加校內外進修，推動「數位內容、文化創意產業」產學合作案。

#### 3. 遠程目標

(1)整合社會、社區與校友資源，凝聚師生共識，規劃成立「專業推廣教育」。

(2)勤管嚴教，建立師生「終身學習」的理念，培養學生成為高素質、有



品格的美術、設計、資訊人才。

## (二) 課程理念

推動新北市高職旗艦計畫之發展精緻技職教育方案，規劃理念與學校辦學教育經營理念，以「真、善、美、新」校訓中演變為「人文、藝術、設計、科技」為主軸如下圖一所示。



圖 1 復興商工學校教育經營理念

發展學校專業特色願景，結合新北市高職旗艦計畫~發展精緻技職教育方案，以培養學生「做中學」專業特色學習，發揚務實致用技職教育精神，培養學生具有競爭實力之優質專業人才，提供國中學生適性發展在地就學與多元選擇機會；因應少子化來臨及入學管道修正如免試入學、特色招生、等外在因素影響，參加高職旗艦計畫使本校不斷產出創新教學成為更優質學校，奠定更厚實的技職教育基礎。

本校連續獲選 101、102、103 年新北市高職旗艦計畫唯一私立高職，核定經費與原規劃相差甚多，101 年規劃推動「深化推廣專業特色計畫」、「技職專業特色宣導計畫」102、103 年規劃「深化推廣專業特色計畫」、「人文藝術涵養雙語人才培訓計畫」、「開創動漫產業特色課程計畫」、「幸福新北城，笑臉新北人展演計畫」，其執行成果如下：

1. 風景寫生課程，結合校內優秀團隊師資，加強外聘師資資源與其豐富經驗，開立有步驟、好方法的教學，使學生原已具有之水彩能力，延伸水彩風景寫生與文化古蹟寫生創作，引出水彩寫生創作之更多可能性與價值。
2. 本校成立風景寫生隊，教師團隊秉持多元、豐富、實才、認真的理念教學，隊員結構上以高一隊員扎根基礎、傳承精神的概念，高二隊員學習成長、培育能力，高三隊員菁英、創新，且進入國中校園寫生，引起更多國中同好學習興趣作為我們的學習方向。
3. 於新北市文化局展覽場舉辦「新北古蹟巡禮水彩寫生作品展」呈現風景寫生與創作作品，當天龔雅雯副局長帶領日本富山縣立高岡商業高等學校伊東與二校長一行參訪，對師生作品大力讚賞作一次成功國際學術交流。
4. 英文人才中培訓專業藝術導覽人才，推廣生活美學及藝術欣賞，讓學生除了設計作品也能導覽作品。
5. 透過動漫遊戲美術產業特色課程的編撰，提昇本校相關動漫遊戲美術設計等特色課程的規劃與完整性。
6. 提昇相關美術設計專業技術，能符合業界所需實務能力，投入研究動漫遊戲美術之技術層面，符合業界產業活動，銜接社會需求與脈動。
7. 完整的動漫遊戲美術產業特色課程，帶動學生卓越專業表現，建立學生自信心、靈活思考與創造力。
8. 透過動漫遊戲產學專班的開辦，提昇動漫遊戲美術相關興趣學生對自我的肯定，進而擴大與產業界實習、就業的接軌。
9. 透過定期舉辦專班製作成果展，將動漫遊戲產學專班的成果，讓業界與學界了解本校學生素質水準的提昇。
10. 參與國內外動漫遊戲美術等相關競賽成果、教育部辦理設計群、藝術群專題製作競賽得獎成績，逐年提升。
11. 在新北市市長朱立倫市長、教育局長林騰蛟局長以及經發局局長葉惠青局長等長官的見證與媒合下，本校與樂陞科技公司許金龍董事長簽訂產學合作案。
12. 配合動漫產業、遊戲美術產業特色，規劃特色實習課程內容，業師與教師進行專業實習與教學。教學模式：採雙師教學模式。

103 學年度本校以「人文、藝術、設計、科技」專業特色經營理念，高職特色發展部份提出-「深化藝術專業特色培訓計畫」培育學生文創寫生專業技能，「高階人文藝術涵養培訓計畫」提升學生人文藝術涵養與藝術、設計專業導覽人才，「動漫基地-復興商工」~動漫產業基地人才培育計畫以復興動漫產業和發覺新北市國高中動漫人才；技職產業聯盟部份提出-「遊戲動漫結合產業特色課程計畫」培育漫 2D 動漫美術設計與 3D 遊戲動畫技術特色課程人才培訓等特色辦理為主軸，項目如圖 2 所示。

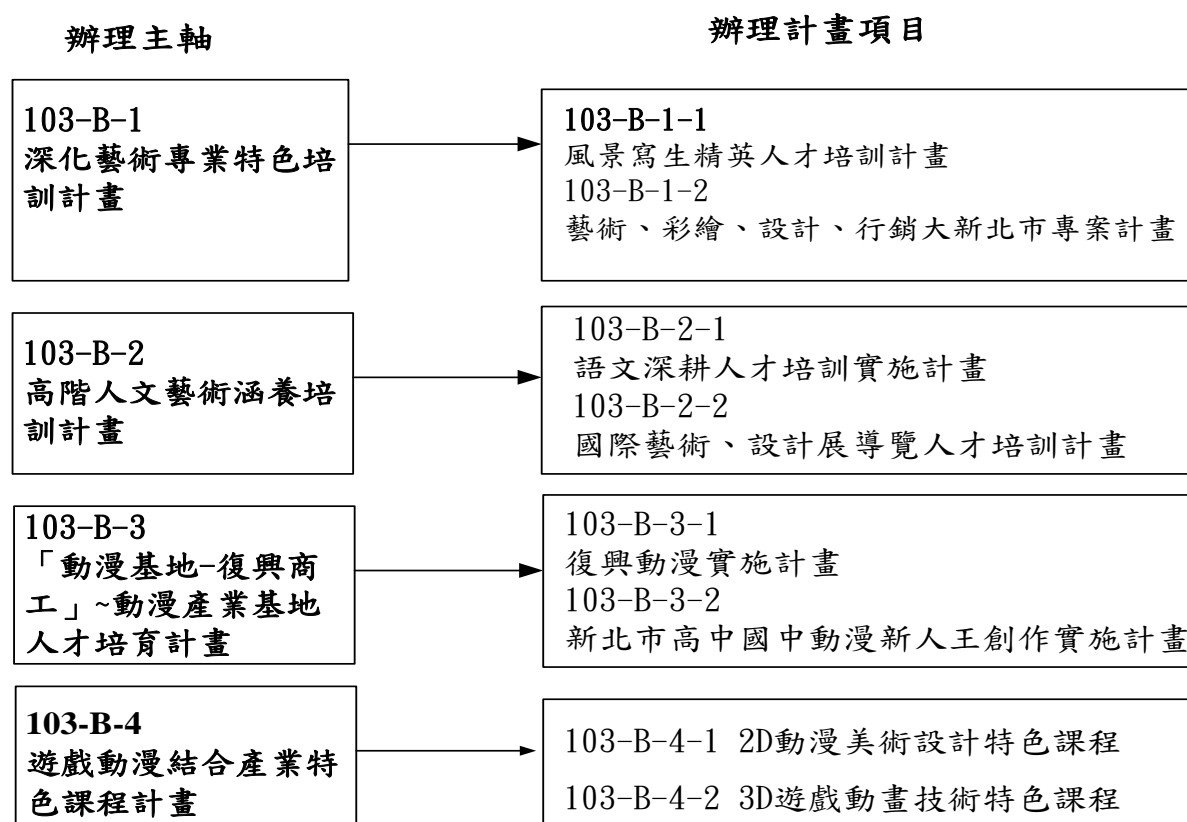


圖 2 復興商工高職旗艦計畫辦理項目

### (三) 課程目標

#### 1.課程目標

學校發展專業特色課程以培養基層的技術人才為目的，以藝術為基礎，向下扎根，以創意為核心，提升競爭力以產業為重點，創造新價值為原則；落實藝術美學創作與實踐，培養學生豐厚的美術、設計、工藝、數位動畫的涵養、藝術欣賞與批判能力。以精緻藝術為基礎，讓學生在畢業前具備基本的藝術人文素養與專業知能，重視終身學習

之能力，以奠定藝術設計未來發展為基礎。積極規劃群科及校本課程，發展學校特色，配合學校發展，建立精緻藝術創作發表平台。

## 2.能力指標

(1)培養訓練藝術設計技巧專業技能，傳授美工創作與設計之基本知識。

(2)培養優良美術專業人才為目標，課程設計配合就業與升學之需求，重視基礎繪畫訓練及扎實的手繪能力，結合電腦運用教學，開發藝術創作領域。

(3)培養圖文傳播、插畫、數位動漫及商品促銷之人才。

## (四)實施方式

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

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
文創風景寫生	美工科 廣設科 美術科	構圖局部樹練習、技法、光影 基本技法練習(渲染及大面積色彩技法色彩氛圍) 實地寫生	10
國際藝術、設計展導覽		語文涵養、藝術鑑賞、導覽培訓	6
復興動漫		遴聘漫畫專業領域之專家及教師	6
2D 動漫美術設計產業	廣設科	動漫遊戲整體開發企劃、動漫美術設計概論、2D 動漫角色造型設計、2D 場景繪製設計、動畫分鏡腳本、2D 動畫基本動作、2D 繪圖軟體教學、手繪訓練、美術設計	8
3D 遊戲動畫產業	廣設科	動漫遊戲整體開發企劃、3D 遊戲動畫設計概論、3D 角色建模、3D 貼圖繪製、動畫燈光、特效設計、3D 角色骨架、3D 角色動作操控、3D 動畫設計企劃、專題製作主題指導、各項競賽	8

## 2.課程規劃重點：

年級	課程規劃重點	學分數	備註
----	--------	-----	----



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

### 3.特色課程實施對象

- (1) 2D 動漫美術設計特色課程：廣告設計科有興趣之高二學生可參加動漫遊戲專班甄選，與符合相關領域專長任課教師。
- (2) 3D 遊戲動畫技術特色課程：廣告設計科高二升高三動漫遊戲專班，學生配合課程至產業實習或就業規劃。
- (3) 風景寫生精英人才培訓專班：高一學生參加風景寫生先修班甄選，高二、三學生可參加風景寫生隊甄選。
- (4) 人才培訓專班：對漫畫、國際藝術、設計展有興趣學生

特色課程規劃融入平時基礎模組課程中，專班由全校約近 9 成學生依規劃內容篩選出來，提升學生專業能力表現。

4.課程內涵、教學設計、教材發展、多元評量、實施方式(含編班)、實施期程、特色課程與學校其他課程之關連如后 p25~57 子計畫說明。

#### (五) 特色課程學生輔導機制

2D 動漫美術設計特色課程、3D 遊戲動畫技術特色課程、文創風景寫生等專班，除強化同學高職現有階段專業技術能力外，對應相關升學進路，2D、3D 遊戲動漫專班兼顧畢業就能直接就業概念規劃，讓同學學習成長中，心理上多些選擇有利其個人未來規劃。

### 三、學校特色課程的執行力

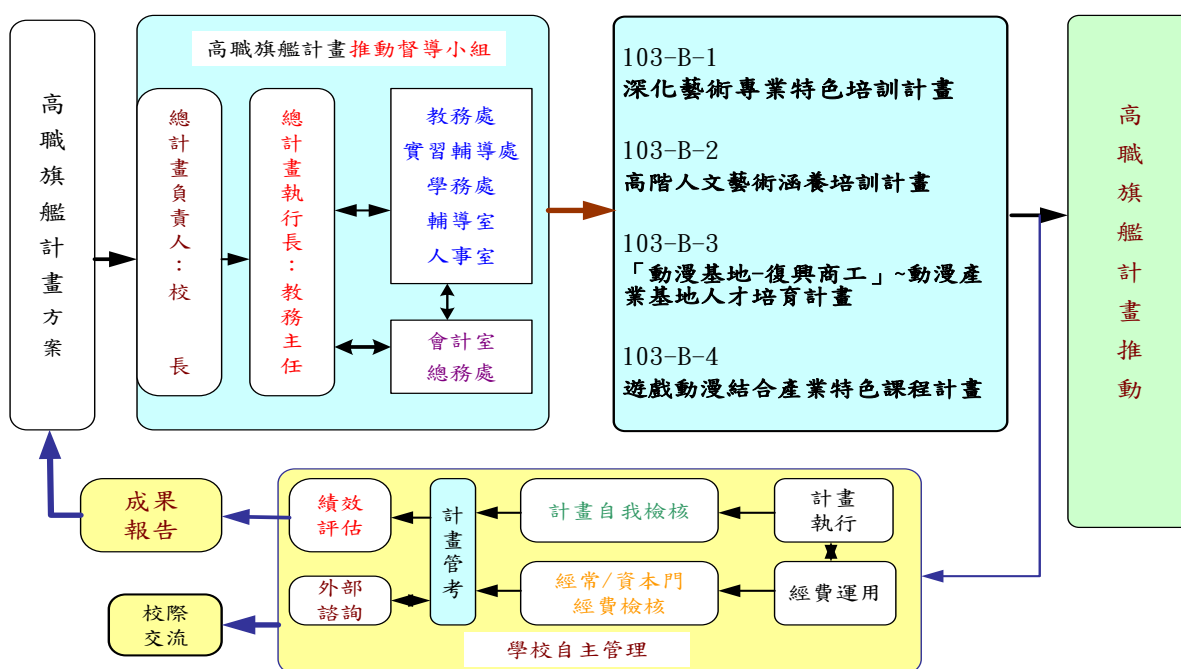
#### (一) 團隊運作機制

學校規劃推動高職旗艦計畫組織架構機制，包括計畫、執行、經費運用、自我管理、計畫管考和績效評估等，確保達成高職旗艦計畫的各項指標，校長擔任計畫總負責人，教務主任擔任計畫總管考，處室主管成立高職旗艦計畫方案工作督導小組。處室與類科執行單位，貫徹計畫、



執行、檢核、行動的概念，以落實多元發展和績效責任的高職旗艦計畫方案的辦理原則，追求成為優質高職專業特色之最佳學校。

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



### 復興商工高職旗艦計畫方案推動組織架構圖 新北市私立復興商工旗艦計畫工作督導小組實施計畫

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

二、目的：

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

三、組織與工作

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

總督導	總管考	計畫管考	計畫執行	計畫項目
-----	-----	------	------	------

校長	教務主任	教務主任	教務處	103-B-1 深化藝術專業特色培訓計畫
			教務處	103-B-2 高階人文藝術涵養培訓計畫
		學務主任	學務處	103-B-3 「動漫基地-復興商工」~動漫產業基地人才培育計畫
		實習主任	實習處	103-B-4 遊戲動漫結合產業特色課程計畫

#### 四、實施方式

- (一) 內部管考由學校以自主管理方式，每個月的第一週定期管考，填報執行進度報告與管制單（如附件），每週配合主管會報進行內部管考會議並於每月月底進行專案管控。
- (二) 外部諮詢將不定期邀請業界專家和學者教授、駐區督學進行外部諮詢，並持續追蹤建議改善之後續辦理情形。

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

### 新北市私立復興商工旗艦計畫 ○○年○○月份執行進度報告與管制單

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


填報單位總管考總執行總督導

## (二) 資源整合

本校與大專校院、產業界互動良好，遴聘業師協同教學，推動參訪擴展視野，以有效結合科大和產業界的資源，促進學生務實精進技能學習和建立學校成為藝術、設計群科專業特色學校。

### (1) 推展產學合作，成立樂陞產學專班

樂陞科技與復興高級商工職業學校簽訂合約，締結產學合作新聯盟，雙方將以產學雙師合作模式的「樂陞產學專班」，創造次世代遊戲美術產學合作的新紀元。簽約儀式在本校舉行，新北市市長朱立倫、復興商工代理董事長丁昭信及校長王志誠、樂陞董事長許金龍等均出席。

樂陞表示，102年1月25日在新北市政府教育局局長林騰蛟與經濟發展局局長葉惠青居間媒合下，雙方於復興商工舉行「產學合作座談會」，初步研商合作模式。在多次溝通後達成共識，將於102學

年度起，在復興商工廣告設計科，以課程選組方式，在高二、高三各開設 1 班產學雙師合作模式的「樂陞產學專班」。

(2)掌握產業發展趨勢，聘業師協助教學

配合課程所需各科規劃辦理產業師協同教學和專題講座，邀請文創業界（中華卡通公司、樂陞科技…）專家、專業畫家、大專院校學者教授，102 年度計遴聘業師協同教學計有 30 人次，班級數達 25 班，參加學生約 600 人；辦理專題講座 15 人次，參加學生人次達 800 人次，以結合業界資源，提昇師生實務知能。

(3)引進業界實務經驗，增進師生視野

鼓勵師生參觀國際藝術、設計、動漫等大型展覽，增進師生國際視野，強化產學聯結，101 年計 20 次，102 年計 25 次，學生透過參訪活動提升實習能力及自信心。

(4)運用社會資源，媒合同學就業準備

辦理就業及職涯專題演講，以提升學生謀職技能與就業準備，透過網路平台所提供工讀、就業情報及職場體驗的訊息。

### (三) 教師專業發展

#### 1. 教師專業成長情形

參與教師專業發展評鑑			與特色課程相關之教師專業社群情形	
全校專任教師( 114 )人				
通過初階 人數	通過進階 人數	教學輔導教師 人數	教師專業學習社群名稱	人數
114	26	0	筆趣心源專業學習社群	12
			人文藝術專業學習社群	14
			微美----輕旅行與微寫生	15
			復興藝文專業學習社群	11
			電影與新媒體	12
			處處有料	8
			荒漠甘泉	12
			Top teachers, top English	10
			數一數二專業學習社群	9
			樂活人生社群	7
與特色招生相關之學習社群或團隊實際運作情形(如有具體產出成果請敘明)		筆趣心源專業學習社群、人文藝術專業學習社群、微美----輕旅行與微寫生、復興藝文專業學習社群、電影與新媒體、荒漠甘泉等專業學習社群		

#### 2. 質性說明協助發展特色課程之教師參與相關專業研習情形。

因應 12 國教來臨讓老師能自我省思與成長，102 學年度全校 114 位專任老師已取得教育部教師專業發展評鑑初階證書有 76 位，26 位參與進階認證，103 學年度全校全體專任與代課含軍訓教官等全部皆參與教師專業發展評鑑初階認證，另推薦近 30 位老師參與進階認證、提出四年期的辦理計畫初次多年期評鑑與 7 個教師專業學習社群於 3 月 26 日已通過新北市教育研究發展中心初審工作，學校專業特色課程透過專業學習社群經驗交換且使學生學習提升專業特色水準，其中與計畫關聯性社群如下：

旗艦計畫	社群名稱	內容
深化藝術專業特色培訓計畫	人文藝術專業學習社群	<ol style="list-style-type: none"> <li>本校學校發展特色為「建構學生人文藝術扎根學習環境」，希望藉由藝術與人文的推動，將藝術涵養融入於日常生活當中，使藝文氣息在校園中流動，以培育學生的氣質與鑑賞能力。</li> <li>以人文與藝術為出發主軸，深耕人文與藝術領域教學，配合人文藝術展覽活動教學，推廣至各領域，不僅能增進學生展覽活動規劃能力，更能提升學生的藝術氣息與品格涵養。</li> <li>從校外參觀展演或特定參訪活動展開對話，藉由團體討論共同切磋彼此能量，縮短自我摸索與共同聚焦，達成各自分享與共同學習，並適時找尋相關專業新知的人來協助提升與溝通。</li> </ol>



旗艦計畫	社群名稱	內容
		4. 運用課餘時間或段考下午安排參觀活動，學習相關教學資源的能力，並擬訂相互學習與分享的共同目標，進而藉由討論進行某種議題的探討與分享回饋，解決目前教學相關議題。
深化藝術專業特色培訓計畫	微美-----輕旅行與微寫生	1. 配合專業學習社群的成長與學習推動。 2. 教師互動學習與成果的專業發展。 3. 共同分享實務經驗與教學融入。 4. 資源共享與增加教學內容。
	復興藝文專業學習社群	1. 透過多元文化的藝文活動（音樂、美術、設計、工藝.....），教師相互交流刺激教學專業。 2. 專業學習社群的活動將教育的過程與互動統合起來；鼓勵參與教師投入藝術與人文領域，涉略相關課程的研究和進修。 3. 結合相關領域學者、專家或藝文團體，期盼能跨校際、跨領域的合作，發展整合「藝術與人文」教學課程與在地資源，充實學校的教學能量，普及成長教育中的美感教育。
高階人文藝術涵養培訓計畫	荒漠甘泉	1. 充實閱讀素養，增進教師專業知能。 2. 規劃出適切於本校閱讀教學策略。 3. 規劃閱讀比賽活動，提升本校閱讀風氣。 4. 研擬有效的語文教學活動，透過觀摩與研習，提升老師專業知能。 5. 增加更多理念、研發教材與教法，提升學生學習成效。 6. 彼此提供鼓勵和精神支持，增加社群成員間的信任與尊重。
	Top teachers, top English	英文活動及比賽本於觀摩切磋教學的精神，以研究發展之走向，促進學生學習之成效為目的，透過觀摩學習相關英文活動及比賽之指導，同儕討論及省思，經驗分享等方式，希望帶動學校學生學習英文之風氣，沉浸於英文之氛圍，融入相關英文活動及比賽，從積極參與中提升英文學習成效。同時建立本校相關英文活動及比賽種子教師，促進教師間交流和分享，傳承相關經驗，提升教師專業能力，進而幫助教師專業知能成長。
「動漫基地-復興商工」~ 動漫產業基地人才培育計畫	筆趣心源專業學習社群	為加強人像速寫課程教育與訓練成效，建立學校優良傳統與傳承，提昇技職學校學生之技能水準，鼓勵學生參加入像速寫專業認證，以取得復興商工人像速寫專業認證，進而取得台北、新北街頭藝人證照，得以猜家更郭藝術活動，服務更多民眾，俾利將來就業與升學所需。
遊戲動漫結合產業特色課程計畫	電影與新媒體	運用專業學習社群，集合老師們彼此的專業領域，探討電影與新媒體相關課程的教學示範技巧，透過分享共同提升專業知能

#### (四) 學生學習表現評估

1. 深化專業技術學習，提升學生藝術展演能力，使國中師生對技職藝術、設計專業領域更多認識，達成精緻高職教育與 12 年國教的適性揚才教育目標。
  2. 學校推動人文藝術涵養活動，提昇學生對人文藝術之水準。
  3. 藝術、設計群學生發展專業學習精緻化，如專題創作及各項展演活動、師生作品相互觀摩；老師教學相長，學生相互學習，學校校本課程所發展專業表現提供與社會互動學習之機會。
  4. 增加同學觀察力之訓練，同時藉由師生之作品相互觀摩，發展全國獨一專業特色之學校。
  5. 提升學生閱讀認證基礎能力，達到閱讀學習隨手可得。
  6. 提升教師閱讀認證系統的應用能力，促進教師專業發展。
  7. 提供多元活潑的數位學習及時接收新知的管道。
  9. 學生能透過藝術、設計展導覽的培訓，增進個人國際視野。
  10. 提升學生對新北市藝術人文、設計之涵養的認識；與促進設計群科有意願在地就學同學之機會。
  11. 透過 2D、3D 動漫遊戲美術產業特色課程的編撰，提昇本校相關動漫遊戲美術設計等特色課程的規劃與完整性。
  12. 提昇相關美術設計專業技術，能符合業界所需實務能力，投入研究動漫遊戲美術之技術層面，符合業界產業活動，銜接社會需求與脈動。
  13. 完整的 2D、3D 動漫遊戲美術產業特色課程，帶動學生卓越專業表現，建立學生自信心、靈活思考與創造力。
  14. 透過產學鏈結專班的開辦，提昇動 2D、3D 漫遊戲美術相關興趣學生對自我的肯定，進而擴大與產業界實習、就業的接軌。
  15. 透過定期舉辦專班製作成果展，將產學鏈結專班的成果，讓業界與學界了解本校學生素質水準的提昇。
  16. 參與國內外動漫遊戲美術等相關競賽成果、教育部辦理設計群、藝術群專題製作競賽得獎成績，逐年提升。
- (五) 課程執行結果評鑑規劃：請依照特色課程目標，規劃整體課程（含子計畫）的評鑑方式，說明自我檢核的期程及標準。

本校高職旗艦計畫方案推動組織架構設置，主為推動本校高職旗艦計畫方案工作，落實學校自主管理精神，達成本校高職旗艦計畫方案各項計畫之目標，進行各計畫進度追蹤與檢討，以確保執行之成效。

總督導	總管考	執行	計畫管考	計畫項目
校長	教務主任	教務主任	教學組長	103-B-1 深化藝術專業特色培訓計畫
			設備組長	103-B-2 高階人文藝術涵養培訓計畫
		學務、輔導主任	訓育組長 輔導主任	103-B-3 「動漫基地-復興商工」~動漫產業基地 人才培育計畫
		實習輔導主任	實習組長	103-B-4 遊戲動漫結合產業特色課程計畫

各項特色課程子計畫，皆依提升實務技能、深化專題製作、推動技專聯盟、強化產業鏈結、精進教師專業及落實生涯探索，訂定明確之量化指標為標準(如第 27、37、43 及 51 頁)，以及執行管製表(甘特圖)作為自我檢核的期程，以有效進行的特色課程管考和評鑑。