

壹、學校計畫申請表

學校名稱	新北市私立復興高級商工職業學校
學校地址	新北市永和區秀朗路一段 201 號
教育部優質化補助	☐ 無 ☒ 102 學年度(核定總經費：3800 仟元，經常門 1900 仟元，資本門 1900 仟元) 補助項目簡要說明：軟體、掃描器、高階電腦、速寫模組、剪輯軟體….
	☐ 無 ☒ 103 學年度(核定總經費： 6000 仟元，經常門 3000 仟元，資本門 3000 仟元) 補助項目簡要說明：led 燈組、電腦、雙棚燈展、軟體(報名)….
	☒ 無 ☐ 104 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) 補助項目簡要說明：學校自籌執行
教育部均質化補助	☒ 無 ☐ 102 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) 補助項目簡要說明：
	☒ 無 ☐ 103 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) 補助項目簡要說明：
	☒ 無 ☐ 104 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) 補助項目簡要說明：
教育部技職教育再造補助	☒ 無 ☐ 102 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) ☐ 無 ☒ 103 學年度(核定總經費：22.3924 仟元，經常門 22.3924 仟元，資本門 0 仟元) ☐ 無 ☒ 104 學年度(核定總經費：1047.34 仟元，經常門 1047.34 仟元，資本門 0 仟元)
教育部補助教學設備資本門	☒ 無 ☐ 102 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) ☐ 無 ☒ 103 學年度(核定總經費：779.6 仟元，經常門 0 仟元，資本門 779.6 仟元) ☐ 無 ☒ 104 學年度(核定總經費： 1400 仟元，經常門 0 仟元，資本門 1400 仟元)
教育部補助精進優質計畫	☒ 無 ☐ 102 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) ☒ 無 ☐ 103 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) ☒ 無 ☐ 104 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元)
新北市旗艦計畫補助	☐ 無 ☒ 102 年度 (核定總經費：3000 仟元，經常門 1000 仟元，資本門 2000 仟元) ☐ 無 ☒ 103 上半年度(核定總經費：1200 仟元，經常門 400 仟元，資本門 800 仟元) ☐ 無 ☒ 103 學年度 (核定總經費：3500 仟元，經常門 1750 仟元，資本門 1750 仟元) ☐ 無 ☒ 104 學年度 (核定總經費：3000 仟元，經常門 1500 仟元，資本門 1500 仟元)
新北之星特色學校	☒ 無 ☐ 102 學年度(獲獎類別：) ☒ 無 ☐ 103 學年度(獲獎類別：) ☐ 無 ☒ 104 學年度(獲獎類別：新北市、教育部藝術教育貢獻績優學校貢獻獎) 註：獲獎情形將列入審查之參考

	學 年 度	教師研習情形		教師專業發展		校內教師專業社群執行情形		
		全學年每人 平均研習時 數	全學年未參加 研習人數(人)	已參加教育部 試辦教師專業 發展評鑑計畫 人數	採行學校 本位模式 (人)	已發展之 教師專業 學習社群 (組數)	已參加校 內教師專 業學習社 群(人數)	參與老 師占此 計畫的 人數及 比例
教師專 業成長 情形	102	36.7	1 育嬰留職停薪	總數：114 初階：106 進階：25 教學輔導教師：0	0	10	100	104 人 96%
	103	31.6	0	總數：114 初階：110 進階：42 教學輔導教師：0	0	7	108	112 人 97%
	104	進行中	0	總數：118 初階：117 進階：54 教學輔導教師：12	0	7	111	113 人 98.25%
	註：「教師專業發展成長情形」分成兩項，若學校已正式參與教師專業發展評鑑計畫，請在「已參加本部試辦教師專業發展評鑑計畫」欄中填入參與人數，若學校採行學校本位或其他專業成長模式，則請於「採行學校本位模式」填入參與人數，並簡要說明自辦模式與內涵。 *請簡要說明學校自辦模式與內涵： 101 學年度起正式參加教育部教師專業發展評鑑與專業學習社群至今							
辦 理 子 計 畫	子計畫編號		子計畫名稱					
	105-B-1		新銳藝術家 105-B-1-1 美學繪畫創作新思維 105-B-1-2 藝博在復興					
	105-B-2		藝術鑑賞家 105-B-2-1 樂活文學 105-B-2-2 國際藝術專業導覽					
	105-B-3		動漫基地—復興商工 105-B-3-1 扶植漫畫創作 105-B-3-2 激發動漫周邊文創					
	105-B-4		次世代美術特色課程 ~樂陞科技專班 105-B-4-1 優化 2D 場景角色 105-B-4-2 提升 3D 特效技術					

聯 絡 人	單 位	教務處	職 稱	資 訊 組 長
	姓 名	劉賢達	電 話	02-29210705
	行動電話	0933746859	傳 真	29230186
	E-mail	sandar@mail.fhvs.ntpc.edu.tw		
校長 核章			申請日期	105 年 6 月 30 日
以 下 請 勿 填 寫				
審 查 結 果	初 審	☐ 通過 ☒ 通過，請修正計畫 ☐ 未通過		
	複 審	☐ 通過 ☒ 通過，請修正計畫 ☐ 未通過		

貳、計畫內容

一、學校願景

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

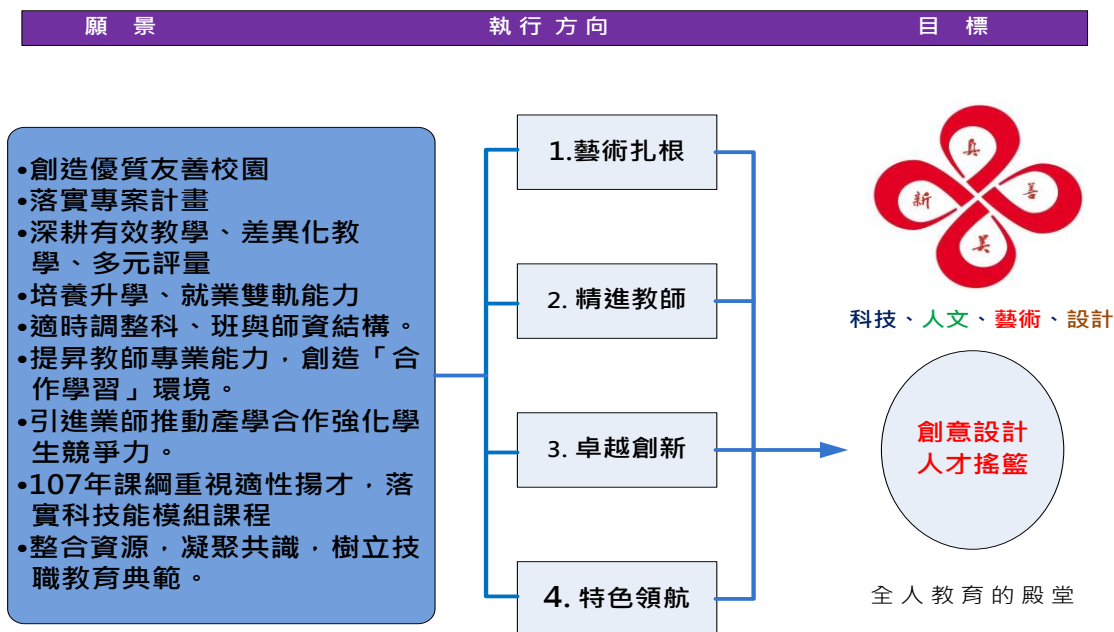


圖 1 學校發展願景、目標

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

- (一)在藝術扎根上：深化學校專業藝術特色，並與市場作區隔。
- (二)在精進教師上：強化教師教學專業，協助其進行有效教學。
- (三)在卓越創新上：學校在現有特色基礎下，不斷創新設計學生未來。
- (四)在特色領航上：藝術設計專業特色領先，自許本校成為技職典範學校。

二、目前執行成果與檢討

本校連續四年榮獲新北市高職旗艦計畫，各計畫皆以連結新北市政府產業發展重點與學校專業藝術設計特色穩健推動，104 學年度主要計畫有：

(一) 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫：

成果：開設專班培養專業繪畫同學，除技能與表現技法大幅提升，參與全國各類現場寫生與繪畫競賽得獎無數，值得深耕學生藝術繪畫專業特色，培養未來新北新銳藝術家人才。

檢討：1. 教師教務繁忙，對於活動之協助實心有餘而力不足。2. 風景寫生課程需較長時間教學方能見成效，整體活動與推廣甚為辛苦。3. 相關教材開發耗費多時，對於教材之編製期望能有相關補助或教材印製費用，或有購置教材之經費核銷項目。

(二) 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫

成果：同學藝術設計鑑賞素養培訓，成為國際重要展覽藝術導覽專業人才，部分同學已獲邀參加相關類型展示導覽說明，未來深耕課程培養成為鑑賞藝術家。

檢討：1. 深耕閱讀測驗系統題庫建立需長期累積。2. 為避免學生僅為反覆測驗而非真正閱讀，增加閱讀達人競賽、上台分享閱讀心得、讀書會、閱讀週、閱讀心得分享比賽等活動。3. 國際藝術導覽專班授課時段以課後居多，放學後環境較為混亂。4. 業界導覽員訓練資格大多為大學畢業以上且受訓時間集中。

(三) 「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫

成果：主動向下發掘國中、國小同學動漫有興趣人才，透過課程規劃與比賽性質成為新北動漫新基地。

檢討：1. 同人創作文化整合不易。2. 本職學能課程繁重，學生無力再多進行服裝、造型、道具的設計。3. 劇情漫畫創作實屬不易，尤其是對國中生，以至於國中組僅收到作品五件，其餘 196 件是高中職組的創作。

(四) 精進數位設計能力結合產業特色課程計畫

成果：與國內最大遊戲動畫公司樂陞科技公司進行產業雙師專班教學，掌握產業趨勢重整特色。

檢討：1. 專班遴聘業師為業界專家，業界工作本身繁忙。2. 業界參訪須配合學校時間與業界時間。3. 暑期實習因專班學生為高三分組製作開始，需要進行分組討論，而於業界實習時間安排只能縮小時間，無法有較完整的實習時間規劃。

活動過程照片如下：

104-B-1「提升繪畫創作培育藝術新銳計畫」



全體隊員期初集合校長勉勵同學



全體隊員期初集合主任勉勵同學



全體隊員期初集合歐組長講解流程注意事項



全體隊員期初分組連明仁老師講解課程事項



連明仁主任示範水彩風景寫生-1



學生們領取繪畫用具



歐紹合組長巡視學生寫生狀況



攝影人員拍攝學生寫生流程



學生們於荷花池旁專注寫生



攝影人員拍攝學生寫生流程



學生們上車準備出發寫生



街景觀察的鉛筆速寫作畫



眺望海岸的鉛筆速寫作畫

學生們於戶外寫生作畫

104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫

	
每學期每人閱讀一本書、完成閱讀認證	學生認真閱讀課外書籍
	
朝會時同學上台作全校性閱讀心得分享	參訪校外各大美術館-了解展覽現況與實地體驗
	
導覽練習	2015 國際藝術博覽會志工導覽，為民眾解說

104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫





104-B-4 精進數位設計能力結合產業特色課程計畫





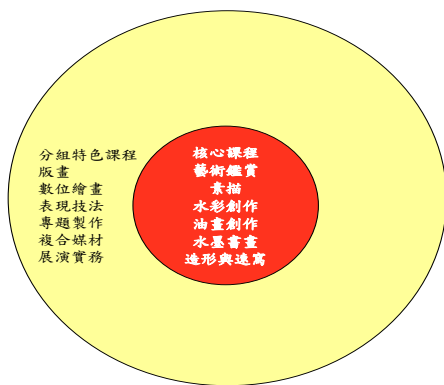
三、 學校特色課程(產學鏈結)課程架構

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

(一)特色課程核心理念

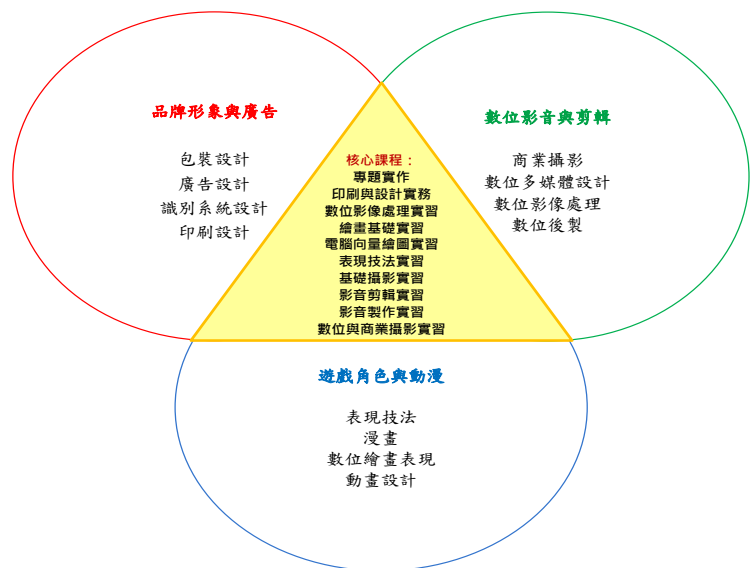
學校特色課程發展以水彩創作特色模組、動畫軟體特色模組、故事插畫模組、文創設計模組等課程如下圖所示 2、3，為提昇學生人文暨藝術素養、促進學習效能，延續風景寫生專業課程，發展專題創作與培養新銳藝

術家；強化語文類專業教學成長與互動學習，營造團體學習情境，激勵學生養成主動閱讀及學習的良好習慣，藉以提昇閱讀文學素養能力，培訓藝術導覽專業人才，探索東西方藝術展演內涵；響應新北市「動漫無限城」計畫，鼓勵青少年培育動漫與週邊文創能力；延續樂陞遊戲動畫專班課程，引進業師入班授課教學，藉以銜接動漫產業接軌，並且建立雙師協同教學模式，進而能夠將業師與校內教師技術交流及經驗分享。透過多元業師入班教學，精進專題課程規畫與設計，提升專題製作實務能力，透過教師增能學習成長培訓，赴產業參訪瞭解業界趨勢脈動，提升數位技術能力，應用 3D 列印與雷射技術，增進專題製作成效精進競賽成果表現，形塑學校特色課程文化發展；將文化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。



美術科水彩繪畫創作特色模組課程

圖 2 水彩創作特色模組



廣告設計科「核心課程、模組化特色課程」關係圖

圖 3 動畫軟體特色模組

(二)特色課程理念與學校願景之關聯



圖 4 學校辦學教育理念

高職旗艦特色核心課程之規劃與學校辦學教育經營理念中「真、善、美、新」校訓相結合，其演變為「人文、藝術、設計、科技」的全人教育如圖 4，為使學校專業特色鮮明對外更具有競爭力，以「藝術扎根、精進教師、卓越創新、特色領航」為努力方向，以「創意設計人才搖籃」為發展目標，圖 5 所示為學校發展方向與特色課程關聯，也是本校 105 學年度高職旗艦計畫以建立一個動漫基地~復興商工，一個鏈結產業~樂陞科技公司，培養兩個未來專業家(新銳藝術家、藝術鑑賞家)為主軸，除深化本校藝術專業特色，也積極為新北市培養未來藝術畫家、藝術鑑賞家，開發動漫人才與文創產業遊戲製作人才，提升國家未來競爭力。

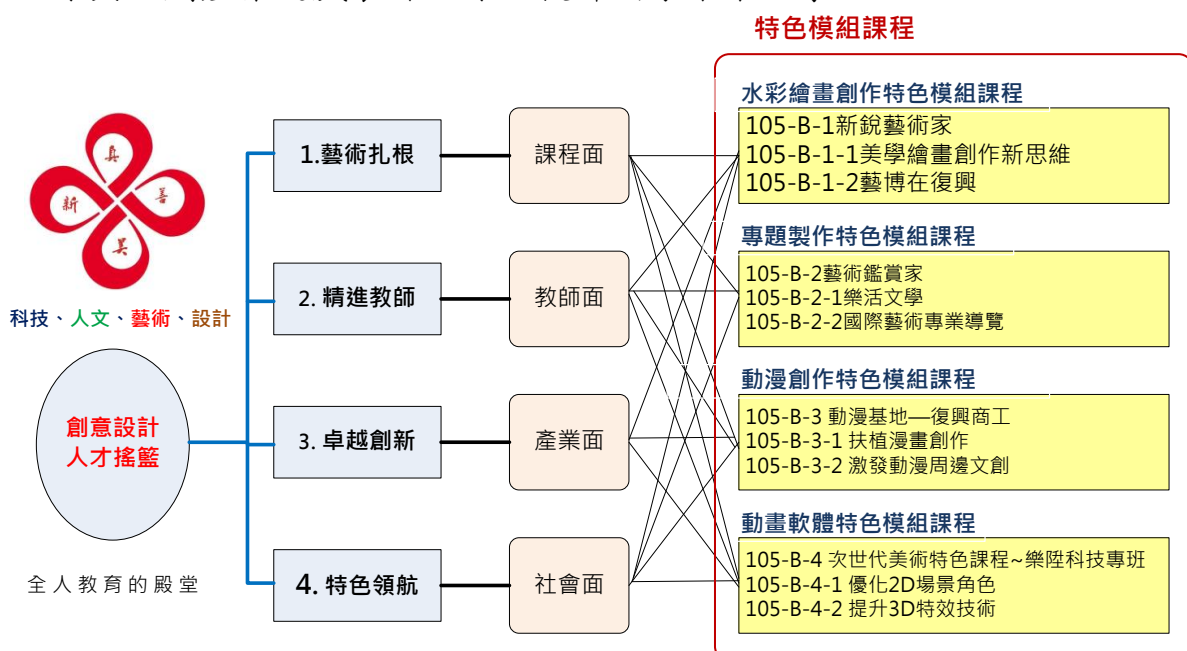


圖 5 學校發展方向與特色課程關聯

(三)特色課程架構

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

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

1. 課程規劃重點：

年級	課程規劃重點		學分數	備註
二年級	校內教師	2D 繪圖軟體教學、手繪訓練、美術設計、各項競賽	每次 3~4 學分 (每週一次)	在校上課 (業師上課時段校內教師隨班協同教學並協助管理)
	業師(樂陞科技公司講師)	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		

2. 特色課程實施對象

- (1) 2D 動漫美術設計特色課程：廣告設計科有興趣之高二學生可參加動漫遊戲專班甄選，與符合相關領域專長任課教師。
- (2) 3D 遊戲動畫技術特色課程：廣告設計科高二升高三動漫遊戲專班，學生配合課程至產業實習或就業規劃。
- (3) 繪畫創作培育藝術新銳專班：高一學生參加風景寫生先修班甄選，全校高二實施校外寫生課程，另高二、三學生可參加風景寫生隊甄選。
- (4) 培訓人才專班：對美術設計、漫畫、人文藝術鑑賞導覽有興趣學生
特色課程規劃融入平時基礎模組課程中，專班由全校約近 9 成學生依規劃內容篩選出來，提升學生專業能力表現。
- (5) 2D 動漫美術設計特色課程、3D 遊戲動畫技術特色課程、文創風景寫生等專班，除強化同學高職現有階段專業技術能力外，對應相關升學進路，2D、3D 遊戲動漫專班兼顧畢業就能直接就業概念規劃，讓同學學習成長中，心理上多些選擇有利其個人未來規劃。

近期文化局~孕育設計專業人才、遠見雜誌刊登~關鍵 15 歲，如下圖所示：



遠見雜誌~關鍵 15 歲



文化局季刊~孕育設計專業人才、

四、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，除強化同學高職現階段專業技術能力外，對學生升學與就業等相關進路有極大的助益，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。

五、學校特色課程（產學鏈結）的執行力

（一）團隊運作機制

學校推動高職旗艦計畫組織架構機制，包括計畫、執行、經費運用、自我管理、計畫管考和績效評估等圖 6 所示，確保達成高職旗艦計畫的各項指標，校長擔任計畫總負責人，教務主任擔任計畫總管考，處室主管成立高職旗艦計畫方案工作督導小組。處室與類科執行單位，貫徹計畫、執行、檢核、行動的概念，以落實多元發展和績效責任的高職旗艦計畫方案的辦理原則，追求成為優質高職專業特色之最佳學校。

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

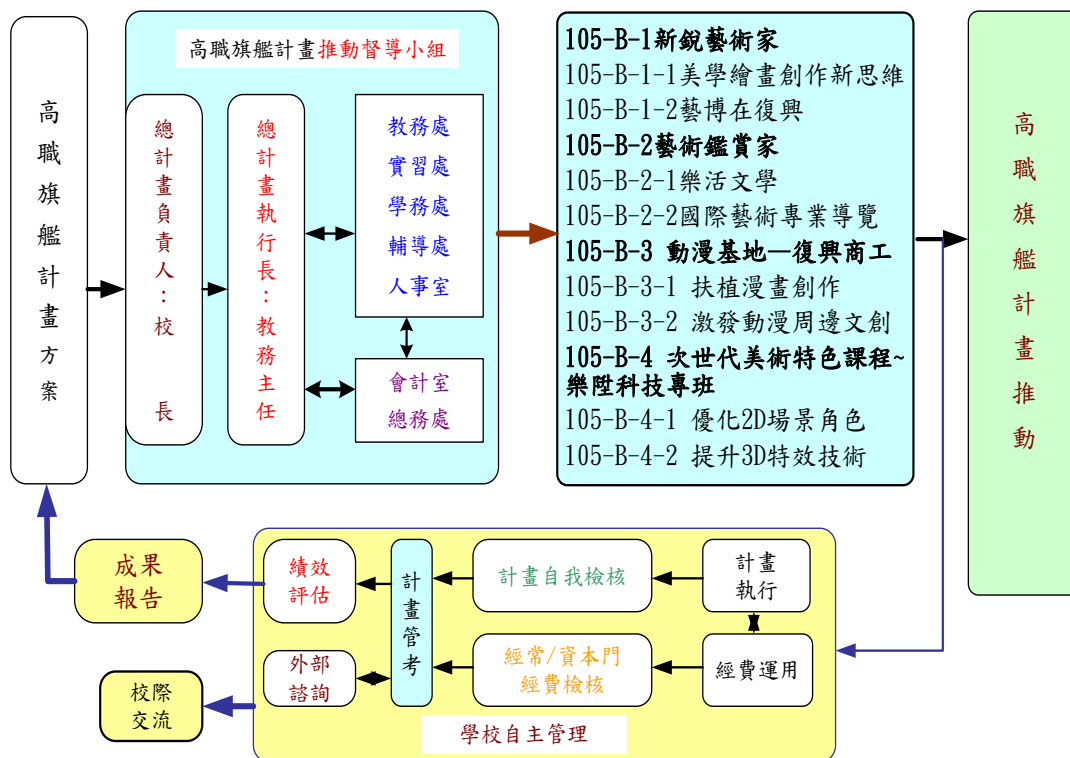


圖 6 復興商工高職旗艦計畫方案推動組織架構圖

新北市私立復興商工高職旗艦計畫工作督導小組實施計畫

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

二、目的

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

三、組織與工作

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

總督導	總管考	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	105-B-1 新銳藝術家
			教務處	105-B-2 藝術鑑賞家
		學務主任	學務處	105-B-3 動漫基地—復興商工
		實習主任	實習處	105-B-4 次世代美術特色課程~樂陞科技專班

四、實施方式

- (一) 內部管考由學校以自主管理方式，每個月的第一週定期管考，填報執行進度報告、管制單 P21 與甘特圖（如 P22~23），每週配合主管會報進行內部管考會議並於每月月底進行專案管控，運用相關行政支援，達成各計畫預定目標，發揚學校藝術設計專業特色。
- (二) 外部諮詢將不定期邀請業界專家和學者教授、駐區督學進行外部諮詢，並持續追蹤建議改善之後續辦理情形。

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

新北市私立復興商工高職旗艦計畫

○○年○○月份執行進度報告與管制單

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

填報單位總管考總執行總督導

105-B-1 新銳藝術家檢核甘特圖

(105 年 8 月至 106 年 7 月) ▲ 預定計畫

工作項目		執行月份						105 年						106 年					
		8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
1	水彩繪畫創作特色模組課程		▲	▲	▲	▲	▲		▲	▲	▲	▲							
2	教師專業學習社群-筆趣心源	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲						
3	105-B-1-1 美學繪畫創作新思維-風景寫生隊課程	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲						
4	美術科寫生培訓課成雙師教學		▲	▲	▲	▲	▲		▲	▲	▲	▲							
5	105-B-1-2 藝博在復興			▲	▲	▲					▲	▲							
6	藝術家專題講座			▲		▲				▲		▲							

105-B-2 藝術鑑賞家檢核甘特圖

(105 年 8 月至 106 年 7 月) ▲ 預定計畫

工作項目		執行月份						105 年						106 年					
		8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
1	專題製作特色模組課程		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲							
2	教師專業學習社群-閱讀悅樂		▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲							
3	105-B-1-2 樂活文學推動相關語文活動	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲						
4	105-B-1-2 國際藝術導覽專班課程		▲	▲	▲	▲			▲	▲	▲	▲							
5	導覽服務學習					▲			▲		▲		▲						

105-B-3 動漫基地—復興商工檢核甘特圖

(105 年 8 月至 106 年 7 月) ▲ 預定計畫

工作項目		執行月份						105 年						106 年					
		8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
1	105-B-3-1 扶植漫畫創作		▲	▲	▲	▲	▲		▲	▲	▲	▲							
2	激發動漫周邊文創		▲	▲	▲	▲	▲		▲	▲	▲	▲							

105-B-4 次世代美術特色課程~樂陞科技專班檢核甘特圖

(105 年 8 月至 106 年 7 月) ▲ 預定計畫

工作項目		執行月份						105 年						106 年					
		8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
1	專班成立學生遴選																		
2	動畫軟體特色模組課程 特色模組課程		▲	▲	▲	▲	▲		▲	▲	▲	▲							
3	教師專業學習社群-遊戲 角色與動漫	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲						
4	樂陞科技業師協同教學		▲	▲	▲	▲	▲		▲	▲	▲	▲							
5	105-B-4-1 優化 2D 場景 角色	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲						
6	105-B-4-2 提升 3D 特效 技術	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲						
7	專班作業檢查暨成果展			▲	▲	▲	▲			▲	▲	▲							
8	業界實習參訪	▲	▲										▲	▲					
9	樂陞人才招募說明會		▲	▲						▲	▲								

(二) 教師專業發展

1. 教師專業學習社群：

與特色課程相關之教師專業社群情形				
教師專業學習社群名稱	人數	對應之特色課程	對應之子計畫	參與老師占此子計畫的人數及比例
數學 Fun 專業學習社群	13			0 人 0 %
繪生-獵影-原動力專業學習社群	17	水彩繪畫創作特色模組課程		0 人 0 %
人文藝術專業學習社群	18	專題製作特色模組課程	105-B-3 動漫基地—復興商工	7 人 39%
筆趣心源專業學習社群	18	水彩繪畫創作特色模組課程	105-B-1 新銳藝術家	18 人 100%
新藝象專業學習社群	17	動畫軟體特色模組課程	105-B-4 次世代美術特色課程	7 人 42 %
築夢坊專業學習社群	15	專題製作特色模組課程		0 人 0%
閱讀悅樂專業學習社群	15	專題製作特色模組課程	105-B-2 藝術鑑賞家	15 人 100 %
與特色課程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)	104 年通過教育部多年期續辦教師專業發展評鑑與 7 個教師專業學習社群，與特色課程相關有築夢坊、筆趣心源、人文藝術、閱讀悅樂、新藝象、繪生-獵影-原動力等專業學習社群，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。			

2. 教師教學增能研習

教師研習與各計畫關聯性如下表：

旗艦計畫	社群名稱	內容
105-B-1 新銳藝術家	閱讀悅樂專業學習社群、筆趣心源專業學習社群	1. 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。 2. 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。 3. 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

旗艦計畫	社群名稱	內容
		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。 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。
105-B-1 新銳藝術家	繪生-獵影-原動力專業學習社群	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。
	人文藝術專業學習社群	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。
105-B-2 藝術鑑賞家	閱讀悅樂、人文藝術專業學習社群	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。
105-B-3 動漫基地—復興商工	人文藝術專業學習社群	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，鼓勵學生參加人像速寫專業認證，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。
105-B-4 次世代美術特色課程~樂陞科技專班	新藝象、筆趣心源專業學習社群	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

六、資源整合

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

(一)資源挹注說明

1. 成立樂陞產學專班，推展產學合作

復興高級商工與樂陞科技公司在新北市朱立倫市長、復興商工丁昭信董事長及校長王志誠、樂陞科技許金龍董事長簽訂合約，締結產學合作新聯盟，雙方將以產學雙師合作模式的「樂陞產學專班」，創造次世代遊戲美術產學合作的新紀元，於 102 學年度起，在復興商工廣告設計科，以課程選組方式，在高二、高三各開設 1 班產學雙師合作模式的「樂陞產學專班」。

2. 敦聘業師協同教學，掌握產業發展趨勢

配合動畫軟體特色模組、故事插畫模組、文創設計模組課程等課程辦理產業師協同教學和專題講座，邀請文創業界（中華卡通公司、樂陞科技…）專家、專業畫家、大專院校學者教授，103 學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 16 人次，參加學生人次達 850 人次，以結合業界資源，提昇師生實務知能。

3. 業界實務經驗，增進師生藝術設計視野

鼓勵師生參觀國際藝術、設計、動漫等大型展覽，增進師生國際視野，強化產學聯結，102~104 年計 120 次，學生透過參訪活動提升實習能力及自信心。

(二)整合機制結合生涯輔導

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

七、學生學習成效之評估

(一)特色課程預期效益

105 學年度高職旗艦四大計劃和特色課程產生預期效益與學習成效，如后所示：

105-B-1 新銳藝術家

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

次 單元名稱	基本認知		高層次				合計
	記憶	了解	應用	分析	評鑑	創作	
繪畫基礎實務		✓	✓			✓	
素描實作		✓	✓			✓	
專業藝術概論	✓	✓		✓			
藝術欣賞		✓	✓	✓	✓		
繪畫素材研究		✓	✓	✓		✓	
風景水彩寫生		✓	✓	✓		✓	
展演實務		✓	✓		✓	✓	
專業藝術展演		✓	✓	✓	✓	✓	
合計							

105-B-2 藝術鑑賞家

- 預期效益：
1. 奠定文學素養，養成主動閱讀習慣。
 2. 提升口語表達能力。
 3. 強化專題製作美術鑑賞觀念。
 4. 培養藝術鑑賞家，引導學生藝術鑑賞思考、服務導覽國際藝術展。

次 單元名稱	基本認知		高層次				合計
	記憶	了解	應用	分析	評鑑	創作	
國文	✓	✓			✓		
資訊科技		✓	✓				
電腦向量繪圖實習		✓	✓			✓	
數位影像處理實習		✓	✓			✓	
專題製作			✓	✓	✓	✓	
合計							

105-B-3 動漫基地—復興商工

預期效益：1. 奠定學生良好漫畫基礎

2. 發展學生正確漫畫欣賞與創作觀點

3. 培養新銳漫畫家，引導學生創作、展演並與動漫活動接軌。

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

105-B-4次世代美術特色課程-樂陞科技專班

預期效益：1. 優化學生 2D 角色設計創造與場景繪製能力。

2. 提升學生 3D 電腦特效編輯及加強 3D 渲染技術提升。

3. 產業技術鏈結遴聘業師協同教學，提升學生 2D、3D 動畫專業技術與能力。

4. 透過學生作品展覽檢視學習成效，並聘請專家講評精進作品呈現。

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

(二)學生能力指標與多元評量:深化專業技術學習,提升學生藝術展演能力,使國中師生對技職藝術、設計專業領域更多認識,達成精緻高職教育與12年國教的適性揚才教育目標。學校推動人文藝術涵養活動,提昇學生對人文藝術之水準。藝術、設計群學生發展專業學習精緻化,如專題創作及各項展演活動、師生作品相互觀摩;老師教學相長,學生相互學習,學校校

本課程所發展專業表現提供與社會互動學習之機會，各計畫作說明：

1. **新銳藝術家計畫**主要配合美術科水彩繪畫創作特色模組課程，發展藝術繪畫基礎，補強學生藝術理論多元知能（加廣），促進水彩寫生與展演教學精緻化（加深），培育學生為新銳藝術家，無縫接軌成為藝文界藝術創作人才
 2. **藝術鑑賞家計畫**主要配合共同科語文類，奠定文學素養基礎，養成學生主動閱讀習慣、營造豐富的閱讀環境，聽、說、讀、寫語文多元培育並強化口語表達能力，使文學更有思考性及學習意義。強化美工科專題製作特色模組課程藝術鑑賞觀念，提升專題製作課程作品導覽能力進而培養藝術鑑賞家，服務學習導覽國際藝術展。
 3. **動漫基地—復興商工計畫**是扶植漫畫創作：人物面相、動作骨架、透視理論、場景設定、人造物件等繪畫技巧。劇本創作、劇本分鏡、角色設定、對白設計。後期製作：數位編輯、向量繪圖製作、數位上色。激發動漫周邊文創：同人文創、角色扮演、基礎彩妝、道具製作。透過課程與社團，提昇學生人文、漫畫素養，促進學習效能，增強學生漫畫創作概念與能力；以期待產生作品並與培養新興漫畫家，達成精緻高職教育。
 4. **次世代美術特色課程~樂陞科技專班計畫**主要是精進遊戲動畫課程，結合樂陞科技公司專業師資，成立專班課程規畫，引進業師入班協同教學，藉以銜接動漫產業無縫接軌，並且建立雙師協同教學模式，促進業師與校內教師技術交流及經驗分享。發展次世代美術特色課程，包含如何使用繪圖螢幕技巧，專業漫畫軟體等操作與實務，培養遊戲角色塑造、人物創作技巧、漫畫製作的實務經驗，規劃模組化特色課程，包含繪畫基礎實務 I、II、數位設計基礎、創意潛能開發、動畫設計 I、II、動畫後製 I、II 等相關課程，透過多元課程加深加廣學生對於次世代美術的特色與瞭解。
- 計畫達成特色課程目標如下：

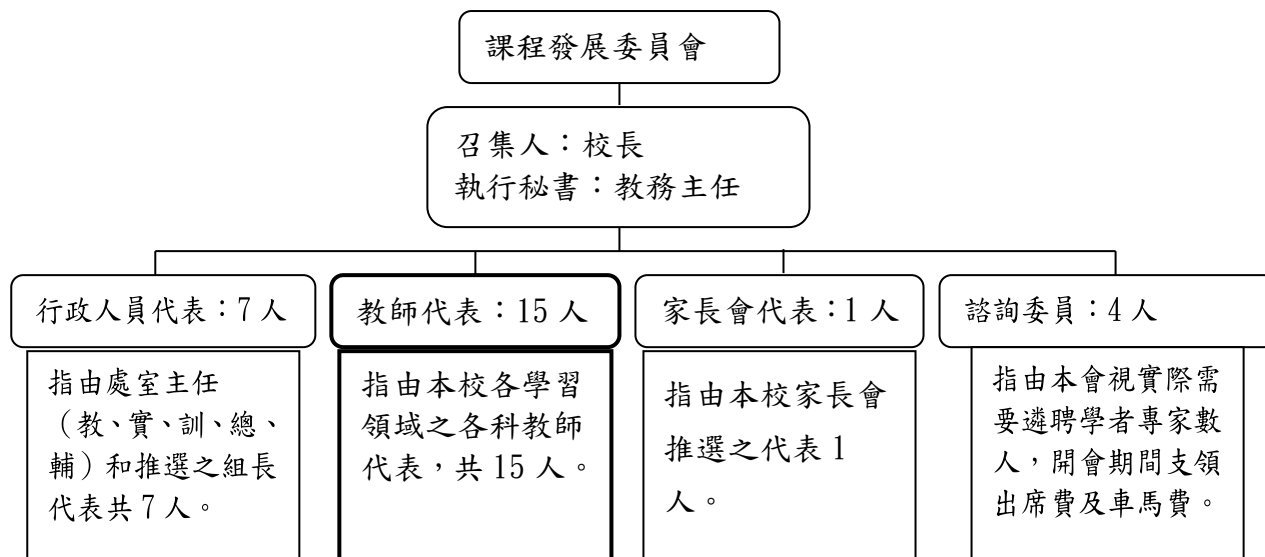
1. 增加同學觀察力之訓練，同時藉由師生之作品相互觀摩，發展全國獨一專業特色之學校。
2. 提升學生閱讀認證基礎能力，達到閱讀學習隨手可得。
3. 提升教師閱讀認證系統的應用能力，促進教師專業發展。
4. 提供多元活潑的數位學習及時接收新知的管道。

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

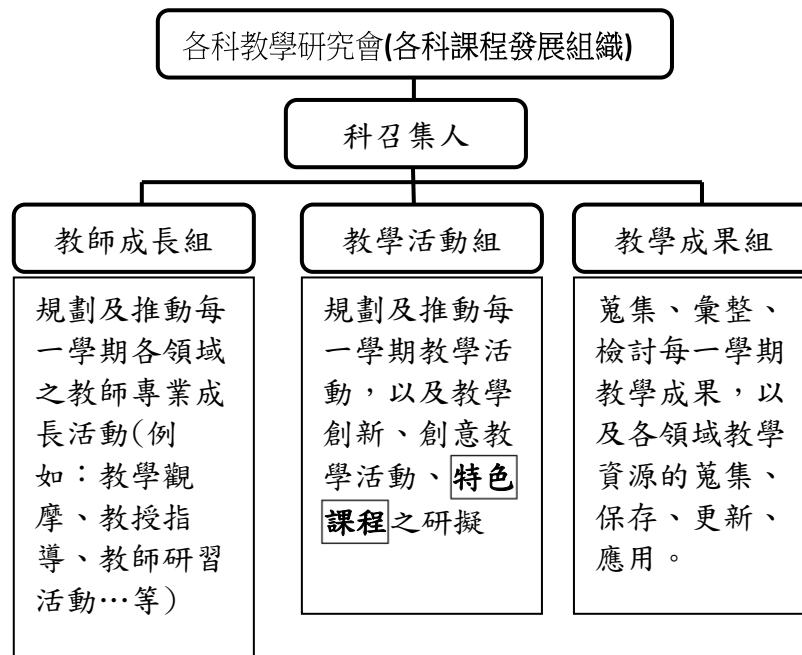
八、自主管理機制

(一) 開課程序：依本校之課程發展組織分為校層級與科層級，茲分別如下圖示：

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



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



科之特色課程發展組織的運作，如下：

- 教師成長組：規劃推動特色課程所需之教師專業成長活動。
- 教學活動組：規劃及推動特色課程。
- 教學成果組：蒐集、彙整、檢討特色課程成果，以及教學資源的保存、應用。

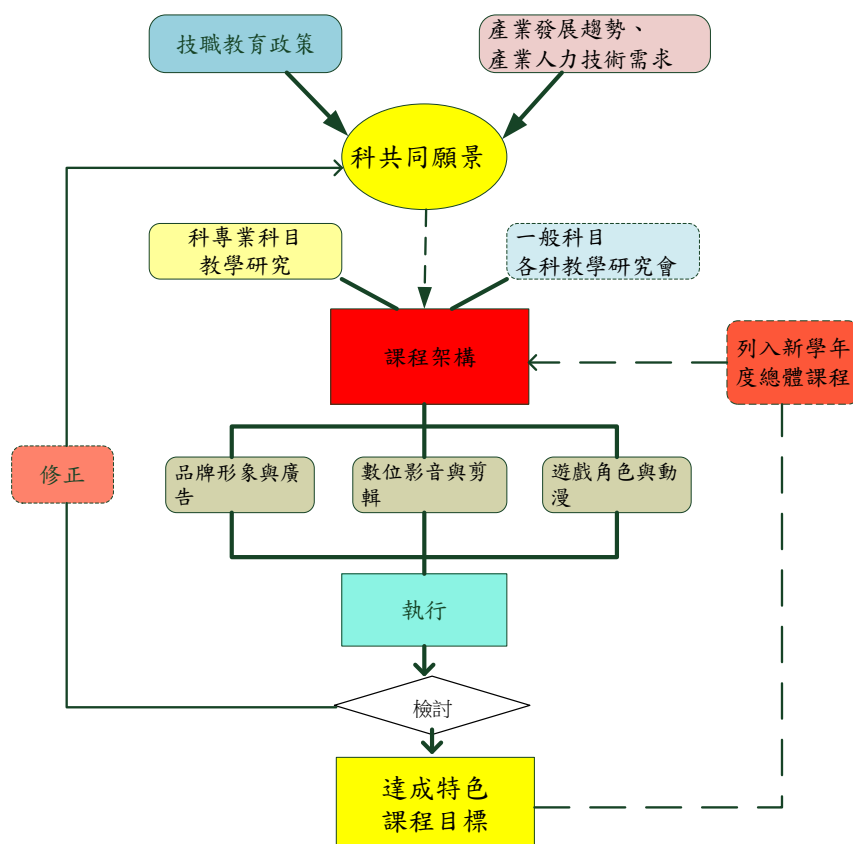


圖 7 為科開設特色課程模組流程機制

(二) 課程執行結果評鑑

本校高職旗艦計畫推動組織架構設置，主為推動高職旗艦計畫方案內涵，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如下表，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	教學組長	105-B-1 新銳藝術家
		主任	實驗組長	105-B-2 藝術鑑賞家
		學務主任	訓育組長	105-B-3 動漫基地—復興商工
		實習主任	實習組長	105-B-4 次世代美術特色課程~樂陞科技專班

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

(四) 學校連結外部資源之情形：

為了縮短產學差距，銜接高職、產業界的專業技能學習，次世代美術特色課程~樂陞科技專班，「遊戲角色與動漫課程」的發展過程，規劃科大教授到校協助教師專業成長，安排師生參訪科大體驗實務課程、專業設備及教學成果，並規劃產業界專家到校講座，安排師生產業參訪體驗，項目如下：

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

參、整體計畫經費概算表

105 學年度復興商工申請「新北市高中高職旗艦計畫」經費概算表【105 會計年度】

會計 年度	子計畫編號	子計畫名稱	申請補助金額		其他說明	主管機關核列經費	
			經常門	資本門		經常門	資本門
105 年度	105-B-1	新銳藝術家	590,000	95,000			
	105-B-2	藝術鑑賞家	180,000	60,200			
	105-B-3	動漫基地—復興商工	320,000	300,000			
	105-B-4	次世代美術特色課程~ 樂陞科技專班	505,000	169,800			
105 會計年度合計			1,595,000	625,000			

承辦人：

主辦主任：

會計主任：

校長：

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

會計年度	子計畫編號	子計畫名稱	申請補助金額		其他說明	主管機關核列經費	
			經常門	資本門		經常門	資本門
106 年度	105-B-1	新銳藝術家	580,000	80,000			
	105-B-2	藝術鑑賞家	190,000	167,000			
	105-B-3	動漫基地—復興商工	375,000	227,700			
	105-B-4	次世代美術特色課程~樂陞科技專班	480,000	150,300			
106 會計年度合計			1,625,000	625,000			

承辦人：

主辦主任：

會計主任：

校長：

肆、各項辦理子計畫內容與經費

● 子計畫編號：105-B-1

● 子計畫名稱：新銳藝術家

一、承辦單位

主辦：教務處教學組

協辦：美術科、美工科、廣設科

二、實施內容

105-B-1-1 美學繪畫創作新思維

105-B-1-2 藝博在復興

(一) 課程內涵

105-B-1 新銳藝術家							
主辦單位：教務處							
預定目標：1. 奠定學生良好繪畫基礎 2. 發展學生正確藝術欣賞與藝術理論觀點 3. 促進水彩風景寫生課程學習與加深加廣課程， 提升專業素想與能力。 4. 培養新銳藝術家，引導學生作品發表、展演並與台灣藝術活動接軌。							
次 單元名稱	認知層	基本認知		高層次			
		記憶	了解	應用	分析	評鑑	創作
繪畫基礎實務			✓	✓			✓
素描實作			✓	✓			✓
專業藝術概論	✓		✓		✓		
藝術欣賞			✓	✓	✓	✓	
繪畫素材研究			✓	✓	✓		✓
風景水彩寫生			✓	✓	✓		✓
展演實務			✓	✓		✓	✓
專業藝術展演			✓	✓	✓	✓	✓
備註							

- 1、本計畫配合本校美術科水彩繪畫創作特色模組課程，發展藝術繪畫基礎，補強學生藝術理論多元知能（加廣），促進水彩寫生與展演教學精緻化（加深），培育學生為新銳藝術家，無縫接軌成為藝文界藝術創作人才，特擬定實施要點。
- 2、加強風景寫生展演活動之教育與訓練成效，延續高一靜物繪畫課程，強化高二水彩繪畫教學發展，促進高三水彩與繪畫創作專題，精進藝術人才培育，提升學生的展演能力，建立學校優良傳統與傳承，達成技職學校之高技能水準。

- 3、提昇學生人文、藝術素養，促進學習效能，增強學生廣泛藝術觀念建構，發展專題創作與培養新銳藝術家，強化學校教育與社區資源分享，達成精緻高職教育。

4、搭配本計畫特色模組課程一覽表：

校名	復興高級商工 職業學校		公 私 別		☐ 公立 ☒ 私立		專案補助						☒ 接受旗艦計畫補助 ☐ 未接受旗艦計畫補助						
科別	美術科							招生方式						☐ 特色招生 ☒ 無特色招生					
技能領域	水彩繪畫創作特色模組課程		課程類別		科目類別		第一學年		第二學年		第三學年		特色課程規劃						
序號	科目名稱	學分數	部定科目	校訂科目	專業科目	實習科目	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	產學體驗	產學實習	業師教學	技專聯盟	特色活動	實施方式和內容說明 (若有合作單位請敘明單位名稱)	
1	繪畫基礎實務 I - II	4	v			v	v	v										從相關的繪畫基礎、素描發展學生的基本能力，期能準確的描繪及使用正確的素描表現技法，以實務的練習展現繪畫的樣貌。	
2	素描實作 I - II	4	v			v			v	v			v				v	透過素描實作了解繪畫表現的各項題材，並能適當的學習及觀察，透過各項的主題來熟悉素描的各項媒材的視覺表現。聘請藝術界專家學者協同教學，豐富學生學習經驗。師生共同參與新藝術博覽會、台北藝術博覽會等展出觀摩，辦理主題學習成果展出活動，以達到本課程特色。	
3	專業藝術概論 I - II	4	v		v		v	v										以藝術概論的知識學習為主，清楚專業藝術的定義及範圍，學習專業藝術發展的概念及歷程，內容由淺入深、漸廣。	
4	藝術欣賞 I - II	4	v		v				v	v								教授中國美術史及西洋美術史，以了解繪畫創作的變革及精神，並透過作品的賞析了解繪畫藝術的主題及表現形式。	
5	繪畫素材研究 I - IV	4		v		v	v	v	v	v								加強學生藝術創作之素材使用內含，培育學生專業創作媒材多元性。	

- 1、本計畫配合教師專業學習社群-筆趣心源，推廣藝術扎根、創作欣賞及作品發表，透過基礎建立、教師參觀藝文畫展、作品創作與發表呈現學職本能專長並相互分享、學習、成長，提昇技職教育技能水準，達成更佳教學成果。
- 2、教師透過繪畫課程教材教法研究、教學分享、教學成果研討..等互動學習與改進個人教學方式，促進學生學習，發展多元評量，運用 A-7 運用學習評量評估學習成效教學指標，俾利未來教學所需。
- 3、教師參觀藝術作品展出，探詢或參訪藝術家工作室，相互研究、學習，進而作品創作、發表，以成學生學習之表率。
- 4、教師專業學習社群-筆趣心源參與教師團隊：

美術科教師		美工科教師		廣設科教師	其他
林志金主任	張宏彬組長	歐紹合組長	江健昌老師	邱鵬城組長	教務主任 劉聰明主任
連明仁老師	蔡綉雯老師	高振益老師	蔡永順老師	蔡斐鈞老師	
李照富老師	陳依杰老師	林玟慧老師	周美燕老師	李佳鴻老師	
吳剛毅老師		簡志達老師			

(三) 學生學習：

1、課程規劃

- (1) 配合水彩繪畫創作特色模組課程發展繪畫基礎實務、I-II 素描實作 I-II、專業藝術概論 I-II、藝術欣賞 I-II 繪畫素材研究 I-IV、展演實務 I-VI 課程，深化學生創作與展演專業能力，強化風景寫生基礎，豐富學生學習，達成專業新銳藝術家培訓。
 - (2) 風景寫生先修班與高二風景寫生隊於每週一週會時間（1 節課），分為 2 個小隊實施風景基礎課程教學，合計每學期授課約 15 次。
 - (3) 風景寫生先修班與風景寫生隊於每學期第三週至第十九週星期三分為 3 個小隊，每隊各配置校內教師 1 人、外聘專業專家 1 人，實施課程加強，每次上課 3 個鐘點（14：20~17：00），合計每學期授課約 8 次。
 - (4) 風景寫生隊週六由風景寫生隊專業教師帶領，實施寫生課程，進行寫生培訓，並配合校內外重要寫生競賽，實施賽前加強培訓，每學期規劃約 8 次課程，每次進行寫生教學 7 小時。
 - (5) 風景寫生先修班與風景寫生隊於暑期輔導課期間將寫生隊分為三個小隊，實施課程加強，教學時間由教學組規劃於暑期輔導課時段下午實施。
 - (6) 繪畫專業班學生，實施課程加強與雙師教學，配合水彩繪畫創作特色模組課程，發展水彩繪畫創作，透過課程教學及訓練，了解水性媒材在繪畫中的專業表現及方式，培育風景寫生專業人才，達成新銳藝術家培訓。
- 2、除課程練習外，需按指導教師指定作業完成平時練習作品，每月份擇一適當課程時段，實施作品檢討、學習分享與優良作品欣賞，不定期參與藝文界相關水彩畫會團體，展覽活動之作品參觀、論壇或研討。
 - 3、成立風景寫生社團，鼓勵學生參與風景寫生活動，參觀相關藝術家作品展出，透過實作與欣賞，提升能力與眼界。
 - 4、相關競賽如后

序號	日期	單元內容	時間	參賽團隊	帶隊教師
----	----	------	----	------	------

1	每年 9 月 15 日 ~11 月 25 日	雅蒂斯盃第 12 屆美術繪 畫比賽			本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
2	3/6 星期日	馬偕盃水彩寫生比賽 淡水高中校園	8:00 報到	高一、二、三 寫生隊 全員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
3	3/27 星期日	敦化盃水彩寫生比賽 中正紀念堂	9:00-11:30	鼓勵全體 隊員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
4	4/9 星期六	光華杯水彩寫生比賽 台北市植物園	8:00 報到	高二、三 寫生隊 隊員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
5	4/16 星期六	復興盃水彩寫生比賽 台北市 228 公園	8:00 報到	高一、二、三 寫生隊全員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
6	4/30 星期六	信義公民會館(四四南 村)寫生比賽四四南村	8:00- 9:00 報到	高二、三寫生隊 隊員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
7	5/8 星期日	台灣世界水彩大賽系列 活動-全國寫生比賽 淡水真理大學	10:00- 16:30	高一、二、三 寫生隊全員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
8	1/10 前	全國美術展	作品徵件	高二、三寫生隊 隊員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
9	2/20 前	新北市美展	作品徵件	高二、三寫生隊 隊員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
10	8/30 前	宜蘭美展	作品徵件	高二、三寫生隊 隊員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
11	10/30 前	中部美展	作品徵件	高二、三寫生隊 隊員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)
12	10/15 前	五洲華陽獎	作品徵件	高二、三寫生隊 隊員參加	本專案教學團 隊(含內外聘教 師)

※除上述常態性水彩寫生與水彩創作競賽外，隨時關注各項相關競賽並積極安排、鼓勵學生參加，取得佳績。

(四) 資源與設備

- 1、申請學生學習材料，供應學生一般性學習課程以外的學習資源，如週一加強課程、社團雙師教學、假日加深加廣教學與繪畫知能學習等材料。
- 2、聘請專業水彩藝術家配合校內教師實施繪畫專業班與風景寫生隊雙師教學，週一加強課程，假日加深加廣教學與繪畫知能學習等鐘點費支付。
- 3、申請專業藝術家實施繪畫專業班與雙師教學與假日加深加廣教學教師使用專業教學工具、材料、遠距離寫生巡旅活動車資與相關設備，並配合專業

展演活動相關佈展材料經費。

- 4、配合 105-B-1 新銳藝術家各項子計畫各項活動所需學生工讀、相關設備維護、文具費用、佈展與資料印刷。
- 5、配合 105-B-1 新銳藝術家相關教學、活動紀錄、資料分享所需，申請平板電腦（含數位筆）、數位攝影機、對開凹凸版壓印機…等設備。

三、 經費需求：

經常門 1170,000 元，資本門 175,000 元（固定資產 175,000 元、無形資產 0 元），總計 1345,000 元（詳請見計畫 105-B-1 新銳藝術家經費明細表）

四、 預期效益

- （一）、透過專業深化與學習，延續高一靜物繪畫課程，強化高二水彩寫生教學，發展水彩創作專題，精進藝術人才培育提升學生的展演能力，進而延伸國中端師生對高職藝術與設計專業教育的認識，達成精緻高職教育精神與 12 年國教的教育目標。
- （二）、學生能發展專業領域學習的精緻化，實施作品創作及辦理展演活動，透過風景寫生隊專才培訓與展演活動品質的提升，促進師生創作之作品相互觀摩，一方面教學相長、一方面學生相互學習，再另一方面增進學校校本課程所發展專業學能透網路提供與社會互動學習之機會，發展學生水彩專題展示進而成為有能力進行藝術創作的藝術專才。
- （三）全校能利用人文藝術活動，增進學生對人文藝術之涵養，透過雙師教學，引進藝術專家協同教學，提升學生學習成效，培養水彩創作專才。
- （四）學生能運用在學期間發展專業領域學習，提升藝術與設計專業水準，增進相關領域的競爭力與提昇競賽成績，對未來之創作有莫大之幫助。
- （五）師生參觀藝術家創作展出，聘請國內藝術創作具知名度藝術家專題講座與分享創作經驗，發展全國獨一美術專業特色學校，成功培養新銳藝術設計專業人才。

五、105-B-1 新銳藝術家計畫經費明細表

(一)105 會計年度概算表(105 年 8 月至 12 月)

單位：元

名稱		單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)
1. 經常門						
印刷費		套	1	10000	10,000	105-B-1 新銳藝術家各項展出活動佈展印刷所需
材料費		元/生	200	700	140,000	105-B-1 新銳藝術家相關課程學生學習材料
鐘點費		時	600	400	240,000	105-B-1 新銳藝術家相關課程內、外聘指導教師鐘點費
工讀費		時	100	120	12,000	105-B-1 新銳藝術家各項活動學生工讀費
設備維護費		式	1	36,000	36,000	105-B-1 新銳藝術家相關設備維護(彩色輸出印表機、掃描設備)
物品費		組	15	8,000	120,000	105-B-1-1 美學繪畫創作新思維課程使用寫生型畫架、教師示範、教學使用、作品展出佈展之設備與材料。
交通費		車次	3	10,000	30,000	105-B-1-2 藝博在復興寫生巡旅活動、遠距離寫生活動使用車資。
雜支		式	1	2,000	2,000	105-B-1 新銳藝術家各項活動相關文具費用
經常門合計					590,000	
2. 資本門						
固定資產	平板電腦(含數位筆)	台	2	37000	74,000	105-B-1 新銳藝術家相關教學、活動紀錄、資料分享所需
	數位攝影機	台	1	21000	21,000	105-B-1 新銳藝術家相關教學、活動紀錄、資料分享所需
	小計				95,000	
無形資產						
	小計					
資本門合計					95,000	
總計					685,000	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

(二)106 會計年度概算表(106 年 1 月至 7 月)

單位：元

名稱		單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)
1. 經常門						
印刷費		套	3	10000	30,000	105-B-1 新銳藝術家各項展出活動佈展印刷所需
材料費		元/生	200	700	140,000	105-B-1 新銳藝術家相關課程學生學習材料
鐘點費		時	600	400	240,000	105-B-1 新銳藝術家相關課程內、外聘指導教師鐘點費
工讀費		時	100	120	12,000	105-B-1 新銳藝術家各項活動學生工讀費
設備維護費		式	1	36,000	36,000	105-B-1 新銳藝術家相關設備維護(彩色輸出印表機、掃描設備)
物品費		組	15	8,000	120,000	105-B-1-1 美學繪畫創作新思維課程使用寫生型畫架、教師示範、教學使用、作品展出佈展之設備與材料。
雜支		式	1	2,000	2,000	105-B-1 新銳藝術家各項活動相關文具費用
經常門合計					580,000	
2. 資本門						
固定資產	對開凹版機	台	1	80,000	80,000	105-B-1 新銳藝術家製作教學、活動紀錄、資料分享所需
	小計				80,000	
無形資產						
	小計					
資本門合計					80,000	
總計					660,000	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

●子計畫編號：105-B-2

●子計畫名稱：藝術鑑賞家

一、承辦單位

主辦：教處務實驗研究組

協辦：國文科、美工科

二、實施內容

105-B-2-1 樂活文學

105-B-2-2 國際藝術導覽

(一) 課程內涵

105-B-2 藝術鑑賞家						
主辦單位：教務處						
預定目標：1. 奠定文學素養，養成主動閱讀習慣。 2. 提升口語表達能力。 3. 強化專題製作美術鑑賞觀念。 4. 培養藝術鑑賞家，引導學生藝術鑑賞思考、服務導覽國際藝術展。						
單元名稱	基本認知		高層次			
	記憶	了解	應用	分析	評鑑	創作
國文	✓	✓				
資訊科技		✓	✓			
電腦向量繪圖實習		✓	✓			✓
數位影像處理實習		✓	✓			✓
專題製作			✓	✓		✓

1. 計畫配合本校共同科語文類，奠定文學素養基礎，養成學生主動閱讀習慣，營造豐富的閱讀環境，聽、說、讀、寫語文多元培育並強化口語表達能力，使文學更有思考性及學習意義。
2. 補強美工科專題製作特色模組課程藝術鑑賞觀念，提升專題製作課程作品導覽能力進而培養藝術鑑賞家，服務學習導覽國際藝術展。
3. 美工科特色模組課程一覽表：

校名	復興高級商工 職業學校	公私別	☐ 公立 私立		專案補助			☒ 接受旗艦計畫補助 ☐ 未接受旗艦計畫補助特色課程					
科別	美工科				招生方式			☐ 特色招生 ☒ 無特色招生					
技能領域	專題製作特 色模組課程	課程類別	科目類別	第一學年	第二學年	第三學年	特色課程規劃						
序	科目名稱	學部	校專	實第	第第	第第	第第	產產	業業	技技	特特	實施方式和內容說明	

號		分數	定科目	訂科目	業科目	習科目	一學期	二學期	一學期	二學期	一學期	二學期	學體驗	學實習	師教學	專聯盟	色活動	(若有合作單位請敘明單位名稱)
1	資訊科技 I~II	2	V				V	V										著重軟體應用處理影像之基本訓練，將附屬應用程式中的繪圖軟體，以繪圖工具繪製所需圖形，配合設計群專業數位軟體課程發展。
2	電腦向量繪圖實習 I~II	3	V			V			V				V					利用基本造型來組合圖形，每幅記錄所使用繪圖元素在圖形中的位置、大小、方向等資料，突顯向量圖形放大或旋轉不失真的特性。透過產業界的觀摩走讀，增加學生實務經驗。
3	數位影像處理實習 I~II	3	V			V				V			V			V		有關數位點陣影像處理的基本原理及應用技術，課程中將以實用的觀點探討數位影像結構、圖像變換、影像畫素強化等技術課題。專案申請業師實施雙師教學，提升學生學習廣度，透過產業界的觀摩走讀，增加學生實務經驗。
4	專題製作 I~IV	16		V		V			V	V	V	V	V			V	V	提供學生學習成效展示平台，培養專業創作發展能力，發展創意及獨特性專業知能成長，藉由競賽的實施與制度，結合數位媒體的應用效果，提升企畫編撰能力和實務經驗。專案申請業師實施雙師教學，配合專題主題規畫，提升學生學習廣度，透過產業界的觀摩走讀，增加學生實務經驗辦理專題作品展出，參與新一代設計展，引領學生走向設計新領域。
備註	1. 產學體驗：係指學生至相關產業、訓練機構(含職訓單位、工會、公會、協會等)或展覽進行參訪活動，高一到高三每班每學期以五次為限。 2. 產學實習：係包括實務實習(學生配合校內實習或專業課程，每週於該課程時段至業界或訓練機構(含職訓單位、工會、公會、協會等)，進行六週內的校外實習，每學期以辦理一次為限)、業界實習(學生至業界或訓練機構進行一至四週的校外實習，以高二以上學生辦理，每班或每生每學期一次為限)、就業實習(學生至業界或訓練機構進行四到六週的校外實習或就業訓練，以高三辦理為原則)。 3. 業師教學：係指業界或訓練機構之專業人員指導學生專題或專業新知，於校內進行協同或共同教學。 4. 技專聯盟：係指與技專校院合作提供實習設備供學生使用、技專教師指導學生專題或專業新知、學生赴技專院校參訪。 5. 特色活動：如工作坊、主題式教學等。																	

(二) 教師專業社群

1. 結合語文課程類專業社群「閱讀悅樂」設計適切於本校閱讀教學策略。

2. 研擬有效的語文教學活動，透過觀摩與研習，增進老師專業知能。
3. 規畫各類語文活動，深耕學生語文層面，提廣本校閱讀風氣。
4. 「閱讀悅樂」專業學習社群有 15 位教師參與：

國文教師		英文教師		其他教師
林建邦老師	陳佩芬老師	林慈諭老師	王雪乃老師	藍瑪琍老師
李文媛老師	劉梅卿老師	戴廷恩老師	廖育騰老師	
孟怡君老師	楊廣傳老師	林逢春老師		
高靜宜老師	張 強老師			
陳心雲老師				

(三) 學生學習

1. 多元語文活動規劃

配合共同科國文課程，奠定文學素養基礎、營造豐富的閱讀環境。

- (1) 每學期及寒、暑假辦理閱讀認證與藝文賞析活動，保持學生持續且主動閱讀的良好習慣。
- (2) 早讀時段成立讀書會，將閱讀課程融入班級經營，培養悅讀品德力。
- (3) 每週一好書於星期二升旗時段，舉辦閱讀心得分享活動，帶領全校共同閱讀。
- (4) 辦理語文競賽，培養學生聽、說、讀、寫多元文學能力。
- (5) 成立閱讀出題小組，強化學生語文邏輯思考及增進學生認證時多元選擇，提升閱讀認證樂趣。

2. 國際藝術導覽專班課程規劃

補強美工科專題製作特色模組課程藝術鑑賞觀念，提升專題製作課程作品導覽能力進而培養藝術鑑賞家，服務學習導覽國際藝術展。

(1) 成立國際藝術導覽專班

課程內容	課程目標	授課時數
藝術鑑賞課程	1. 深化學生中西方美術史涵養。 2. 提升藝術鑑賞能力。	每學期授課 8 次 (2 節課)
導覽練習課程	透過校本藝術展於元旦展、師生美展、畢業展期間進行導覽練習，提升導覽口語表達及應變能力。	每學年授課 3 次 (4 節課)
展覽賞析課程	至各大美術展聆聽導覽員對當期展覽解說，學習導覽技巧及瞭解最新展覽資訊。	每學期課程 5 次 (3 節課)
導覽實務講座	促進學生了解業界商業藝術發展。	每學期講座 5 次
國際禮儀講座	1. 提升學生英文對話能力 2. 瞭解國際禮儀規範	每學期辦理專題講座約 3 次 (2 節課)

(2) 推動藝術展導覽服務學習

秉持人文藝術精神、支持國內藝術發展，鼓勵專班同學至各大美術館活動支援藝術導覽服務。

- A. 校本藝術展導覽協助
- B. 國際藝術博覽會導覽協助
- C. 社區美術館導覽實習

(四) 資源與設備

1. 聘請國文老師協助設計提廣語閱讀風氣及辦理各項語文競賽活動鐘點費支應。
2. 聘請國際藝術導覽專班校內專業教師授課及辦理導覽實務講座、國際禮儀講座鐘點費支應。
3. 申請材料費支應各類語文競賽活動優良表現贈品、國際藝術展參觀門票及參觀活動車資。
4. 配合 105-B-2 藝術鑑賞家各項子計畫所需協助人員工作費、學生工讀、文具用品、資料印刷費與 Mipro MA-708 教學擴音器、彩色印表機、50 吋電視螢幕、HTC 三D眼鏡…設備等。

三、經費需求

經常門 370,000 元，資本門 227,200 元（固定資產 227,200 元、無形資產 0 元），總計 597,200 元（詳請見計畫 105-B-2 藝術鑑賞家計畫經費明細表經費明細表）。

四、預期效益

- （一）透過語文類教師社群研討深化專業教學能力，營造團體學習情境並帶動學生主動閱讀、樂在樂讀、享受閱讀。
- （二）透過多元語文活動活化文學氣氛，奠定校園文學素養基礎。
- （三）透過國際藝術導覽專班課程，加深加廣補強美工科專題製作特色模組課程藝術鑑賞觀念，提升專題製作課程作品導覽能力。
- （四）從奠定語文素養、強化口語表達，建立藝術鑑賞能力進而培養藝術鑑賞家，服務學習導覽國際藝術展。

五、105-B-2 藝術鑑賞家計畫經費明細表

(一)105 會計年度概算表(105 年 8 月至 12 月)

單位：元

名稱		單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)
1. 經常門						
鐘點費		節	30	400	12,000	105-B-2 藝術鑑賞家-各項語文活動鐘點
鐘點費		節	40	550	22,000	105-B-2 藝術鑑賞家-各項語文活動及導覽專班授課鐘點(課後)
講座鐘點費		節	21	1,600	33,600	105-B-2 藝術鑑賞家-導覽專班專題講座鐘點
工作費		時	30	120	3,600	105-B-2 藝術鑑賞家-協助臨時推動業務及出題資料整理工作費
工讀費		時	300	120	36,000	105-B-2 藝術鑑賞家-協助臨時推動業務及出題工讀費
印刷費		套	1	10,000	10,000	105-B-2 藝術鑑賞家-各項語文活動及導覽專班印刷支出
國內旅費		車次	5	2,000	10,000	105-B-2 藝術鑑賞家-國際藝術導覽專班校外參觀藝術展使用車資
材料費		元/生	70	700	49,000	105-B-2 藝術鑑賞家-優良表現贈品、國際藝術展門票
雜支		式	1	3,800	3,800	105-B-2 藝術鑑賞家-文具用品、光碟片等雜支
經常門合計					180,000	
2. 資本門						
固定資產	專業教學擴音器	套	1	30,200	30,200	105-B-2-2 國際藝術導覽班教學活動使用
	彩色雷射印表機	台	1	30,000	30,000	105-B-2-2 國際藝術導覽班教學活動使用
	小計				60,200	
無形資產						
	小計					
資本門合計					60,200	
總 計					240,200	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

(二)106 會計年度概算表(106 年 1 月至 7 月)

單位：元

名稱		單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)
1. 經常門						
鐘點費		節	50	400	20,000	105-B-2 藝術鑑賞家-各項語文活動鐘點
鐘點費		節	40	550	22,000	105-B-2 藝術鑑賞家-各項語文活動及導覽專班授課鐘點(課後)
講座鐘點費		節	21	1,600	33,600	105-B-2 藝術鑑賞家-導覽專班專題講座鐘點
工作費		時	40	120	4,800	105-B-2 藝術鑑賞家-協助臨時推動業務及出題資料整理工作費
工讀費		時	300	120	36,000	105-B-2 藝術鑑賞家-協助臨時推動業務及出題工讀費
印刷費		套	1	10,000	10,000	105-B-2 藝術鑑賞家-各項語文活動及導覽專班印刷支出
國內旅費		車次	5	2,000	10,000	105-B-2 藝術鑑賞家-國際藝術導覽專班校外參觀藝術展使用車資
材料費		元/生	70	700	49,000	105-B-2 藝術鑑賞家-優良表現贈品、國際藝術展門票
雜支		式	1	4,600	4,600	105-B-2 藝術鑑賞家-文具用品、光碟片等雜支
經常門合計					190,000	
2. 資本門						
固定資產	50 吋電視螢幕	台	1	22,000	22,000	105-B-2-2 國際藝術導覽班教學活動使用
	HTC 三D眼鏡	組	5	29,000	145,000	105-B-2-2 國際藝術導覽班教學活動使用
	小計				167,000	
無形資產						
	小計					
資本門合計					167,000	
總 計					357,000	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

●子計畫編號：105-B-3

●子計畫名稱：動漫基地—復興商工

一、承辦單位

主辦：學務處訓育組

協辦：廣設科、美工科、美術科

二、實施內容

105-B-3-1 扶植漫畫創作

105-B-3-2 激發動漫周邊文創

(一) 課程內涵

105-B-3 動漫基地—復興商工						
主辦單位：學務處						
預定目標：1. 奠定學生良好漫畫基礎 2. 發展學生正確漫畫欣賞與創作觀點 3. 培養新銳漫畫家，引導學生創作、展演並與動漫活動接軌。						
認知層次 單元名稱	基本認知		高層次			
	記憶	了解	應用	分析	評鑑	創作
電腦向量繪圖實習	✓	✓	✓	✓	✓	✓
數位影像處理實習	✓	✓	✓	✓	✓	✓
漫畫社團課	✓	✓	✓	✓		✓
同人創作社團課	✓	✓	✓	✓		✓
備註						

1. 105-B-3-1 扶植漫畫創作：人物面相、動作骨架、透視理論、場景設定、人造物件等繪畫技巧。劇本創作、劇本分鏡、角色設定、對白設計。後期製作：數位編輯、向量繪圖製作、數位上色。
 2. 105-B-3-2 激發動漫周邊文創：同人文創、角色扮演、基礎彩妝、道具製作。
 3. 透過課程與社團，提昇學生人文、漫畫素養，促進學習效能，增強學生漫畫創作概念與能力；以期待產生作品並與培養新興漫畫家，達成精緻高職教育。
- 4、搭配本計畫特色模組課程一覽表：

校名	復興高級商工職業學校	公私立別	☐ 公立 ☒ 私立	專案補助	☒ 接受旗艦計畫補助 ☐ 未接受旗艦計畫補助
----	------------	------	---	------	--

科別	廣設科						招生方式			☐ 特色招生 ☒ 無特色招生										
技能領域	動漫創作特色模組課程		課程類別		科目類別		第一學年		第二學年		第三學年		特色課程規劃							
序號	科目名稱	學分數	部定科目	校訂科目	專業科目	實習科目	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	產學體驗	產學實習	業師教學	技專聯盟	特色活動	實施方式和內容說明 (若有合作單位請敘明單位名稱)		
1	電腦向量繪圖實習	3	V			V			V									從基礎的手繪，轉換成數位繪畫的基礎，簡化造型、分色能力，以作為單格漫畫或貼圖漫畫之學習。		
2	數位影像處理實習	3	V			V				V								透過點陣圖式的繪圖軟體，研習精細漫畫、漫畫合成、編輯等技法，用於連環圖畫或精緻彩頁繪製的學習。		
3	漫畫社團課						V	V	V	V	V	V			V		V	透過專業漫畫家，在社團課程中指導學生，漫畫家養成的相關各種技能與知識，並進一步指導創作，鼓勵學生能進行創作，利用社團成果展示學生學習成效。		
4	同人創作社團課						V	V	V	V	V	V			V		V	透過同人創作玩家，在社團課程中指導學生，同人創作養成的相關各種技能與知識，並進一步指導創作，鼓勵學生能進行創作，運用校內外服務展演機會呈現學生創作玩家技能。		
備註	1. 產學體驗：係指學生至相關產業、訓練機構(含職訓單位、工會、公會、協會等)或展覽進行參訪活動，高一到高三每班每學期以五次為限。 2. 產學實習：係包括 實務實習 (學生配合校內實習或專業課程，每週於該課程時段至業界或訓練機構(含職訓單位、工會、公會、協會等)，進行六週內的校外實習，每學期以辦理一次為限)、 業界實習 (學生至業界或訓練機構進行一至四週的校外實習，以高二以上學生辦理，每班或每生每學期一次為限)、 就業實習 (學生至業界或訓練機構進行四到六週的校外實習或就業訓練，以高三辦理為原則)。 3. 業師教學：係指業界或訓練機構之專業人員指導學生專題或專業新知，於校內進行協同或共同教學。 4. 技專聯盟：係指與技專校院合作提供實習設備供學生使用、技專教師指導學生專題或專業新知、學生赴技專院校參訪。 5. 特色活動：如工作坊、主題式教學等。																			

(二) 教師專業社群

漫畫社、同人創作社團指導老師群：漫畫社：王梓怡、柯光曜、阮光民、葉明軒、胡美嬌、張芷瑜、林秀欣老師；

同人創作社：胡晏齡、蘇素貞、李宸羿、王正蕙、吳珮瑜老師。

復興商工 104 學年度社團老師一覽表

社團名稱	社團老師	社團名稱	社團老師	社團名稱	社團老師
表演藝術社	林慧祺	飛盤社	吳峰銘	電影欣賞社(1)	李盈樺
同人創作社(1)	胡晏齡	籃球社(1)	張釋文	電影欣賞社(2)	陳美珠
同人創作社(2)	蘇素珍	籃球社(2)	吳鴻年	電影欣賞社(3)	郭慧智
同人創作社(3)	李宸羿	排球社	翟妍絮	電影欣賞社(4)	邱茂宸
同人創作社(4)	王正蕙	編輯社	劉梅卿	電影欣賞社(5)	張正寶
同人創作社(5)	吳珮瑜	年鑑編輯社	鄭統政	電影欣賞社(6)	莊家豪
漫畫社(1)	王梓怡	葡萄園社	江健昌	電影欣賞社(7)	楊秉樺
漫畫社(2)	柯光曜	日語社(1)	李盈瑩	電影欣賞社(8)	牛曰斌
漫畫社(3)	阮光民	日語社(2)	胡沛涵	電影欣賞社(9)	李崇城
漫畫社(4)	葉明軒	日語社(3)	陳浩子	電影欣賞社(10)	林銘程
漫畫社(5)	胡美嬌	日語社(4)	陳怡安	電影欣賞社(11)	林建邦
漫畫社(6)	張芷瑜	音樂欣賞社	周美燕	電影欣賞社(12)	吳剛毅
漫畫社(7)	林秀欣	英語會話社	游雅雯	電影欣賞社(13)	楊廣傳
人像速寫社	李照富	韓文社(1)	吳艷蓁	象棋社(1)	林明德
風景寫生社(1)	李佳鴻	韓文社(2)	朱玉君	象棋社(2)	陳駱儀
風景寫生社(2)	連明仁	韓文社(3)	陳圓環	橋藝社(1)	蘇家鐘
風景寫生社(3)	張宏彬	微電影社	賴建華	橋藝社(2)	林世民
熱舞社	田穎真	薪傳社	日婉琦	歌詠社(1)	廖珈慧
繪本欣賞社	吳欣瑤	紫錐花社	王心寧	歌詠社(2)	蕭天霖
魔術社	王威迪	慈暉社	陳映瑾	吉他社(1)	劉景元
攝影社	吳鴻麟	桌遊社(1)	陳鏐陵	吉他社(2)	林呈擎
花藝設計社	蔡麗君	桌遊社(2)	吳佩蓉	管樂社(1)	鄭俊岳
中國結藝社	譚蓬竹	桌遊社(3)	陳芄蓁	管樂社(2)	康倫彰
劍玉社	劉威廷	桌遊社(4)	陳韻年	管樂社(3)	詹晨勛
模型社	吳開裕	電玩競技社	劉彥宏		

袖珍黏土社	張瑞婉	競音社	李子庭		
跆拳道社	莊健華	羽球社	萬馨淳		

於社團活動時間(每班約 50 名學生,每隔週上課,社課時間 14:20~16:05,一學期約 7~8 課。)進行指導。

(三) 學生學習

●105-B-3-1扶植漫畫創作

學習：人物藝用解剖學、人臉比例、五官描繪、肢體比例、動作開展、透視表現、空間與物體描繪。劇本結構、分鏡列表、角色設計、對話框設計。後期製作：落版編輯、向量繪圖製作、數位上色等。

評鑑：預計上學期末辦理一次進度檢查、學年末辦理成果發表一次。

●105-B-3-2激發動漫周邊文創

學習：動漫延伸周邊創作、角色扮演、基礎彩妝、道具製作、酷卡文具小品等。

評鑑：角色扮演公開活動6次、產出文創小品5款。

(四) 資源與設備

1. 申請學生學習材料，供應學生一般性學習課程以外的學習資源，如每隔週三加強課程、於社團課後增加輔導課程，以加深加廣教學與漫畫知能學習等材料。
2. 聘請專業漫畫家、同人創作玩家，配合校內教師實施漫畫雙師教學，加深加廣延長課程等鐘點費支付。
3. 申請外出展演、服務活動相關材料經費。
4. 配合 105-B-3 動漫基地—復興商工各項子計畫各項活動所需學生工讀、相關設備維護、文具費用、展演與文創小品印製費。
5. 配合 105-B-3 動漫基地—復興商工相關教學、活動紀錄、資料分享所需，申請平板電腦（含數位筆）、Wacom 專業創意平板電腦、高階相機、CLIP STUDIOPAINT EX 軟體、環閃棚燈組、截流閃光燈 K 架組、可調阻尼滑軌 80cm 滑軌..等設備。

三、經費需求

經常門 695,000 元，資本門 527,700 元（固定資產 497,000 元、無形資產 30,000 元），總計 1222,700 元（詳請見計畫 105-B-3 動漫基地—復興商工經費明細表）

四、預期效益

- （一）透過專業深化學習，延續高一學習的基礎繪畫能力，進入高二本計畫輔助課程與社團後，可以將之延伸運用於漫畫之創作；將可補目前課程內容之不足，卻已是充滿市場與經濟價值的美藝領域。進而延伸國中端師生對高職藝術與設計專業教育的期待，達成精緻高職教育精神與 12 年國教的教育目標。
- （二）學生能發展專業領域學習的精緻化，實施作品創作及辦理展演活動，透過漫畫與同人文創的創作、展演能力，將其用於、服務於社會國家。預計漫畫創作提出成果展、角色扮演公開活動 6 次、產出文創小品 5 款。以吸引有興趣國中生申請就讀本校。

五、105-B-3 動漫基地—復興商工計畫經費明細表

(一)105 會計年度概算表(105 年 8 月至 12 月)

單位：元

名稱		單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)
1. 經常門						
鐘點費		時	240	400	96,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關課程內、外聘指導教師鐘點費
材料費		元/生	200	700	140,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關課程學生學習材料
工讀費		時	500	120	60,000	105-B-3 動漫基地—復興商工各項活動學生工讀費
設備維護費		式	1	20,000	20,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關設備維護
雜支		式	1	4,000	4,000	105-B-3 動漫基地—復興商工各項活動相關文具費用
經常門合計					320,000	
2. 資本門						
固定資產	平板電腦(含數位筆)	台	2	37,000	74,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關教學所需
	Wacom 專業創意平板電腦	台	1	70,000	70,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關教學所需
	高階相機	組	1	126,000	126,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關教學、文創小品製作、活動紀錄所需
	小計				270,000	
無形資產	CLIP STUDIO PAINT EX 軟體	套	1	30,000	30,000	預計授權一間教室(55 台)電腦安裝。
	小計				30,000	
資本門合計					263,000	
總 計					620,000	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

(二)106 會計年度概算表(106 年 1 月至 7 月)

單位：元

名稱		單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)
1. 經常門						
鐘點費		時	240	400	96,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關課程內、外聘指導教師鐘點費
材料費		元/生	200	700	140,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關課程學生學習材料
工讀費		時	500	120	60,000	105-B-3 動漫基地—復興商工各項活動學生工讀費
設備維護費		式	1	15,000	15,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關設備維護
印刷費		款	3	20,000	60,000	105-B-3-2 激發動漫周邊文創小品印製費
雜支		式	1	4,000	4,000	105-B-3 動漫基地—復興商工各項活動相關文具費用
經常門合計					37,5000	
2. 資本門						
固定資產	環閃棚燈組	組	2	52,000	104,000	105-B-3 動漫基地—復興商工相關教學、文創小品製作、活動紀錄所需
	數位專業單眼相機	台	1	49,700	49,700	105-B-3 動漫基地—復興商工相關教學、文創小品製作、活動紀錄所需
	截流閃光燈 K 架組	組	1	60,000	60,000	105-B-3 動漫基地—提供攝影、媒體傳達設計教學使用
	可調阻尼滑軌 80cm 滑軌	組	1	14,000	14,000	105-B-3 動漫基地—提供攝影、媒體傳達設計教學使用
	小計				227,700	
無形資產						
	小計					
資本門合計					227,700	
總 計					602,700	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

● 子計畫編號：105-B-4

● 子計畫名稱：次世代美術特色課程-樂陞科技專班

一、 承辦單位

主辦：實習處

協辦：實習處實習組、廣設科

二、 實施內容

105-B-4-1 優化 2D 場景角色

105-B-4-2 提升 3D 特效技術

(一)課程內涵

105-B-4 次世代美術特色課程-樂陞科技專班						
主辦單位：實習處						
預定目標：						
1. 優化學生 2D 角色設計創造與場景繪製能力。						
2. 提升學生 3D 電腦特效編輯及加強 3D 渲染技術提升。						
3. 產業技術鏈結遴聘業師協同教學，提升學生 2D、3D 動畫專業技術與能力。						
4. 透過學生作品展覽檢視學習成效，並聘請專家講評精進作品呈現。						
次 單元名稱	認 知 層		高 層 次			
	記 憶	了 解	應 用	分 析	評 鑑	創 作
繪畫基礎 I		✓	✓			✓
繪畫基礎 II		✓	✓			✓
數位設計基礎	✓	✓	✓	✓		
創意潛能開發	✓	✓		✓	✓	
動畫設計 I		✓	✓	✓		✓
動畫設計 II		✓	✓	✓		✓
備註						

1. 精進遊戲動畫課程，結合樂陞科技公司專業師資，成立專班課程規畫，引進業師入班協同教學，藉以銜接動漫產業無縫接軌，並且建立雙師協同教學模式，進而促進業師與校內教師技術交流及經驗分享。
2. 發展次世代美術特色課程，包含如何使用繪圖螢幕技巧，專業漫畫軟體等操作與實務，培養遊戲角色塑造、人物創作技巧、漫畫製作的實務經驗，規劃模組化特色課程，包含繪畫基礎實務 I、II、數位設計基礎、創意潛能開發、動畫設計 I、II、動畫後製 I、II 等相關課程，透過多元課程加深加廣學生對於次世代美術的特色與瞭解。
3. 搭配本計畫特色模組課程一覽表

校名	復興高級商工職業學校		公私立別	☐ 公立 ☒ 私立		專案補助		☒ 接受旗艦計畫補助 ☐ 未接受旗艦計畫補助										
科別	廣設科					招生方式		☐ 特色招生 ☒ 無特色招生										
技能領域	動畫軟體特色模組課程	課程類別	科目類別	第一學年	第二學年	第三學年	特色課程規劃											
序號	科目名稱	學分數	部定科目	校訂科目	專業科目	實習科目	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	第一學期	第二學期	產學體驗	產學實習	業師教學	技專聯盟	特色活動	實施方式和內容說明 (若有合作單位請敘明單位名稱)
1	繪畫基礎實務 I、II	6	V			V	V	V										加強基礎繪畫技巧，奠定腳本設計基礎能力。
2	數位設計基礎	2	V		V				V									加強學生數位軟體基本素養，因應手繪作品與數位科技結合。專案申請業師實施雙師教學，提升學生學習廣度，透過產業界的觀摩走讀，增加學生實務經驗。
3	創意潛能開發	2	V		V				V				V					啟發學生創意思考，發展創作無限的可能性。
4	動畫設計 I、II	6		V		V				V	V	V		V	V	V		配合樂陞科技，發展雙師教學，進而參與業界實務實習，除培訓遊戲動畫遊戲軟體專業人才外，更為學生就業建立良好機會。
5	動畫後製 I、II	6		V		V				V	V	V		V	V	V		配合樂陞科技，發展雙師教學，進而參與業界實務實習，除培訓動畫後製專業人才外，更為學生就業建立良好機會。
備註	1. 產學體驗：係指學生至相關產業、訓練機構(含職訓單位、工會、公會、協會等)或展覽進行參訪活動，高一到高三每班每學期以五次為限。 2. 產學實習：係包括實務實習(學生配合校內實習或專業課程，每週於該課程時段至業界或訓練機構(含職訓單位、工會、公會、協會等)，進行六週內的校外實習，每學期以辦理一次為限)、業界實習(學生至業界或訓練機構進行一至四週的校外實習，以高二以上學生辦理，每班或每生每學期一次為限)、就業實習(學生至業界或訓練機構進行四到六週的校外實習或就業訓練，以高三辦理為原則)。 3. 業師教學：係指業界或訓練機構之專業人員指導學生專題或專業新知，於校內進行協同或共同教學。 4. 技專聯盟：係指與技專校院合作提供實習設備供學生使用、技專教師指導學生專題或專業新知、學生赴技專院校參訪。																	

5. 特色活動：如工作坊、主題式教學等。

(二)教師專業社群

1. 本計畫配合教師專業學習社群名稱：「新藝象」教師社群。

2. 參與人數：

教師姓名	任教科目	教師姓名	任教科目
楊雅涵	數位多媒體設計、設計素描、專題製作	羅妙如	電腦繪圖、廣告設計、升學組專一
余珮綺	插畫、設計素描、設計繪畫	邱靖智	繪本創作、插畫、設計繪畫
陳俊安	數位應用、電腦繪圖、數位後製、專題製作	陳柏聿	插畫、專題製作、設計繪畫、攝影
游昭文	專題製作、表現技法、設計繪畫		

現有師資 7 位，為了發展發展次世代美術特色課程，現有師資需要做專業成長，列入廣告設計科教師專業學習社群之學習重點。

3. 實施方式：現有師資 7 位，較欠缺動漫之課程實務操作經驗，為了發展遊戲角色與動漫特色課程，現有師資需要做專業成長，列入廣告設計科教師專業學習社群之學習重點，除了規劃「教師接受專業指導、教師赴產業機構實務觀摩參訪」之外，另規畫 4 次特色課程發展研討會，讓教師進行專業學習、教師觀摩、教師專業對話，以促進教師專業成長。

(三)學生學習

1. 課程規畫

科目	教學目標	教學內容
繪畫基礎 實務 I、II	1. 強化學生繪畫技巧及提升寫生構圖能力 2. 加強學生垂直、水平之創意表現能力 3. 訓練學生熟練各種繪畫媒材之特性與表現技巧 4. 加強培養學生之寫生能力。	1. 自然物寫生練習 2. 人造物寫生練習 3. 構圖練習 4. 單色技法 5. 綜合技法運用
數位設計基礎	1. 能瞭解數位設計的相關發展、概念及相關應用軟體。 2. 能培養良好的工作習慣及正確運用電腦的觀	1. 數位設計基本概念 2. 數位設計關應用軟體介紹

	念。	
創意潛能開發	1. 激發個體的創造潛能。 2. 觀察及體驗生活中之創意，養成突破成規、求新求變之探究精神。 3. 增進學生的敏覺、流暢、變通、獨特、精進、熱忱及自信等人格特質，培養 4. 養用創意來解決問題之能力。	1. 創造發明的啟事及意義 2. 生活中之創意 3. 創造的人格 4. 創造潛能開發 5. 設計創意演練
動畫設計 I、II	1. 使學生了解動畫原理。 2. 能夠體會動畫之美。 3. 讓學生習得製作動畫的各種技術。	1. 動畫原理、故事 2. 停格、簡單動畫。 3. 賽璐路、網頁動畫 4. 3D 動畫。 5. 剪輯、音樂、字幕 6. 媒體格式、網路連結
動畫後製 I、II	1. 能運用影音設備編輯動態影像 2. 能夠使用 imovie、movie maker、會聲會影、威力導演、Adobe premiere 或 After Effect、等軟體編輯剪接靜態或動態影像 3. 能運用 Garage band、Audition 等軟體自製音樂、音效、編輯聲音並運用於影片中。	1. 非線性剪輯原理 2. 影片的格式與動畫原理 3. 動畫影格操作 4. 動畫分鏡習作 5. 剪輯與合成 6. 後製作影片輸出

2. 競賽展覽

- (1). 競賽活動以遊戲動畫相關為主，以樂陞科技公司所舉辦「金朱雀獎」為努力目標，另外國內指標性的競賽活動。
- (2). 展覽活動為校內作業展、師生美展、元旦展與畢業展，校外以新一代設計展、國父紀念館精品展兩大主軸。
- (3). 校內社團活動有漫畫社，漫畫技巧、人物造型、分鏡設計、腳本撰寫，讓學生於課餘時間，加強 2D 漫畫的繪製創作能力，另外有同人創作社，創作同人誌，製作同人商品、製作 COS 服和 COS 道具，藉由角色扮演過程中，訓練學生角色設計形塑能力，加強角色姿態模擬的演練，使 3D 建模過程中，調整骨架結構有更流暢的動態。
- (4). 重大競賽活動

項次	競賽名稱	舉辦單位	參賽類別
01	臺灣國際學生創意設計大賽	指導單位/教育部 主辦單位/教育部高教司	產品設計類、視覺設計類、數位動畫類、廠商指定類，共四類

		執行單位/國立臺灣師範大學 文化創藝產學中心	
02	數位內容系列競賽 4C 數位創作競賽	主辦單位/經濟部工業局 執行單位/台北市電腦公會	動畫組 PC 遊戲創作組 行動遊戲創作組 遊戲應用組 動畫劇本組 遊戲提案組
03	全國資訊月海報 設計競賽	主辦單位/資訊月活動委員會	海報設計 (數位繪圖比賽)
04	新一代設計獎	指導單位/經濟部、文化部、教育部 主辦單位/台灣創意設計中心	數位多媒體設計類
05	宏基數位創作獎	主辦單位/宏基基金會 國立交通大學 合作單位/資策會創意產業中心 指導單位/資訊及科技教育司	高中(美術班、科、組)專業組：包括動畫影片類與平面設計類
06	教育部全國高級 中等學校學生商業類 技藝競賽	主辦單位/教育部國民及學前 教育署	電腦繪圖類
07	教育部全國高職 學生專題暨創意 製作競賽	主辦單位/教育部國民及學前 教育署 協辦單位/各直轄市及縣(市) 政府教育局(處)	專題組 創意組 共 2 組
08	全國技藝競賽	指導單位/勞動力勞力發展署 主辦單位/國際技能競賽中華 民國委員會	圖文傳播設計技術

(四)資源與設備

1. 遴聘樂陞科技業師教學，編列聘請樂陞科技公司與樂美館，專業動畫藝術師資鐘點費，校內專班教師課後輔導教學授課，編列內聘鐘點費用，校內舉辦元旦展、畢業展…等展覽活動，另外聘請專家學者，進行作品指導評分，編列相關指導費與諮詢費用。
2. 申請專班授課學生講義的編製印刷費，提供學生課程學習資源，加強學

習成效。

3. 業師教學專業材料與器材，業界參訪活動講師費用與車資，配合作品展覽活動相關佈置材料經費。
4. 配合 105-B-4 次世代美術特色課程-樂陞科技專班各項子計畫活動所需相關鐘點費、出席費、設備維護費、材料費、資料蒐集費、國內旅費。
5. 配合 105-B-4 次世代美術特色課程-樂陞科技專班各項子計畫相關教學、活動紀錄、資料分享所需，申請 MacBook、Wacom 繪圖板、數位相機、數位拍攝銜接鏡頭組、行動感光台.. 等設備。

三、經費需求

經常門 985,000 元，資本門 320,100 元（固定資產 320,100 元、無形資產 0 元），總計 1305,100 元（詳請見計畫 105-B-4 次世代美術特色課程~樂陞科技專班經費明細表）。

四、預期效益

- （一）提昇學生 2D 美術設計專業技術，能提升業界所需實務能力，並加強 3D 遊戲動畫之技術層面，符合業界技術人力需求。
- （二）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。
- （三）透過動漫遊戲產學專班的開辦，提昇動漫遊戲美術相關興趣學生對自我的肯定，進而擴大與業界實習、輔導就業的接軌。
- （四）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。
- （五）參與國內外動漫遊戲美術等相關競賽成果、教育部辦理設計群專題製作競賽得獎成績，逐年提升。

五、105-B-4 次世代美術特色課程-樂陞科技專班計畫經費明細表

(一)105 會計年度概算表(105 年 8 月至 12 月)

單位：元

名稱		單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)
1. 經常門						
鐘點費		時	54	1,600	86,400	遴聘產業界講師
鐘點費		時	100	450	45,000	特色課程、產學專班校內教師星期一至五(4：20 至 5：10)第八節課上課。
出席費		時	12	1,600	19,200	邀請學者專家身分參與評審指導
材料費		元/生	285	7,00	199,500	產學專班成果作品製作材料費
印刷費		才	2000	40	80,000	專班作品輸出展示
國內旅費		人	5	5,000	25,000	對外參加競賽差旅費
設備維護費		式	1	30,000	30,000	相關設備維護(電腦、印表機輸出)
雜支		式	1	19,900	19,900	各項活動相關文具費用
經常門合計					505,000	
2. 資本門						
固定資產	MacBook	台	2	51900	103,800	業師 2D、3D 教學示範電腦
	Wacom 繪圖板	台	2	17000	34,000	業師 2D、3D 教學示範繪圖板
	數位相機	台	2	16000	32,000	課堂教學活動紀錄
	小計				169,800	
無形資產						
	小計					
資本門合計					169,800	
總 計					674,800	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

(二)106 會計年度概算表(106 年 1 月至 7 月)

單位：元

名稱		單位	數量	單價	總價	說明(請說明內容用途)
1. 經常門						
鐘點費		時	54	1,600	86,400	遴聘產業界講師
鐘點費		時	100	450	45,000	特色課程、產學專班校內教師星期一至五(4：20 至 5：10)第八節課上課。
出席費		時	12	1,600	19,200	邀請學者專家身分參與評審指導
材料費		元/人	285	700	199,500	產學專班成果作品製作材料費
印刷費		才	2000	40	80,000	專班作品輸出展示
設備維護費		式	1	30,000	30,000	相關設備維護(電腦、印表機輸出)
雜支		式	1	19,900	19,900	各項活動相關文具費用
經常門合計					480,000	
2. 資本門						
固定資產	數位拍攝銜接鏡頭組	組	1	110,300	110,300	精細作品、活動拍攝製作使用
	行動感光台	台	4	10,000	40,000	精細作品、活動拍攝製作使用
	小計				150,300	
無形資產						
	小計					
資本門合計					150,300	
總計					630,300	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

105-B-1 新銳藝術家

105-B-1-1 美學繪畫創作新思維

一、依據

依據本校 105 學年度高中高職旗艦計畫案 105-B-1 新銳藝術家計畫辦理。

二、參加對象

本校高一學生可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；美術科高二寫生課雙師教學。

三、甄選數量

成立風景寫生先修班一班約 35 人、風景寫生隊約 70 人。

美術科繪畫課程雙師教學 150 人。

四、甄選測驗成績計算方式

術科成績佔 90%，以 100 分鐘測驗基礎水彩與寫生能力(水彩作品)。

面試成績佔 10%，寫生隊指導教師與教學組共同面試。

五、甄選步驟

- (一) 有意願參與風景寫生先修班者由水彩老師推薦或自行至教務處申請報名。
- (二) 風景寫生隊由高一先修班學生表現優異直升或經每學期甄選考試入隊。
- (三) 由教學組統一安排實施水彩能力測驗與面試。
- (四) 依據總成績高低排名擇優錄取。

六、權利與義務

- (一) 凡經錄取風景寫生先修班與風景寫生隊之同學，免費接受學校之風景寫生專業輔導課程，必需依規定準時上課，不得缺曠，並參與校內、外各項寫生活動與北區相關藝文活動。
- (二) 不定期參與藝文界相關水彩畫會團體，展覽活動之作品參觀、論壇或研討。
- (三) 平時培訓或寫生隊相關活動之作品應提供政府相關單位或寫生場景管理單位的人文環境美化展出。

七、指導教師

1. 風景寫生先修班與風景寫生隊與高二繪畫專班班級聘任校內三名專業教師擔任隊指導教師，並聘任七名外聘藝術家擔任專業課程教授實施雙師教學，其鐘點費依校內、外聘教師鐘點費實施要點〔每節（50 分鐘）新台幣 400 元支付〕。

2. 聘請相關領域藝術家實施專題講座，提供師生學習與成長，一方面提升教師專業發展與研習，一方面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。〔講座費用依高中高職旗艦計畫各項經費編列原則外聘講座費〕支付。

九、實施方式

(一)參加對象

1. 美術科高二、美工科繪畫興趣傾向同學。
2. 選拔提名：由高一各班導師及水彩任課教師推選出水彩能力佳且對風景寫生有興趣，有意願參與風景寫生隊者。高二、三年級經由各班水彩任課教師推薦或自行報名經甄選入隊。
3. 測驗：由統一教學組安排水彩能力測驗。

(二)測驗時間：每學期辦理乙次，由教務處另行公告時間。

(三)課程類別

1. 固定課程

- (1) 風景寫生先修班與高二風景寫生隊於每週一週會時間（1 節課），分為 2 個小隊實施風景基礎課程教學，合計每學期授課約 15 次。
- (2) 風景寫生先修班與風景寫生隊於每學期第三週至第十九週星期三分為 3 個小隊，每隊各配置校內教師 1 人、外聘專業專家 1 人，實施課程加強，每次上課 3 個鐘點（14：20~17：00），合計每學期授課約 8 次。

2. 加強課程

- (1) 風景寫生隊週六由風景寫生隊專業教師帶領，實施寫生課程，進行寫生培訓，並配合校內外重要寫生競賽，實施賽前加強培訓，每學期規劃約 8 次課程，每次進行寫生教學 7 小時。
- (2) 風景寫生先修班與風景寫生隊於暑期輔導課期間將寫生隊分為三個小隊，實施課程加強，教學時間由教學組規劃於暑期輔導課時段下午實施。

3. 除課程練習外，需按指導教師指定作業完成平時練習作品。

4. 每月份擇適當課程時段，實施作品檢討、學習分享與優良作品欣賞。

十、實施上課地點

本校校園、台北市、新北市地區國中校園及人文、古蹟等適合寫生地點。

十一、教學目標

(一) 觀察正確的風景寫生特徵與了解風景寫生材料的展現特色。

(二) 掌握熟練的風景寫生表現技巧。

(三) 學習融入自己的藝術感覺，且能快速、準確、生動的表現出風景表徵。

(四) 輔導學生能發表水彩專題創作，進而為新銳藝術創作專才。

十四、本要點經 校長核定後實施，修正時亦同。

.....✂✂ (請沿線撕下擲交教學組) ✂✂

105-B-1-1 美學繪畫創作新思維

風景寫生先修班暨風景寫生隊報名表

(名單請於 月 日前送交教務處歐紹合組長)

報名表格不足使用可自行影印增加，高一各班報名上限 10 人

序號	班 級	座 號	姓 名	序號	班 級	座 號	姓 名
1				6			
2				7			
3				8			
4				9			
5				10			

水彩任課老師簽名：_____

導師簽名：_____

105-B-1 新銳藝術家

105-B-1-2 藝博在復興

一、依 據

依據本校 105 學年度高中高職旗艦計畫案 105-B-1 新銳藝術家計畫辦理。

二、活動宗旨

為提昇學生人文暨藝術素養、發展專業領域學習的精緻化，實施作品創作及辦理展演活動，透過風景寫生隊專才培訓與展演活動品質的提升，促進師生創作之作品相互觀摩，一方面教學相長、一方面學生相互學習，再另一方面增進學校校本課程所發展專業學能透網路提供與社會互動學習之機會，發展學生水彩專題展示進而成為有能力進行藝術創作的藝術專才，強化學校教育與社區資源分享與成長，特擬定本實施要點。

三、主辦單位：復興商工教務處教學組。

四、合辦單位：美工科、美術科、廣告設計科。

五、參加對象：風景寫生隊。

六、活動時間：105 年 10 月 19 日（星期三）。

七、活動規劃

（一）集合時間：105 年 10 月 19 日（星期三）上午 07：40 分。

（二）集合地點：升旗台前。

（三）人員分配：總領隊、車輛安排、隨車指導老師分配及實際參加人數，出發前一週將各車乘坐人員分配完成。

分組	A 車	B 車
教師	歐紹合組長 張宏彬組長	連明仁老師 李岡穎老師
學生	高二寫生隊 35 人	高三寫生隊 35 人
合計	37 人	37 人

（四）活動地點及行程路線：

	活動行程安排	備 註
永和	07：30 參加人員到校集合點名	
	07：30 點名→07：40 上車	
深坑	07：40 出發→08：20 抵達〔深坑老街〕	車程：約四十分鐘

	活動時間 8：20~09：10	活動 50 分鐘
平溪	09：10 出發→09：50 抵達〔平溪老街〕	車程：約四十分鐘
	活動時間 09：50~10：40	活動 50 分鐘
瑞芳	10：40 出發→11：20 抵達〔九份〕	車程：約四十分鐘
	活動時間 11：20~13：20	活動 2 小時
金瓜石	13：20 出發→13：40 抵達〔黃金瀑布〕	車程：約二十分鐘
	活動時間 13：40~14：40	活動 1 小時
貢寮	14：40 出發→15：10 抵達〔龍洞灣〕	車程：約三十分鐘
	活動時間 15：00~16：00	活動 1 小時
永和	16：00 出發→17：00 抵達〔永和〕	車程：約六十分鐘
	17：00 抵達永和秀朗路中正路口 活動結束，學生下車點名後返家	賦 歸

八、寫生活動方式：

寫生活動採現場寫生方式，題材以上述景點為主題，畫紙、寫生用具自備。

九、作品展示：

配合復興商工作品展示活動，於復興商工「自強藝廊」展出。

十、活動注意事項

- (一)參加人員須於辦理校外教學活動日一週之前將相關資訊，尤其承辦旅行社、投保保險公司及保險單資料送交總務處辦理。
- (二)出發前請各隨車指導老師了解車輛行前安全，並確實清點學生人數，到齊後才能開車。
- (三)總領隊請坐第一輛車，個車領隊教師每於出發或途中停車皆需與總領隊協調。
- (四)各單位分配好各車的人數，寫好名單一式二份，一份交各車指導老師，一份送交主辦單位。
- (五)隨車校外教學之老師，應以學生安全為首務，均應負責協助維護學生安全，用餐時須與學生同時同地共同用餐。
- (六)每次變換活動形式，皆須清查人數。

105-B-2 藝術鑑賞家

105-B-2-1 樂活文學

一、依據：

依據本校 105 學年度高中高職旗艦計畫案 105-B-2「藝術鑑賞家」辦理。

二、目的：

1. 為奠定文學素養，提升學生閱讀風氣及養成主動學習的良好習慣，藉由「閱讀深耕網」測驗系統驗證其是否已達成閱讀目標，並藉此激勵學生多加閱讀書籍。
2. 營造豐富的閱讀環境，發展深度閱讀，使閱讀更有思考力及學習意義。

三、參加對象：

第一項為全體同學參加；第二~三項詳見下列實施細則。

四、實施細則：點選復興首頁右側「閱讀深耕」連結或登入網址 210.71.66.34

- (一) 於平台指定書目中挑選一本書目，於9月20日起至11月30日止使用指定帳號（學號）、密碼（身份證字號）於「復興商工閱讀認證系統」中登入測驗，分數達70分以上為認證測驗通過。

(二) 閱讀悅樂

- (1) 資訊科、資料處理科各班成立「讀書會」，第四週開始至第十八週止，於每週一早自習時間，由導師指導進行讀書會閱讀活動，並於活動結束後完成閱讀手扎、閱讀心得書寫。
- (2) 不定期於每週二升旗時段，指定同學進行全校性閱讀心得分享。
- (3) 第十九週班會課進行全校各班閱讀心得分享活動，每班指派一位同學進行班級分享及心得書寫。

(三) 成立「閱讀出題小組」

甄選對閱讀出題有興趣的同學進行服務學習，經圖書館挑選熱門好書，同學於課後主動閱讀並思考書本內容邏輯性及關聯性而進行閱讀出題。

五、獎懲方式：

- (一) 該成績列入國文平時成績計算，未完成者將以未交作業論處。
- (二) 資訊科、資處科讀書會活動獎懲，按科內實施細流辦理。

六、書目詳見閱讀深耕平台線上公告。

七、本實施要點呈請 校長核示後實施，修正時亦同。

.....✂✂(請沿線撕下擲交實驗組)✂✂.....

「閱讀深耕題庫倍增活動」

105-B-2 閱讀出題小組報名表（請於 9 月 9 日前繳交）

班 級	座 號	姓 名

國文任課老師簽名：_____ 導師簽名：_____

105-B-2 藝術鑑賞家

105-B-2-2 國際藝術專業導覽

一、依據：依據本校 105 學年度高中高職旗艦計畫案 105-B-2「藝術鑑賞家」辦理。

二、目的：培養藝術鑑賞家，引導學生藝術鑑賞思考、服務導覽國際藝術展。

三、實施對象：以一、二年級為主，共同參加甄選。

四、辦理時間：第五週起至第十九週止星期一第八、九節課（16：20~18：00）及班會課。

五、辦理地點：規劃國際藝術導覽專班教室。

六、辦理方式：

（一）課程規劃：

專 班	課程內容	備 註
國際藝術導覽專班	藝術鑑賞及導覽練習	校內：江健昌老師 校外：郭珮甄老師
	各類作品及展覽賞析	
	國際志工禮儀、導覽實務講座	

（二）請各班導師推薦班上對志工導覽有興趣之同學。

（三）利用課餘時間實施相關課程。

（四）經報名參加卻無故缺曠者以警告論處。

（五）獎勵辦法：

1. 學生完成課程並經由成績考核通過，由學校記功嘉獎以資鼓勵並給予參與專班活動證明。

2. 學生積極爭取獲得志工機會，完成實地導覽經驗者，於週會期間進行表揚以資鼓勵並給予志工服務證明。

七、甄選方式：

（一）對象

1. 提名：由一、二年級各班級導師遴選出具服務熱忱及責任感，有意願從事志工服務同學。各班代表名單請於 9 月 9 日(星期五)中午前送交實驗研究組。

2. 考試：每班遴選出之代表，統一由實驗研究組進行測驗。

測驗內容為口才表達能力：簡單說明最喜歡的一幅畫名稱，最喜歡的原因為何？（1 分鐘）

3. 錄取：錄取成績前四十名者參加（共計開一班）。

（二）時間

1. 考試：105 年 9 月 22 日（星期四）。

2. 開班說明會：9 月 27 日（星期二）上午 8:30 在圖書室。

3. 輔導課程：第五週起至第十九週止星期一第八、九節課（16：20~18：00）及班會課。

（三）方式

1. 經面談錄取之學生由學校安排參加專班活動。

2. 開課之前需繳交切結書。

八、辦理費用：由新北市高中職旗艦計畫 105 會計年度經費項下支出。

九、本要點經 校長核定後實施，修正時亦同。

.....✂✂（請沿線撕下擲交實驗研究組黃美娟組長）✂✂.....

參加國際藝術導覽專班同學名單，一年級每班至少 2 位

（名單請於 9/9 前送交教務處）

班 級	座 號	姓 名	意 願
			☐ 自願 ☐ 老師推薦
			☐ 自願 ☐ 老師推薦

導師簽名：_____

105-B-3 動漫基地—復興商工

105-B-3-1 扶植漫畫創作

一、依據

依據本校 105 學年度高中高職旗艦計畫案 105-B-3「動漫基地—復興商工」計畫辦理。

二、目的

為提昇學生對漫畫創作的專業能力，了解產業相關可能與技能，進而強化學校特色模組化課程，與次世代美術產業所需技術做好銜接工作，特擬定本實施要點。

三、主辦單位

復興商工學務處

四、承辦單位

復興商工學務處訓育組與廣告設計科、美工科、美術科。

五、參加對象

1. 廣告設計科高二數位繪畫組學生。
2. 廣告設計科、美工科、美術科參與漫畫社之學生

六、甄選數量

1. 廣告設計科高二數位繪畫組學生約 50 名。
2. 廣告設計科、美工科、美術科參與漫畫社預計 4 個班級，每班約 50 名學生。

七、甄選方式

1. 依據本校選組規劃，遴選合適學生（包含一年級課業表現與學業成績）。
2. 選社加入漫畫社團之學生，有創作意願者。

八、指導教師

1. 教學模式：採雙師協同教學模式，本校專任教師授課為主，業界專家協同教學為輔；專任教師仍應全學期主持課程教學。
2. 業界專家遴聘辦法：依學校遴聘社團指導老師之審查機制。
3. 指導教師針對課程事宜，於每學期召開三次協調會議，分別為：期初開班協調會議、期中課程討論會議以及期末成果考核會議，以利運作協調、學生輔導與課程進度掌握。
4. 透過業界教師以目前漫畫創作的經驗與實作層面，設備應用、軟體教學等，融入教學中，以期學生能提升漫畫創作的專業能力。

九、課程規劃

(一) 遴聘業界專家授課領域與人數規劃：

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
漫畫創作實務 技能	廣設科 美工科美 術科	數位漫畫創作技法與實務	1
		手繪漫畫創作技法與實務	1
		漫畫劇作實務	1
		插畫式漫畫技法與實務	1
課程時間規劃如後。			共 4 人

(二) 校內教師任教授課領域與人數規劃：

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
漫畫創作先備 技能	廣設科	藝用解剖、人物設定	1
課程時間規劃如後。			共 1 人

(三) 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	人物面相、動作骨架、向量繪圖製作、數位上色。	每次 3~4 學分 (每週一次)	在校上課 (業師上課時段於社團課時間，校內教師
	業師	場景設定、透視理論、人造物件等繪畫技巧。劇本創作、劇本分鏡、角色設定、對白設計。後期製作：數位編輯、數位漫畫	每次 2-3 小時 (每月 2 次、0 學分)	巡班協同教學並協助管理)

十、成果展示

上學期舉辦進度展 1 次，下學期舉辦成果展一次；上學期為進度檢查作品展出；期末為學期整合性作品成果展，用以檢視專學生學習成效，進而激勵學生互相觀摩學習與實作之成效。

十一、105-B-3-1 扶植漫畫創作時間表：

時間 項目	105 年						106 年					
	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
成立學生遴選	V	V									V	
業師教授課程授課		V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
進度作業展覽						V						
成果展覽											V	

十二、本實施辦法經 校長 核定後實施，修正時亦同。

105-B-3 動漫基地—復興商工

105-B-3-2 激發動漫周邊文創

一、 依據

依據本校 105 學年度高中高職旗艦計畫案 105-B-3「動漫基地—復興商工」計畫辦理。

二、 目的

為提昇延伸學生對動漫的興趣、提升動漫同人周邊文創的專業能力，了解產業相關可能與技能，與次世代美術產業所需技術做好銜接工作，特擬定本實施要點。

三、 主辦單位

復興商工學務處

四、 承辦單位

復興商工學務處訓育組與廣告設計科、美工科、美術科。

五、 參加對象

廣告設計科、美工科、美術科參與同人創作社之學生。

六、 甄選數量

廣告設計科、美工科、美術科參與同人創作社預計 4 個班級，每班約 50 名學生。

七、 甄選方式

依據本校選社加入同人創作社團之學生，有創作意願者。

八、 指導教師

1. 教學模式：採雙師協同教學模式，本校專任教師為輔，業界專家教學為主；專任教師仍應全學期主持行政與印製指導。
2. 業界專家遴聘辦法：依學校遴聘社團指導老師之審查機制。
3. 指導教師針對課程事宜，於每學期召開三次協調會議，分別為：期初開班協調會議、期中課程討論會議以及期末成果考核會議，以利運作協調、學生輔導與課程進度掌握。
4. 透過業界教師以目前動漫同人周邊文創的經驗與實作層面，設備應用等，融入教學中，以期學生能提升動漫同人周邊文創的專業能力。

九、 課程規劃

(一) 遴聘業界專家授課領域與人數規劃：

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
動漫同人周邊 文創專業技能	廣設科 美工科美 術科	同人文創	1
		角色扮演	1
		特殊彩妝	1
		道具製作	1
課程時間規劃如後。			共 4 人

(二) 校內教師任教授課領域與人數規劃：

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
同人文創行政 與印製	廣設科	行政與倫理、印刷製作	1
課程時間規劃如後。			共 1 人

(三) 課程規劃重點：

年級	課程規劃重點		社課時數	備註
二年級	校內教師	行政與倫理、印刷製作	每次 1 小時 (每週一次)	在校上課 (業師上課時段於社團課時間，校內教師巡班協同教學並協助管理)
	業師	同人文創、角色扮演、特殊彩妝、道具製作	每次 2-3 小時 (每月 2 次)	

十、 成果展示

學期中預計校外參與角色扮演 6 次，下學期舉辦成果展一次，預計有 5 款文創小品推出；用以檢視專學生學習成效，進而激勵學生互相觀摩學習與實作之成效。

十一、 105-B-3-2 激發動漫周邊文創時間表：

時間 項目	105 年						106 年					
	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
成立學生遴選	V	V										
業師教授課程授課		V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
角色扮演			V	V	V	V		V	V	V		
成果展覽											V	

十二、 本實施辦法經 校長 核定後實施，修正時亦同。

105-B-4 次世代美術特色課程~樂陞科技專班

105-B-4-1 優化 2D 場景角色實施要點

一、依據

依據本校 105 學年度高中高職旗艦計畫案 105-B-4「次世代美術特色課程~樂陞科技專班」計畫辦理。

二、目的

為提昇學生對 2D 動漫遊戲美術設計的專業能力，了解產業最新製作技術與技巧，進而強化學校特色模組化課程，與次世代美術產業所需技術做好銜接工作，特擬定本實施要點。

三、主辦單位

復興商工實習處

四、承辦單位

復興商工實習處實習組與廣告設計科

五、參加對象

廣告設計科有興趣之高二學生可參加動漫遊戲專班甄選。

六、甄選數量

成立動漫遊戲產學專班一班約 50 人。

七、甄選方式

- (一) 產業人員(樂陞美術館培訓顧問)到校舉辦產業說明會，讓有興趣的學生進一步認識次世代動漫遊戲美術產業。
- (二) 依據本校選組規劃，遴選合適學生（包含一年級課業表現與學業成績）。
- (三) 依據總成績高低排名擇優錄取。

八、指導教師

- (一) 配合動漫產業、遊戲美術產業特色，規劃 2D 動漫遊戲美術設計特色實習課程內容，遴聘對應之業師與教師進行專業實習與教學。
- (二) 教學模式：採雙師協同教學模式，本校專任教師授課為主，業界專家協同教學為輔；專任教師仍應全學期主持課程教學。
- (三) 業界專家遴聘辦法：依學校遴聘業界專家之審查機制（含資格審查及遴聘之方式），訂定遴聘業界專家之契約規範。
- (四) 指導教師針對專班課程事宜，於每學期召開三次協調會議，分別為：期初開班協調會議、期中課程討論會議以及期末成果考核會議，以

利專班運作協調、專班學生輔導與課程進度掌握。

(五) 透過產業界教師以目前遊戲、動畫美術的經驗與實作層面，設備應用、軟體教學等，融入教學中，以期學生能提升 2D 動漫遊戲美術設計的專業能力。

九、課程規劃

(一) 遴聘業界專家授課領域與人數規劃：

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
2D 動漫美術 設計產業	廣設科	動漫遊戲整體開發企劃 次世代美術設計概論	2
		2D 動漫角色造型設計 2D 場景繪製設計	2
		動畫分鏡腳本 2D 動畫基本動作	2
		課程時間規劃如後。	共 6 人

(二) 校內教師任教授課領域與人數規劃：

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
2D 動漫美術 設計產業	廣設科	2D 繪圖軟體教學、手繪訓練、 美術設計	2
課程時間規劃如後。			共 2 人

(三) 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 (樂陞美術 館講師)	動漫遊戲簡介、2D 動漫角色美術設計、場景設計	每次 2~3 學分 (每月 2~3 次)	

十、參訪實習規劃

高二專班配合學校課程，利用時間或寒暑假至樂陞科技公司參訪實習，接

觸產業界目前現況，以及參觀校外相關動漫遊戲美術展覽活動。

十一、 成果展示

動漫遊戲產學專班每學期配合課程進度規劃，舉辦期中、期末共計 2 次的課程作業展覽，期中為單元性練習實作作品展出；期末為學期整合性作品成果展，用以檢視專班學生學習成效，進而激勵學生互相觀摩學習與實作之成效。

十二、 高二動漫遊戲產學專班時間表：

時間 項目	105 年						106 年					
	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
專班成立學生遴選	V										V	
業師教授課程授課		V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
專班校外參訪實習					V		V			V		V
推動專班對外競賽			V	V	V	V		V	V	V	V	
專班期中作業展覽				V					V			
專班期末成果展覽						V					V	

十三、 本實施辦法經 校長 核定後實施，修正時亦同。

105-B-4 次世代美術特色課程~樂陞科技專班

105-B-4-2 提升 3D 特效技術實施要點

一、依據

依據本校 105 學年度高中高職旗艦計畫案 105-B-4「次世代美術特色課程~樂陞科技專班」計畫辦理。

二、目的

為提昇學生對次世代動漫遊戲美術的專業能力，了解產業最新 3D 動畫製作技術與技巧，進而強化學校教育與產業趨勢的連結，達成產學攜手、學校與產業無縫接軌，精緻技術能力，培養就業專長技術人才，擴大學生視野與就業機會，俾利未來就業之所需，特擬定本實施要點。

三、主辦單位

復興商工實習處

四、承辦單位

復興商工實習處實習組與廣告設計科

五、參加對象

高二升高三動漫遊戲產學專班一班約 50 人。

六、指導教師

- (一) 配合動漫產業、遊戲美術產業特色，規劃 3D 遊戲動畫技術特色實習課程內容，遴聘對應之業師與教師進行專業實習與教學。
- (二) 教學模式：採雙師協同教學模式，本校專任教師授課為主，業界專家協同教學為輔；專任教師仍應全學期主持課程教學。
- (三) 業界專家遴聘辦法：依學校遴聘業界專家之審查機制（含資格審查及遴聘之方式），訂定遴聘業界專家之契約規範。
- (四) 指導教師針對專班課程事宜，於每學期召開三次協調會議，分別為：期初開班協調會議、期中課程討論會議以及期末成果考核會議，以利專班運作協調、專班學生輔導與課程進度掌握。
- (五) 透過產業界教師以目前 3D 遊戲、次世代動畫美術的經驗與實作層面，設備應用、軟體教學、職場相關知識引導(職場倫、慣用語等…)，融入教學當中，以期待專班學生能加強學校教學與產業界實習、就業的接軌。

七、課程規劃

- (一) 遴聘業界專家授課領域與人數規劃：

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
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	2
		3D 角色建模 3D 貼圖繪製、動畫燈光、特效設計	2
		3D 角色骨架 3D 角色動作操控	2
		課程時間規劃如後。	共 6 人

(二) 校內教師任教授課領域與人數規劃：

對應產業	科別	業界專家授課內容規劃	遴聘人數
3D 遊戲動畫產業	廣設科	3D 動畫設計企劃、專題製作主題指導、各項競賽	2
課程時間規劃如後。			共 2 人

(三) 課程規劃重點：

年級	課程規劃重點		學分數	備註
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 (樂陞美術館講師)	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)	

八、實習就業規劃

- (一) 高三專班依課程規劃，至樂陞科技公司參訪或實習，接觸產業界目前現況；另於畢業前可依專題製作成果、在校成績、其他競賽表現與面試，於畢業前應徵樂陞科技公司實習生，輔導簽訂就業協定。

- (二) 於高三畢業前，請樂陞科技公司到校舉辦人才招募說明會，讓全校有興趣就業的同學參與人才招募諮詢。

九、成果展示

- (一) 每學期期中舉辦共計 2 次的課程作業檢查，用以檢視專班學生學習成效與成果展覽進度，進而激勵學生互相觀摩學習與實作之成效。
- (二) 高三依課程規劃，結合本校元旦展、畢業展、新一代設計展、畢業精品展，舉行成果作品展覽，作為招考至樂陞科技公司為實習生或簽定就業協定之參考依據。

十、高三動漫遊戲產學專班時間表：

時間 項目	105 年						106 年					
	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
業師教授課程授課		V	V	V	V	V	V	V	V	V		
專班業界參訪實習	V		V				V			V		V
推動專班對外競賽	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	V	
專班期中作業檢查			V	V				V	V			
專班系列成果展覽					V					V	V	
專班業界人才招募											V	

十一、本實施辦法經 校長 核定後實施，修正時亦同。

2015 第六屆國際創新發明競賽

銀牌獎

美三義／林裕瑞

指導老師／陳美珠

全國高級中等學校104學年度學生技藝競賽

商業類科商業廣告 團體獎第三名

廣三義、廣三仁／許祖寧、廖育培

指導老師／許得輝、余珮綺

2015苗栗傳統藝術節-蘭草文藝草編時尚設計競賽

第二名

美三孝／陳俊傑

指導老師／簡志達

第三名

美三孝／余俐安

指導老師／簡志達

全國高級中等學校104學年度學生技藝競賽

商業類科商業廣告 金手獎

廣三義／許祖寧

指導老師／許得輝

中油吉祥物設計徵選比賽

優選

美三和／郭乃心

指導老師／李子庭

優選

廣三愛／賴薇如

指導老師／陳柏丰

104年度資安系列競賽海報設計

第一名

廣三和／楊景婷

指導老師／劉鳳慧

104年全國高中職創意微電影競賽

A組・熱情 季軍

廣三真／唐以筑、邱子恩、陳茜妤

林孟儒、郭芳廷、張心澤

林清薪、程品善、柳家弘

指導老師／黃心怡

廣三真／李昕佑、糕 翊、李 優、謝昱妘

指導老師／黃心怡



104年度設計群專題暨創意製作競賽

專題組 第一名

美三義／鍾寶儀、吳念宸、陳宣彤、陳晴晴、許珈誠

指導老師／陳昱光

專題組 第二名

廣三和／謝瑜晏、潘宣辰、顏郁文、蔡孟璠、呂佩穎

指導老師／林蓓菁

專題組 第三名

廣三和／潘叙蓉、黃莉芸、高子婷、廖珮鈞、劉盈吟

指導老師／林蓓菁

104年度設計群專題暨創意製作競賽

專題組 佳作

美三和／蔡佳芳、洪語彤、范家豪、黃憶惠、簡書辰

指導老師／鄭統政

專題組 佳作

美三信／陸又銘、伍霽淇、高子翔、張景翔

指導老師／陳昱光

專題組 佳作

廣三信／石禹歆、林子瑄、林念萱、石禹琪、陳煒婷

指導老師／鄭有耀

104年度設計群專題暨創意製作競賽

創意組 第一名

美三愛／王新 茅瑋庭、廖語婷

指導老師／陳效宗、李南逸

創意組 第二名

美三仁／方瑋廷、陳羿潔、劉禹君

指導老師／張釋文、簡志達

創意組 佳作

廣三愛／黃珮瑜、黃茹怡、王麗婷

指導老師／余珮綺



104年全國高中職創意微電影競賽

A組・熱情 佳作

廣三真／唐以筑、邱子恩、陳茜妤、柳家弘

林孟儒、郭芳廷、張心澤、林清薪、程品善

廣三真／黃瑀婕、黃品瑜、陳亮均、丁郁庭、張鵬驊

指導老師／黃心怡

美三信／陳若潔、陳玟吟、鄭中渝、陸凱鈴、周政邦

指導老師／徐慧君

廣二真／吳曼曼、林子穎、陳品好、陳昱妃、陳榆婷

指導老師／廖珈慧

陳邵宇

B組 親情 亞軍

美三信／高驊好、謝家儀、林子翔、王亞旋

指導老師／徐慧君

B組 親情 季軍

廣三真／李昕佑、糕 翊、李 優

指導老師／黃心怡

B組・親情 佳作

廣二真／林宥憲、李品潔、饒子欣、龔筠筑

指導老師／廖珈慧

蘇冠中、劉哲瑋

指導老師／廖珈慧

C組 友情 季軍

廣三真／謝怡安、林頌先、黃熙凱、侯佳好

指導老師／黃心怡

翁嘉君、吳文瀚、張 策、鄭仲庭、黃詩妮

指導老師／黃心怡

廣三真／李 筠、關渝潔、張愷晏、曾易龍

指導老師／黃心怡

C組 友情 佳作

廣三真／毛祁芸、林子惠、王胤如、吳玉善

指導老師／黃心怡

104學年度全國學生美術比賽

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



第22屆時報金犢獎

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

監察院古蹟風華院區寫生比賽

高中組	第三名	
術三孝／胡哲豪	指導老師／歐紹合	

新北市104年消費者保護尖兵藝文競賽

高中組	第三名	
廣三信／賴文柔	指導老師／牛日斌	

104年度新北市南區語文競賽

高中組客語演說	第三名	
美一忠／邱予之	指導老師／蔡永順	

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

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

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

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

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

版畫類	第一名	
術三仁／陳術倩	指導老師／王淑穎	
版畫類	第二名	
美三平／羅登翰	指導老師／陳敬飛	
術三孝／陳亭萱	指導老師／林志金	
版畫類	第三名	
美二平／許閔婷	指導老師／江健昌	
美三平／李誠	指導老師／陳敬飛	
術三仁／陳詩萍	指導老師／王淑穎	

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

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

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

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



新北市104年度南區學生美術展覽比賽

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

監察院古蹟風華院區寫生比賽

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

榮譽榜



第12屆宏碁數位創作獎

高中專業組 平面設計 優勝

廣三平／劉思妤

指導老師／呂展毓

高中專業組 影片動畫 優勝

廣二真／于 喬、王宇鐸、張育惠、張 文、曹芸嘉

指導老師／黃子容

高中普通組 平面設計 新人獎

美二信／王澤友、陳奕安、簡均翰

指導老師／胡育婷

高中專業組 平面設計 新人獎

處一孝／劉泓廷

指導老師／陳均毓

高中專業組 平面設計 新人獎

廣三和／邱健豪

指導老師／劉鳳慧

高中專業組 影片動畫 新人獎

廣三愛／羅心妤

指導老師／劉鳳慧

高中專業組 影片動畫 新人獎

廣二真／陳昱妃、林子毓、陳品好、陳榆婷、陳郁宇

指導老師／黃子容

高中普通組 平面設計 佳作

處一孝／曾冠豪

指導老師／陳均毓

高中專業組 平面設計 佳作

廣二仁／譚心嵐

指導老師／江耀順

高中專業組 平面設計 佳作

廣三愛／董晏君

指導老師／劉鳳慧

高中專業組 平面設計 佳作

廣三和／游發菱

指導老師／劉鳳慧

高中專業組 影片動畫 佳作

美三和／曾賀陽、唐若寧、紀采伶

指導老師／鄭統政

高中專業組 影片動畫 佳作

美二和／傅耀文、陳靖文、陳柏樺、劉耀之

指導老師／鄭統政

高中專業組 影片動畫 佳作

美二和／陳彥如、林曉微、吳宛儒、江 茗

指導老師／徐慧君

高中專業組 平面設計 數位典藏運用獎

廣二善／柯佩亘

指導老師／黃心怡

高中專業組 影片動畫 數位典藏運用獎

廣三真／邱子恩、唐以筑、林海新、程品善

指導老師／黃心怡



104學年度全國學生美術比賽

平面設計類 佳作

廣三愛／陳 渝

指導老師／劉鳳慧

畫關西愛家鄉環境寫生比賽

高中組 第三名

美二義／謝均諭

指導老師／江健昌

全國英文單字大賽

高職組 優勝

廣三真／張 策、林領先

指導老師／黃孝文

第四名

美二平／賴品儒

指導老師／林慈諭、黃孝文

第四名

術三仁／林靖宜

指導老師／林慈諭、黃孝文

2015年玩具暨兒童用品創意設計競賽

金獎

美三孝／高德璇

銅獎

美三孝／白雅琪、余品萱

2015年玩具暨兒童用品創意設計競賽

騎士堡獎

美三孝／王玉津、黃祥倫、謝佳芸

指導老師／簡志達、張輝文



第63屆中部美術展覽比賽

油彩部 優勝

美三平／郭馨媛

指導老師／林玟慧

水墨部 優勝

美三平／沈柔均

指導老師／賴一豐

版畫部 優勝

術三孝／林孟萱

指導老師／賴一豐

油彩部 第三名

美三平／曲 宣

指導老師／陳敬飛

水墨部 第二名

美三平／郭亭君

指導老師／陳敬飛

水彩部 第一名

美三平／陳瑞錦

指導老師／陳敬飛

油彩部 第三名

術三孝／陳尚澤

指導老師／林志金

水墨部 第二名

術三仁／廖于甄

指導老師／吳剛毅

水彩部 第一名

術三孝／姜智仁

指導老師／林志金

油彩部 第三名

術三孝／陳尚澤

指導老師／林志金

水墨部 第二名

術三仁／廖于甄

指導老師／吳剛毅

水彩部 第一名

術三孝／姜智仁

指導老師／林志金

油彩部 第三名

術三孝／陳尚澤

指導老師／林志金

水墨部 第二名

術三仁／廖于甄

指導老師／吳剛毅

水彩部 第一名

術三孝／姜智仁

指導老師／林志金

油彩部 第三名

術三孝／陳尚澤

指導老師／林志金

水墨部 第二名

術三仁／廖于甄

指導老師／吳剛毅

水彩部 第一名

術三孝／姜智仁

指導老師／林志金

油彩部 第三名

術三孝／陳尚澤

指導老師／林志金

水墨部 第二名

術三仁／廖于甄

指導老師／吳剛毅

水彩部 第一名

術三孝／姜智仁

指導老師／林志金

油彩部 第三名

術三孝／陳尚澤

指導老師／林志金

水墨部 第二名

術三仁／廖于甄

指導老師／吳剛毅

水彩部 第一名

術三孝／姜智仁

指導老師／林志金

油彩部 第三名

術三孝／陳尚澤

指導老師／林志金

水墨部 第二名

術三仁／廖于甄

指導老師／吳剛毅

水彩部 第一名

術三孝／姜智仁

指導老師／林志金

榮譽榜



104年度資安系列競賽海報設計

佳作

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

104年度資安系列競賽

漫畫 佳作

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

2015第十五屆國泰新世紀潛力畫展

金獎

術三仁／黃靖安	指導老師／連明仁
---------	----------

第14屆文薈獎-全國身心障礙者文藝獎

文學類 優等獎

廣三善／許吉秀	指導老師／張 強
---------	----------

宜蘭縣第三屆迷你版畫創作比賽

高中職 優等

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

美二義／林成謬

高中職 佳作

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



全國資訊月資訊月海報

第三名

美三和／王筱茜	指導老師／鄭統政
---------	----------

佳作

廣三孝／陳亮瑄	指導老師／林君昱
廣三信／張嘉媛	指導老師／陳惠惠
廣三義／葉登賢	指導老師／許得輝
廣三平／顧家瑋	指導老師／江耀順
美三信／吳林原、范芸瑄	指導老師／李子庭
美三義／李靖茹、趙竹萱、方書翎	指導老師／陳昱光

科博風情-彩繪之美

高中組

第一名

美二平／龔紫溼	指導老師／江健昌
---------	----------

高中組

第三名

美二平／張正毓	指導老師／江健昌
---------	----------

高中組

佳作

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



2015雅蒂斯盃第14屆美術繪畫比賽

水彩組

第二名

美二平／鄭久寧	指導老師／江健昌
---------	----------

水彩組

優選

美二平／陳理惠	指導老師／江健昌
術二仁／余沛宜	指導老師／連明仁

色鉛筆組

優選

美二平／林沛萱、黃梓宣	指導老師／江健昌
美二忠／林采讓	指導老師／賴一豐

水彩組

佳作

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

104學年度全國學生美術比賽

水墨畫類

優等

術三仁／廖于甄	指導老師／吳剛毅
---------	----------

版畫類

特優

術三仁／陳俐倩	指導老師／王淑禎
---------	----------

西畫類

特優

美四癸／徐苗茜	指導老師／黃文祥
---------	----------

水墨畫類

佳作

美三平／沈柔均	指導老師／賴一豐
術三孝／林孟萱	指導老師／賴一豐

書法類

佳作

術三仁／詹家安	指導老師／吳剛毅
術三忠／黃韻鈴	指導老師／吳剛毅

版畫類

佳作

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

西畫類

佳作

術三孝／姜智仁	指導老師／林志金
術三孝／謝欣儒	指導老師／林志金

平面設計類

佳作

美三和／呂少宇	指導老師／鄭統政
廣三和／李珮慈	指導老師／林蓓菁

榮譽榜



畫關西愛家鄉環境寫生比賽

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

104年新北市學生美展

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

2015彩筆畫媽祖水彩徵件比賽

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

新北市104年消費者保護尖兵藝文競賽

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



中華民國第31屆版印年畫徵選活動

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

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

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

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

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

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

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

新北市104年度南區學生美術展覽比賽

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



2015臺灣青年「新創獎」文創設計競賽

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

