

編號：○○(請勿填寫)

新北市高中高職旗艦計畫

104 學年度申請計畫書



申請學校：私立復興高級商工職業學校

申請日期：中華民國 104 年 04 月 17 日

☒初審版 ☐複審版 ☐核定版

目 錄

壹、學校計畫申請表	01
貳、學校基本資料	02
一、學校發展特色課程（特色群科）的潛力	02
二、學校特色課程（特色群科）設計與實施	12
三、學校特色課程（特色群科）的執行力	33
參、整體計畫經費概算表	42
肆、各項辦理計畫內容與經費	44
高職特色發展實施計畫	
104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫	44
104-B-1-1 拔擢藝術創新才能計畫	
104-B-1-2 樂活新北文化悠遊藝術饗宴計畫	
104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫	53
104-B-2-1 文學鑑賞活力養成計畫	
104-B-2-2 國際藝術美學導覽人才培訓計畫	
104-B-3 「動漫基地-復興商工」~動漫專業人才養成計畫	60
104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫	
104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動實施計畫	
104-B-4 精進數位設計能力結合產業特色課程計畫	71
104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫	
104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫	

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	☒ 101 學年度(核定總經費：4200 仟元，經常門 2100 仟元，資本門 2100 仟元) ☒ 102 學年度(核定總經費：3800 仟元，經常門 1900 仟元，資本門 1900 仟元) ☒ 103 學年度(核定總經費：6000 仟元，經常門 3000 仟元，資本門 3000 仟元)							
教育部均質化補助	☐ 101 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) ☐ 102 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) ☐ 103 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元)							
教育部技職教育再造補助	☐ 102 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) ☐ 103 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元)							
教育部補助教學設備資本門	☐ 103 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元)							
教育部補助精進優質計畫	☐ 101 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) ☐ 102 學年度(核定總經費： 仟元，經常門 仟元，資本門 仟元) ☐ 103 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 ☒ 101 年度(核定總經費：202 仟元，經常門：620 仟元，資本門 1400 仟元) ☐ 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)							
辦理計畫	計畫編號	計畫名稱		特色課程	教師專業	教學設施	計畫行銷	延續性計畫
	104-B-1	提升繪畫創作培育藝術新銳計畫		※	※	※		※
	104-B-2	人文藝術鑑賞涵養深耕計畫		※	※	※		※
	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		※	※	※		※
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	104.4.17				
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、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			特色招生學生數					
					甄選入學			考試分發		
		招生 人數 百分比	錄取 人數 百分比	報到 人數 百分比	招生 人數 百分比	錄取 人數 百分比	報到 人數 百分比	招生 人數 百分比	錄取 人數 百分比	報到 人數 百分比
103	1250	1150 (92%)	1150 (92%)	1138 (91.04%)	100 (8%)	91 (7.28%)	91 (7.28%)			

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%
103	1250	835 66.8%	425 34%	15 1.2%	68 5.44%

新生來自新北 市國中畢業生 人數/百分比	100 學年度	101 學年度	102 學年度	103 學年度
	739 57.89%	761 58.01%	750 56.84%	838 62.26%

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%；分析國三同學得知本校各項入學管道：從國中美術老師、輔導老師、網路(媒體)、家長兄姐、

畢業學長姐、同學..等，選擇就讀本校之因素有專業技術特色鮮明、校譽盛名、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
101	1238	73(5.9%)	968(78.2%)	21(1.7%)	63(5.1 %)	113(9.1 %)
102	1200	73(6.1 %)	938(78.2 %)	25(2.1 %)	59(4.9 %)	105(8.8 %)
103		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)

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
101	1238	73(5.9%)	968(78.2%)	21(1.7%)	63(5.1 %)	113(9.1 %)
102	1200	73(6.1 %)	938(78.2 %)	25(2.1 %)	59(4.9 %)	105(8.8 %)
103		(%)	(%)	(%)	(%)	(%)

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。

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
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 賴旭昀	林蓓菁 江耀順	
103	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	103/12/05	金手獎第三名	張筠荏	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	103/12/05	優選	陳世真	林蓓菁	
				優選	王莉妤	林蓓菁	

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
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	
101	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	

近三年日（夜）間部學生參加全國各類競賽統計表

	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	
	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	

近三年日（夜）間部學生參加全國各類競賽統計表							
103	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、張瀞文	江耀順	
102	2013臺灣國際學生創意設計大賽-視覺設計類	教育部青年發展署	102/10/27	佳作	陳欣	李子庭	
	2013繽紛旅行趣!創意旅行箱設計大賽	旅行趣旅行箱公司	102/11/05	第一名	姚舜茹	張釋文	
	102年度資安海報徵選	財團法人資訊工業策進會、行政院國家資通安全會報技術服務中心	102/12/31	第二名	李芊吟	林君昱	
			102/12/31	第三名	凌承宏	徐慧君	
	第七屆交通安全FLASH影音動畫大賽-汽車安全組	中華民國汽車安全協會	102/11/29	第三名	張佳蓉、劉媛岫	裘文郁	
	第七屆交通安全FLASH影音動畫大賽-機車安全組	中華民國汽車安全協會	102/11/29	第二名	吳珮萱	胡育婷	
103	第九屆「勝安藝術獎」2013年全國青年水墨創作大賽	國立臺灣藝術大學美術學院書畫藝術學系 中華行善功德會附設勝安藝術獎學金管理委員會	103/03/25	優選	汪鈴真	吳剛毅	
102	2013年玩具暨兒童用品創意設計競賽	財團法人台灣玩具暨兒童用品研發中心	102/12/10	銀獎	許堃彥	張釋文 簡志達	
	器捐加註希望永駐微電影徵件	器官捐贈移植登錄中心	102/12/10	銀獎	吳依臻、周玉萍、藍子傑、陳芃靜、謝依蓉、吳俊杰	黃心怡	

近三年日（夜）間部學生參加全國各類競賽統計表							
	第三屆東亞 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	103/05/28	金獎	張馨云	連明仁	
				銀獎	黃柏瑄	江健昌	
				銅獎	洪名秀	李丞鏞	
103	103 年全國 資訊月海報	台北市電 腦商業同 業公會	103/10/31	第一名	林子琪	林蓓菁、 林君昱	
	2014 年無菸 生活設計大 賞-創意貼 圖組	行政院衛 生福利部 國民健康 署	103/11/27	金獎	江樾昀	楊碧珠	
				銀獎	陳思蓉	楊碧珠	
				銀獎	董晏君	呂展毓	
	2014 年台港 兩地「短片 由我創」製 作大賽	台灣國際 影視基金 會	103/11/27	優異獎	吳姿蓉、 王心穎、 陳詩語、 簡翊如、 湯欣霈	江耀順	
	第十一屆宏 基數位創作 獎-高中專 業組影片動 畫類／平面 設計類	財團法人 宏基基金 會	104/02/26	評審團 創意首獎	徐丹寒	劉鳳慧	
	第十屆「勝 安藝術獎」 2014 年全國 青年水墨創 作大賽	楊勝安藝 術獎學金 管理委員 會	103/12/19	優選	黃琦諭	賴一豐	
					宋宜蓁		
					蔡宗涵	吳剛毅	

3.質性說明學生表現與學校目前發展之特色課程相關性。

學校發展特色課程以美學設計、動漫、插畫、空間、立體、數位動漫為主，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，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)特色課程/群科開課情形

	101 學年度	102 學年度	103 學年度
學校本位特色課程/ 群科科目數	水彩創作特色模組課程:水彩 I~II、水彩III~IV、美術鑑賞素材研究、創意表現 I~II、水彩創作 I~II、展演實務 I~II、展演實務III~IV 等	水彩創作特色模組課程:水彩 I~II、水彩III~IV、美術鑑賞素材研究、創意表現 I~II、水彩創作 I~II、展演實務 I~II、展演實務III~IV 等 故事插畫課程模組:素描 I~IV、造形與速寫 I~II、插畫 I~IV、專題製作 I~II 等	水彩創作特色模組課程:水彩 I~II、水彩III~IV、美術鑑賞素材研究、創意表現 I~II、水彩創作 I~II、展演實務 I~II、展演實務III~IV 等 故事插畫課程模組:素描 I~IV、造形與速寫 I~II、插畫 I~IV、專題製作 I~II 等 動畫軟體特色模組課程:繪畫基礎 I~II、數位設計基礎、創意潛能開發、動畫設計 I~II、數位後製 I~II 文創設計課程模組:素描 I~IV、造形與速寫 I~II、插畫 I~II、專題製作 I~IV 等
學校本位特色課程/ 群科開設學分數	38 學分數	70 學分數	126 學分數

(四) 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
101	207	118 (57%)	4 (3.38%)	0 (0%)	0 (0%)	35 (29.7%)	114 (100%)
102	207	114 (55.1%)	2 (1.75%)	0 (0%)	0 (0%)	38 (33.3%)	112 (100%)
103	207	114 (55.1%)	3 (2.63%)	0 (0%)	0 (0%)	38 (33.3%)	111 (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
101	207	43 (36.4%)	70 (59.3%)	0 (0%)	19.3	15 (13.2%)	98 (86.8%)	(5.1%)
102	207	39 (34.2%)	70 (61.4%)	0 (0%)	19.1	18 (16.1%)	94 (83.9%)	(0.9%)
103	207	39 (34.2%)	71 (62.3%)	0 (0%)	18.5	16 (14.4%)	95 (85.6%)	(0.9%)

2.特色課程(類科)相關師資結構表

學年	科目	教師數	合格教師人數/百分比	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%
101	美工科	26	26 100%	4 14.8%	18 70.4%	0	17.2	6 22.2%	20 77.8%	0%
	廣告設計科	30	30 100%	6 20.7%	24 79.3%	0	17.3	3 10.3%	27 89.7%	0%
	美術科	8	8 100%	1 12.5%	7 87.5%	0	20.1	1 12.5%	7 87.5%	0%
102	美工科	24	24 100%	4 15.4%	17 73.1%	0	16.9	7 26.9%	17 73.1%	3.9%
	廣告設計科	30	30 100%	4 13.3%	26 86.7%	0	16.1	6 20%	24 80%	0%

學年	科目	教師數	合格教師人數/百分比	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%
	美術科	7	7 100%	4 14.3%	6 85.7%	0	23.1	0 0%	7 100%	0%
103	美工科	26	26 100%	4 15.4%	19 73.1%	0	16.4	8 30.8%	18 69.2%	3.9%
	廣告設計科	29	29 100%	3 10.3%	26 89.7%	0	16.2	5 17.2%	24 82.8%	0%
	美術科	9	9 100%	2 22.2%	7 77.8%	0	19.9	1 11.1%	8 88.9%	0%

3.質性說明參與特色課程及教學設計課程之教師人力規劃，以及這些教師於課程發展之能力。

上述表格內容學校師資以繪畫、視覺傳達設計、造形、資訊、工藝產品設計、數位動漫等專長為主，與水彩創作特色模組、動畫軟體特色模組、故事插畫模組、文創設計模組等特色教學設計課程相關老師佔全校近80%，証明本校教師有能力發展相關特色之課程。

(五) 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、掃瞄器，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 100-103 年規劃重點，103 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

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。本校發展特色願景如后：

- ◆建立優質、安全、溫馨的學習環境，創造友善校園文化。
- ◆落實教育部「高職優質化」及新北市教育局「旗艦計畫」，提昇學生人文、藝術、設計、科技的素養。
- ◆配合教育部 12 年國教，持續推動教師專業成長，深耕「有效教學」、「差異化教學」與「多元評量」的策略，達成公平、均質的教育目標。
- ◆提昇學生學習動機與專業知能，培養具有升學與就業兼顧的雙軌能力。
- ◆因應教育變革、產業趨勢與少子女化影響，適時調整科、班與師資結構。

- ◆規劃教師校內外進修、成立專業社群，提昇教師專業能力，創造「合作學習」環境。
- ◆推動「文創、動漫、遊戲」等相關產學合作，引進業師發展三師教學，強化學生未來競爭力。
- ◆因應學生個別差異，重視適性揚才，配合教育部 105 年課綱修訂，落實科的「技能模組課程」，發展校本特色課程，深化學生基本技能。
- ◆整合師生、家長、校友與社會資源，凝聚共識，樹立技職教育典範。
- ◆勤管嚴教，培養學生「終身學習」能力，成為高素質、有品格的技職專業人才。

(二) 目前執行成果

本校連續獲選 101、102、103 年、103 學年度新北市高職旗艦計畫私立高職，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」、103 學年度規劃推動「深化藝術專業特色培訓計畫、高階人文藝術涵養培訓計畫、「動漫基地-復興商工」~動漫產業基地人才培育計畫、遊戲動漫結合產業特色課程計畫」，其執行成果如下：

103-B-1 深化藝術專業特色培訓計畫

辦 理 項 目		目標值	自評達成值
1	提昇特色課程設計	+10%	+10%
2	提昇特色教學方法	+10%	+10%
3	彩繪新北古蹟景點	10 個	15 個
4	藝術作品展演	15 場	15 場
辦理成效與特色			
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，隊員結構以高二隊員學習成長、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. 舉辦「103-B-1-2 藝術、彩繪、設計、行銷大新北市專案計畫」呈現風景寫生與創作作品，使全校學生在觀摩與學習中對新北風景與寫生有更多認識。

成果照片

風景寫生隊信義公民會館寫生課程





風景寫生隊參觀洪東標老師-斯土斯情・水彩繪鄉情個展





風景寫生隊雙師教學（外聘教師）紀錄

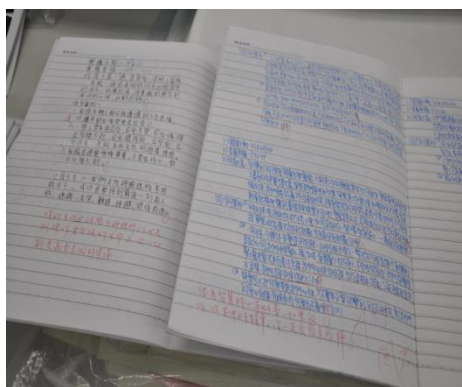


103-B-2 高階人文藝術涵養培訓計畫

辦理項目		目標值	目前達成值
1	學生通過深耕閱讀認證人次	1000	4000
2	成立讀書會（人數）	80	100
3	分享閱讀心、閱讀情次數	50	60
4	參與國際藝術展次數	5	5
5	培訓專業導覽人才	40	43
6	藝術鑑賞寫作參與人次	600	1200
辦理成效與特色			
1. 為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，藉此激勵學生多加閱讀書籍，達到潛移默化、養成主動閱讀的好習慣，並於升旗期間進行全校性閱讀分享、全校性閱讀活動、閱讀達人競賽及成立讀書會讓閱讀融入校園文化中。 2. 成立「國際藝術導覽專班」，推廣生活美學及藝術欣賞，課程中結合寫作能力藝術鑑賞及導覽實務訓練等，學生除了設計作品也能導覽作品。 3. 學員藉由校內各項大型展覽及作業展期間，進行導覽練習，並尋求校外導覽機會。讓同學多元接觸國際級展覽，進行展覽心得分享及書寫，並協助校內藝術交流活動，成功參與國際藝術博覽員導覽。			
成果照片			



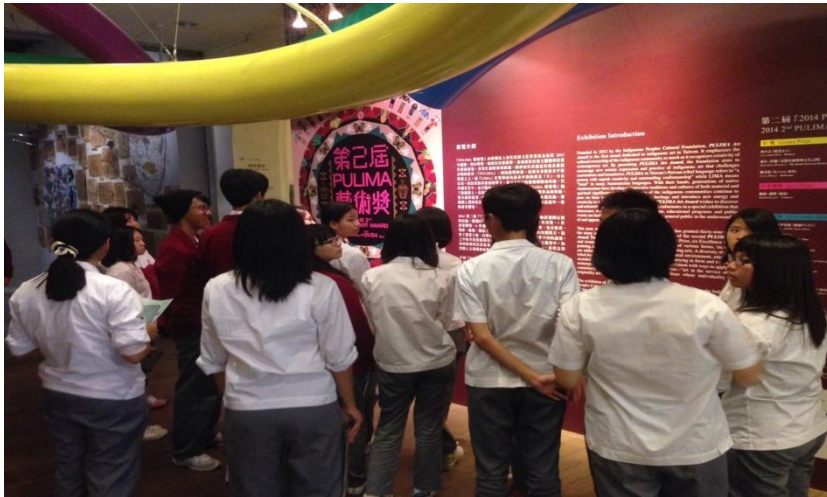
學生每人每學期閱讀一本書與完成線上閱讀認證



早自習學生進行課外書籍閱讀且書寫閱讀手札



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方式



元旦展導覽練習



2014 國際藝術博覽會志工導覽，為民眾進行作品解說。

103-B-3-1 復興動漫實施計畫~新北市高中職博覽會



103-B-3-1 復興動漫實施計畫~臺大復興同萌 CWT 活動記錄



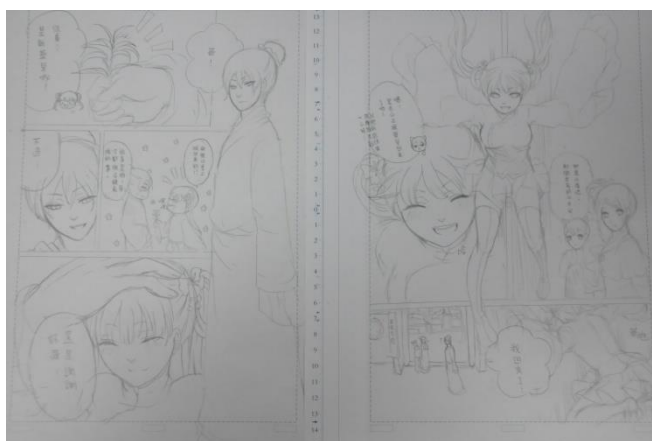
103-B-3-1 復興動漫實施計畫~跳蚤市場義賣驚喜嘉賓



103-B-3-1 復興動漫實施計畫~新北市繪畫市集



103-B-3-1 復興動漫實施計畫~漫畫新人王創作研習營



103-B-3-2 新北市高中中國動漫新人王創作~粉絲專頁



103B-4 開創動漫產業特色課程計畫

辦理項目		目標值	自評達成值
1	課程教材教法編撰	1 單元	1 單元
2	課程教材入班試教	2 班次	2 班次
3	教材正式教學展演	1 班次	1 班次
4	業師教授課程授課	48 小時	46 小時
5	專班業界參訪實習	24 小時	20 小時
6	專班對外競賽獲獎	30 人次	25 人次
7	專班成果作品展覽	4 場次	5 場次
8	專班學生業界招考	15 人	5 人
辦理成效與特色			
1. 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。 2. 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。 3. 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。 4. 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。 5. 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。 6. 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。			
成果照片			
			
樂陞專班期初課程協調會議		樂陞專班期中課程協調會議	



樂陞專班期末課程協調會議



遊戲設計開發_2D_Concept



廣二善骨架練習 I



廣三善專題指導



廣二善 骨架練習 II



廣三善專題指導



廣二善角設設計作品



廣三善 3D MAX RIG SETUP 基礎



廣二善 2D 示範



廣三善 專題指導



廣二善 角色設計(I)



廣三善 3D 建模檢討



廣二善 朱雀獎參賽需知與心得分享

(三) 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，如圖一所示。

真善美新

科技

人文

藝術

設計

全人教育的殿堂

「真」：追求真理，以「科技」為核心，帶領學生探奇索隱，成為有智慧的人。

「善」：善待生命，以「人文」為核心，發展辨別價值行善避惡，成為能生活的人。

「美」：美化人生，以「藝術」為核心，建構審美能力，成為會欣賞具有美感的人。

「新」：創新突破，以「設計」為核心，培養創造力，成為具有預視能力的人。

圖 1 復興商工學校教育經營理念

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，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。如近期文化局~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、

本校連續獲選 101、102、103 年、103 學年度新北市高職旗艦計畫私立高職，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」、103 學年度規劃推動「深化藝術專業特色培訓計畫、高階人文藝術涵養培訓計畫、「動漫基地-復興商工」~動漫產業基地人才培育計畫、遊戲動漫結合產業特色課程計畫」，104 學年度以「人文、藝術、設計、科技」專業特色教育經營理念，高職特色發展部份提出-「提升繪畫創作培育藝術新銳計畫」延續風景寫生專業課程，發展專題創作與培養新銳藝術家，「人文藝術鑑賞涵養深耕計畫」激勵學生主動閱讀學習提昇文學素養能力，培訓具有人文藝術涵養、藝術與設計專業導覽人才藝術導覽人才。「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，推動新北市動漫產、官、學合作學習；「**精進數位設計能力結合產業特色課程計畫**」是透過業師入班教學，優化學生專題製作能力，了解產業脈動與最新技術強化產業鏈結，並提升數位技術能力，應用 3D 列印與雷切技術，增進專題製作成效精進競賽成果表現，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，提升學生專題製作實務能力，培育漫 2D 動漫美術設計與 3D 遊戲動畫技術特色課程人才等，特色辦理為主軸項目如圖 2 所示。

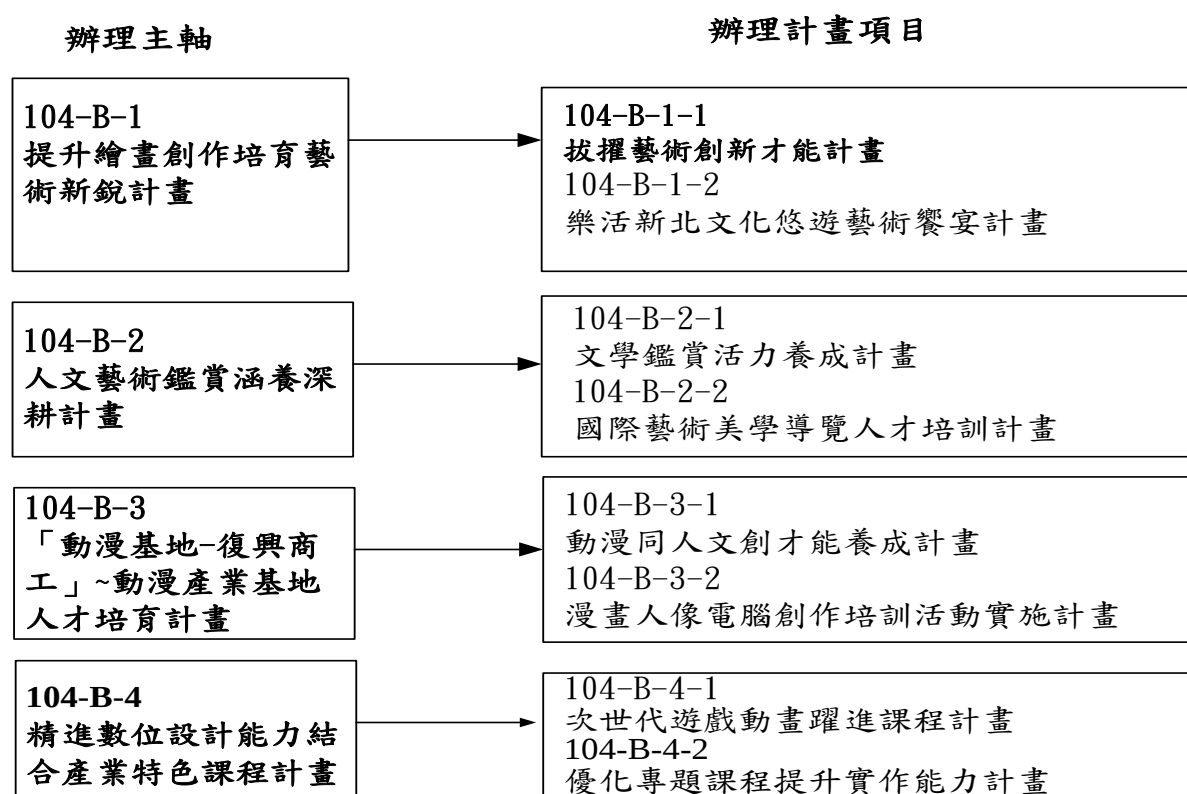


圖 2 復興商工高職旗艦計畫辦理項目

(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。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。

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
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		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

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) 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) 人才培訓專班：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。

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 p44~81 子計畫說明。

(五) 特色課程學生輔導機制

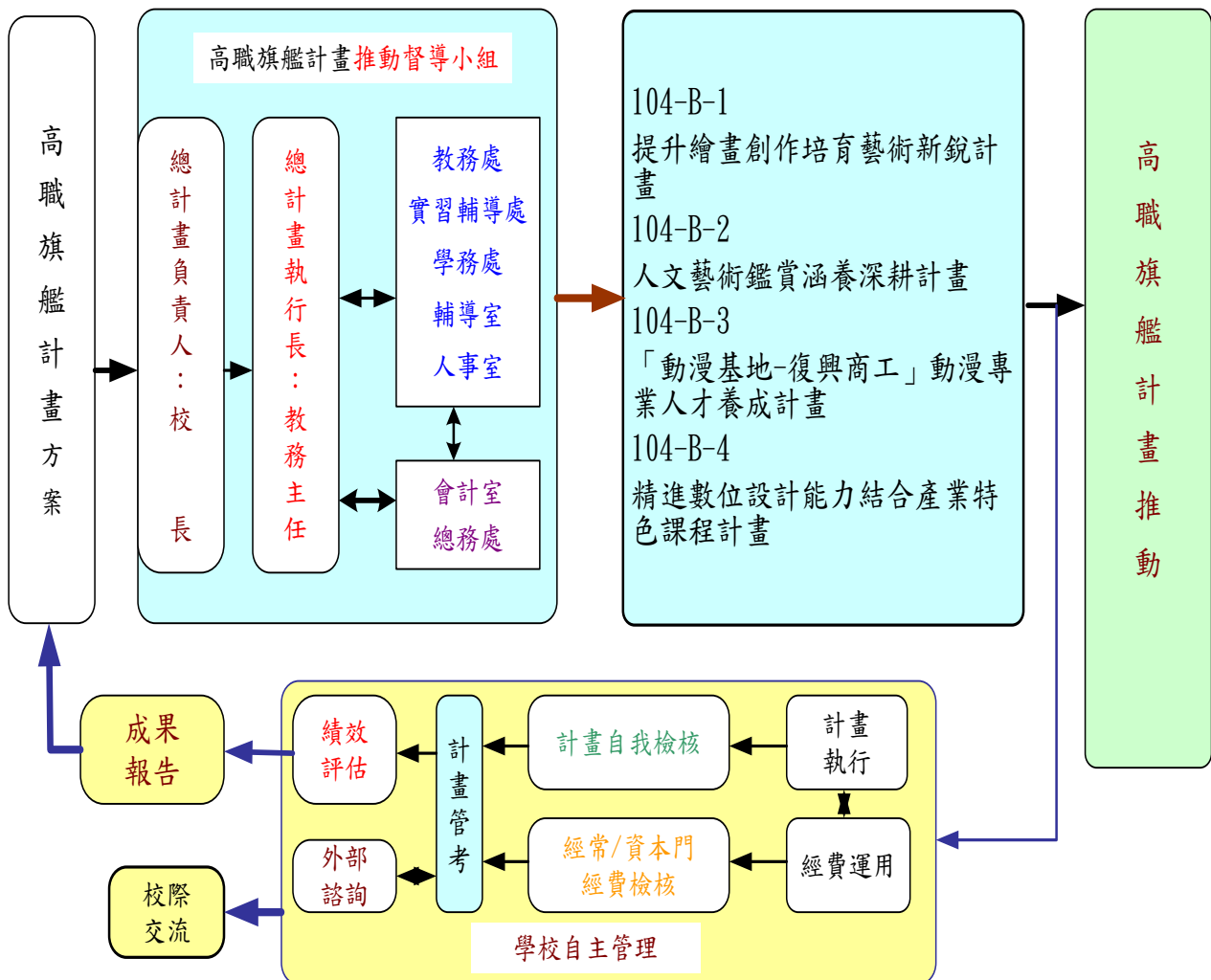
2D 動漫美術設計特色課程、3D 遊戲動畫技術特色課程、文創風景寫生等專班，除強化同學高職現有階段專業技術能力外，對應相關升學進路，2D、3D 遊戲動漫專班兼顧畢業就能直接就業概念規劃，讓同學學習成長中，心理上多些選擇有利其個人未來規劃。

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	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫
			教務處	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫
		學務主任	學務處	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫
		實習主任	實習處	104-B-4 精進數位設計能力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高職旗艦計畫 ○○年○○月份執行進度報告與管制單

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

填報單位總管考總執行總督導

(二) 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。

(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 年計 30 次，103 年計 40 次，學生透過參訪活動提升實習能力及自信心。

(4) 運用社會資源平台提供同學就業準備

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	數一數二專業學習社群	13
			微美----輕旅行與微寫生	17
			人文藝術專業學習社群	18
			筆趣心源專業學習社群	18
			電影與新媒體	17
			處處有料	15
			荒漠甘泉	15
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、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。

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，19 位老師目前參與進階認證、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，104 年 3 月 31 日於三民高中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初審，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
提升繪畫創作培育藝術新銳計畫	荒漠甘泉專業學習社群、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。

旗艦計畫	社群名稱	內容
提升繪畫創作培育藝術新銳計畫	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。
	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。
人文藝術鑑賞涵養深耕計畫	荒漠甘泉、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。
「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。
精進數位設計能力結合產業特色課程計畫	電影與新媒體、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

（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。

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

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	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫
			實驗組長	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫
		學務、輔 導主任	訓育組長 輔導主任	104-B-3 「動漫基地-復興商工」動漫專業人才 養成計畫
		實習輔 導主任	實習組長	104-B-4 精進數位設計能力結合產業特色課程 計畫

準(如第 45、54、62 及 73 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。

參、整體計畫經費概算表

104 學年度私立復興商工申請「新北市高中高職旗艦計畫」經費概算表

【104 會計年度】

會計年度	計畫編號	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
104 年度	104-B-1	提升繪畫創作培育藝術新銳計畫	660,000	535,000			
	104-B-2	人文藝術鑑賞涵養深耕計畫	340,000	680,000			
	104-B-3	「動漫基地-復興商工」~動漫產業基地人才培育計畫	527,649	618,100			
	104-B-4	精進數位設計能力結合產業特色課程計畫	858,200	1239,500			
104 會計年度合計			2385,849	3072,600			

承辦人：

主辦主任：

會計主任：

校長：

104 學年度私立復興商工申請「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	計畫編號	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	104-B-1	提升繪畫創作 培育藝術新銳 計畫	730000	108000			
	104-B-2	人文藝術鑑賞 涵養深耕計畫	370000	192000			
	104-B-3	「動漫基地-復興商工」~動漫產業基地人才培育計畫	380722	392400			
	104-B-4	精進數位設計 能力結合產業 特色課程計畫	862200	1325000			
105 會計年度合計			2342922	2017400			

承辦人：

主辦主任：

會計主任：

校長：

肆、各辦理計畫內容與經費

計畫編號：104-B-1

計畫名稱：提升繪畫創作培育藝術新銳計畫

- 一、依據：依據新北市政府教育局 104 年 3 月 23 日北教中字第 1040463592 號函發展精緻技職教育方案，辦理本校 104 學年度新北市高中職旗艦計畫 104-B-1「提升繪畫創作培育藝術新銳計畫」特色辦理計畫專案。
- 二、目的：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，達成精緻高職教育，進而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
- 四、承辦單位：教學組承辦；美術科、美工科、廣告設計科協辦
- 五、辦理日期：104 年 8 月 1 日至 105 年 7 月 31 日
- 六、參加人員：復興商工全校師生
- 七、實施方式：依本案各子計畫實施要點進行。
- 八、實施內容：
 - 104-B-1-1 拔擢藝術創新才能計畫
 - 104-B-1-2 樂活新北文化悠遊藝術饗宴計畫
- 九、獎勵與考核：執行任務之教師酌行考核獎勵；參與學生依學校規範敘獎鼓勵之。
- 十、經費需求：

由新北市 104 學年度高中高職旗艦計畫案專款支出，經常門 1390,000 元，資本門 643,000 元（固定資產 643,000 元、無形資產 0 元），總計 2033,000 元、（詳請見 104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫經費明細表）
- 十一、預期效益：

- (一)透過專業的深化與學習，延續高一靜物水彩課程，強化高二風景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，透過雙獅教學概念引進相關領域藝術專家協同教學，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之藝術家專題講座與分享創作經驗，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。

量 化 檢 核

辦 理 項 目		104 學年度		105 學年度		106 學年度	
		目標	績效	目標	績效	目標	績效
1	風景寫生精英人才培訓班(人數)	80		320		600	
2	風景寫生精英團隊寫生作品件數	200		500		800	
3	樂活新北文化寫生活動次數	8		30		60	
4	悠遊藝術饗宴寫生創作展演檔	5		12		20	
5	藝術家專題講座	2		4		6	

104-B-1-提升繪畫創作培育藝術新銳計畫檢核甘特圖

(104 年 8 月至 105 年 7 月)

☐ 預定計畫 ☒ 計畫完成

執行月份 工作項目		104 年						105 年					
		8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
1	風景寫生精英人才培訓	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2	風景寫生隊課程	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3	樂活新北文化悠遊藝術饗宴專業展演	☐	☐	☐									
4	美術科寫生培訓課成雙師教學	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
5	藝術家專題講座			☐	☐	☐			☐	☐	☐		

十二、本要點經校長核示後施行，如有未盡事宜，修正時亦同。

104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫

104-B-1-1 拔擢藝術創新才能計畫實施要點

一、依 據

依據本校104學年度高中高職旗艦計畫案104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫辦理。

二、目 的

為加強風景寫生展演活動之教育與訓練成效，延續高一靜物水彩課程，強化高二風景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，建立學校優良傳統與傳承，提昇技職學校學生之技能水準，鼓勵學生參加風景寫生專業學習，俾利專業技能提升與將來就業與升學之所需。

三、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。

四、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。

五、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。

六、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表報名。
- (二) 風景寫生隊由高一先修班學生表現較優異者直升或經每學期一次的甄選考試甄選入隊。
- (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。

七、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。

八、指導教師

- (一) 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，並聘任三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（課後時間授課每節（50 分鐘）550 元）〕支付。
- (二) 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 5 次課程，每次進行寫生教學 6 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. 於每月份則一適當的課程時段，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，並且能快速、準確、生動的表現出風景寫生特徵。

(四) 輔導學生取得相關認證，並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)✂✂.....

104-B-1-1 拔擢藝術創新才能計畫

103-B-1-1 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

班 級	座 號	姓 名

水彩任課老師簽名：_____

導師簽名：_____

104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫

104-B-1-2 樂活新北文化悠遊藝術饗宴計畫

一、依據

依據本校103學年度高中高職旗艦計畫案104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫辦理。

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

聯絡電話：(02)29262121 轉 206 教學組歐紹合組長。

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：104 年 10 月 21 日（星期三）。

七、活動規劃

(一)集合時間：103 年 10 月 21 日（星期三）上午 07：40 分前集合完畢。

(二)集合地點：升旗台前。

(三)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→07：50 上車	
平溪	07：50 出發→09：00 抵達〔平溪老街〕	車程：約七十分鐘
	活動時間 9：00~10：20	活動 80 分鐘
瑞芳	10：20 出發→11：00 抵達〔鼻頭角漁港〕	車程：約四十分鐘
	活動時間 11：00~12：00	活動 1 小時
瑞芳	12：00 出發→13：00 抵達〔南雅奇岩〕	車程：約 1 個小時
	車上用餐 活動時間 13：00~14：20	活動 80 分鐘

金山	14：20 出發→15：00 抵達〔八煙部落〕	車程：約四十分鐘
	活動時間 15：00~16：00	活動 1 小時
永和	16：00 出發→16：50 抵達〔永和〕	車程：約五十分鐘
	16：50 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

(四)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，於出發前一週將各車乘坐人員分配完成。

分組	A 車	B 車
教師	張宏彬組長、李明剛老師	歐紹合組長、連明仁老師、張萍軒老師
學生	高二寫生隊 40 人	高三寫生隊 40 人
合計	42 人	43 人

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、寫生用具一律自備。

九、作品展示：

配合復興商工作品展示活動，作品展出定於 12/7、8 (一、二)，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，尤其承辦旅行車、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，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。

104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫經費明細表

一、104 會計年度概算表(104 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)
(一)經常門						
海報印製		張	12	300	3,600	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫相關海報宣傳
材料費		元/生	400	700	280,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫相關教學、材料、佈展等
鐘點費		時	500	400	200,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫指導教師內、外聘鐘點費
鐘點費		時	100	550	55,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫指導教師內、外聘課後授課鐘點費（課後）
講座鐘點費		時	6	1,600	9,600	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫培人才訓計畫專題講座講師費
交通費		車次	5	10,000	50,000	104-B-1-2 樂活新北文化悠遊藝術饗宴計畫專案計畫暨寫生活動車資
作品裝裱費		件	22	1,500	33,000	104-B-1-2 樂活新北文化悠遊藝術饗宴計畫專案計畫優秀作品裝裱
設備維護費		式	1	26,882	26,882	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫相關設備維護
雜支		式	1	1,918	1,918	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫相關文具費用
經常門合計					660,000	
(二)資本門						
固定資產	HP COLOR 雷射印表機	台	1	55,000	55,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫教材育資料印製
	電子白板	組	2	150,000	300,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫專業課程教學使用
	作品展示玻璃櫃	座	6	30,000	180,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫展示
	小計				535,000	
無形資產						
					0	
	小計					
資本門合計					535,000	
總 計					1195,000	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫經費明細表

二、105 會計年度概算表(105 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)	
(一)經常門						
海報印製	張	20	300	6,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫相關海報宣傳	
材料費	元/生	400	700	280,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫相關教學、材料、佈展等	
鐘點費	時	500	400	200,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫指導教師內、外聘鐘點費	
鐘點費（課後）	時	170	550	93,500	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫指導教師內、外聘課後授課鐘點費	
講座鐘點費	時	6	1,600	9,600	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫培人才訓計畫專題講座講師費	
交通費	車次	2	10,000	20,000	104-B-1-2 樂活新北文化悠遊藝術饗宴計畫專案計畫暨寫生活動車資	
作品裝裱費	件	60	1,500	90,000	104-B-1-2 樂活新北文化悠遊藝術饗宴計畫專案計畫優秀作品裝裱	
設備維護費	式	1	26,882	26,882	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫相關設備維護	
雜支	式	1	4,018	4018	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫相關文具費用	
經常門合計				730,000		
(二)資本門						
固定資產	電動拉胚機	台	2	15,000	30,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫教學用
	泥條擠壓器	台	3	16,000	48,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫教學用
	高壓 PU 空氣管組	式	2	15,000	30,000	104-B-1 提升繪畫創作培育藝術新銳計畫教學用
	小計			108,000		
無形資產						
	小計			0		
資本門合計				108,000		
總 計				838,000		

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

計畫編號：104-B-2

計畫名稱：人文藝術鑑賞涵養深耕計畫

一、**依據**：依據新北市政府教育局 104 年 3 月 23 日北教中字第 1040463592 號函發展精緻技職教育方案，辦理本校 104 學年度新北市高中職旗艦計畫 104-B -2「人文藝術鑑賞涵養深耕計畫」特色辦理計畫專案。

二、目的：

- (一)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。
- (二)營造豐富的閱讀環境，增進閱讀聽、說、讀、寫的能力，使閱讀更有思考性及學習意義。
- (三)培訓藝術導覽人才，探索東西方藝術展演內涵。
- (四)結合本校展覽文化，推廣藝術鑑賞及寫作能力。

三、**主辦單位**：復興商工教務處

四、**承辦單位**：實驗研究組、各類科

五、**辦理日期**：104 年 8 月至 105 年 7 月

六、**參加人員**：復興商工全校師生

七、實施方式：

104-B-2-1 文學鑑賞活力養成計畫

104-B-2-2 國際藝術美學導覽人才培訓計畫

八、實施內容：

(一)文學鑑賞活力養成計畫

- 1.提升語文教師專業成長、營造團體學習情境。
- 2.增進學生閱讀聽、說、讀、寫能力。

(二)國際藝術美學導覽人才培訓計畫

- 1.培訓藝術導覽人才：成立國際藝術導覽專班，探索東西方藝術展演內涵並與國際藝術、設計展接軌，進而培養導覽人才。
- 2.推廣藝術鑑賞寫作：結合校本藝術展，引導藝術鑑賞思考與寫作。

九、獎勵與考核

執行任務之教師酌行考核獎勵；參與學生依學校規範敘獎鼓勵。

十、經費需求：

由新北市 104 學年度高中高職旗艦計畫案專款支出，經常門 710,000 元，資本門 1050,000 元(固定資產 820,000 元、無形資產 230,000 元)，總計 1760,000 元。(詳請見 104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫經費明細表)。

十一、預期效益：

(一)透過教師語文研討深化教師專業能力，並帶動學生主動閱讀、樂在閱讀、享受閱讀。 (二)透過讀書會、各項語文活動及閱讀心得寫作，建立閱讀分享習慣，讓學生發現閱讀的樂趣，增進師生共享閱讀的溝通力，使閱讀成為一種生活習慣，更融入在學校文化中。 (三)培訓藝術導覽人才，參與國際展覽盛會，學習在地人文藝術，以培育能主動面對群眾、引領群眾融入藝術世界的精英人才。 (四)培訓美術、設計方面的藝術鑑賞人才，結合本校各項展覽，將學生作品及創作概念以文字的方式呈現，從校本藝術中培養語文創作力、自學力及宏觀力。								
量 化 檢 核								
辦 理 項 目		單 位	104 學年度		105 學年度		106 學年度	
			目標	績效	目標	績效	目標	績效
1	學生通過深耕閱讀認證人次	次	1500		2000		2500	
2	分享書中理-閱讀心得分享	次	80		120		120	
3	早鳥晨讀-成立讀書會	人	150		200		300	
4	參與國際藝術展次數	次	8		10		10	
5	培訓專業藝術導覽人才	人	50		100		100	

104-B-2 人文藝術涵養鑑賞深耕計畫檢核甘特圖

(104 年 8 月至 105 年 7 月)

☐ 預定計畫 ☒ 計畫完成

辦 理 項 目		104 年						105 年					
		8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
1	深耕閱讀競賽活動	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2	分享書中理-閱讀分享			☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	
3	早鳥晨讀-讀書會活動		☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐	☐	
4	成立國際藝術導覽專班	☐	☐										
5	導覽專班與國際藝術展接軌			☐	☐	☐			☐	☐	☐	☐	
6	藝術鑑賞寫作推廣							☐	☐	☐			

十二、本要點經校長核示後施行，如有未盡事宜，修正時亦同。

104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫

104-B-2-1 文學鑑賞活力養成計畫

一、依 據

依據本校 104 學年度高中高職旗艦計畫案 104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫辦理。

二、目 的

- (一) 強化語文類專業教學成長與互動學習，營造團體學習的情境，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。
- (二) 營造豐富的閱讀環境，增進閱讀聽、說、讀、寫的能力，使閱讀更有思考性及學習意義。

三、主辦單位：復興商工教務處

四、承辦單位：教務處實驗研究組承辦、國文科協辦

五、辦理日期：104 年 8 月至 105 年 7 月

六、參加人員：全校學生

七、實施方式

- (一) 提升語文教師專業成長、營造團體學習情境
- (二) 增進學生閱讀聽、說、讀、寫能力

八、實施內容

- (一) 提升語文教師專業成長、營造團體學習情境
 - 1. 教師語文研討，透過教師經驗分享進行閱讀策略研討及專業成長。
 - 2. 辦理深耕閱讀活動，運用閱讀深耕系統推動學生養成主動閱讀的良好習慣。
- (二) 增進學生閱讀聽、說、讀、寫能力
 - 1. 舉辦閱讀心得分享比賽及相關語文活動，培養學生多元思考、邏輯整合的能力
 - 2. 成立讀書會，將閱讀課程融入班級經營，培養悅讀品德力。

3. 閱讀心得寫作與省思，養成學生知書達理的文化素養。

九、獎勵與考核：執行任務之教師酌行獎勵；參與學生依學校規範敘獎鼓勵。

十、預期效益

(一) 透過教師語文研討深化教師專業能力，並帶動學生主動閱讀、樂在閱讀、享受閱讀。

(二) 透過讀書會、各項語文活動及閱讀心得寫作，建立閱讀分享習慣，讓學生發現閱讀的樂趣，增進師生共享閱讀的溝通力，使閱讀成為一種生活習慣，更融入在學校文化中。

十一、本要點經 校長核定後實施，修正時亦同。

104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫

104-B-2-2 國際藝術美學導覽人才培訓計畫

一、依據

依據本校 104 學年度高中高職旗艦計畫案 103-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫辦理。

二、目的

- (一) 培訓藝術導覽人才，探索東西方藝術展演內涵。
- (二) 結合本校展覽文化，推廣藝術鑑賞及寫作能力。

三、主辦單位：復興商工教務處

四、承辦單位

教務處實驗研究組承辦、國文科、廣告設計科、美工科、美術科等協辦

五、辦理日期：104 年 8 月至 105 年 7 月

六、參加人員：全校學生

七、實施方式

- (一) 培訓藝術導覽人才
- (二) 推廣藝術鑑賞寫作

八、實施內容

- (一) 培訓藝術導覽人才：成立國際藝術導覽專班，探索東西方藝術展演內涵並與國際藝術、設計展接軌，進而培養導覽人才。
- (二) 推廣藝術鑑賞寫作：結合校本藝術展，引導藝術鑑賞思考與寫作。

九、獎勵與考核：執行任務之教師酌行獎勵；參與學生依學校規範敘獎鼓勵。

十、預期效益

- (一) 培訓藝術導覽人才，參與國際展覽盛會，學習在地人文藝術，以培育能主動面對群眾、引領群眾融入藝術世界的精英人才。
- (二) 培訓美術、設計方面的藝術鑑賞人才，結合本校各項展覽，將學生作品及創作概念以文字的方式呈現，從校本藝術中培養語文創作力、自學力及宏觀力。

十一、本要點經 校長核定後實施，修正時亦同。

104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫經費明細表

一、104 會計年度概算表(104 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)
(一)經常門						
業務費	鐘點費	節	250	550	137,500	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-閱讀審題、上台分享指導、讀書會指導、導覽班導師及授課、教師語文研討教學鐘點費(內聘)
	講座鐘點費	節	21	1,600	33,600	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-導覽專班講座(外聘)
	資料費	份	50	400	20,000	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-導覽專班補充教材
			110	230	25,300	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-讀書會書籍
	工作費	時	80	120	9,600	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-出題資料整理、閱讀心得整理工作費
	工讀費	時	540	120	64,800	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-閱讀認證系統題庫充實、協助計畫推動工讀費
	材料費	組	40	200	8,000	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-優良表現贈品
		張	170	200	34,000	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-國際藝術展門票
雜支	式	1	7,200	7,200		
經常門合計					340,000	
(二)資本門						
固定資產	iMac	台	2	82,000	164,000	104-B-2-1 文學鑑賞活力養成計畫教學
	Mac pro	台	2	133,000	266,000	104-B-2-1 文學鑑賞活力養成計畫教學
	高階掃瞄器	台	1	20,000	20,000	104-B-2-1 文學鑑賞活力養成計畫作品掃描
	小計				450,000	
無形資產	影象編輯軟體	套	1	30,000	30,000	104-B-2-2 國際藝術美學導覽人才培訓計畫導覽訓練
	語文聽說系統	套	1	200,000	200,000	104-B-2-2 國際藝術美學導覽人才培訓計畫導覽訓練
	小計				230,000	
資本門合計					680,000	
總 計					1020,000	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫經費明細表

一、105 會計年度概算表(105 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)
(一)經常門						
業務費	鐘點費	節	300	550	165,000	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-閱讀審題、上台分享指導、讀書會指導、導覽班導師及授課、教師語文研討教學、藝術鑑賞心得指導、語文相關活動鐘點費(內聘)
	講座鐘點費	節	24	1,600	38,400	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-導覽專班講座(外聘)
	資料費	份	40	400	16,000	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-導覽專班補充教材
			110	230	25,300	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-讀書會書籍
	工作費	時	100	120	12,000	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-出題資料整理、閱讀心得整理工作費
	工讀費	時	530	120	63,600	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-閱讀認證系統題庫充實、協助計畫推動工讀費
	材料費	組	50	200	10,000	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-優良表現贈品
		張	170	200	34,000	104-B-2 人文藝術鑑賞涵養深耕計畫-國際藝術展門票
雜支	式	1	5,700	5,700	文具用品、光碟等雜支	
經常門合計					370,000	
(二)資本門						
固定資產	數位雙傘燈組	組	3	23,000	69,000	104-B-2-2 國際藝術美學導覽人才培訓計畫導覽訓練
	彩色印表機	台	1	17,000	17,000	104-B-2-1 文學鑑賞活力養成計畫
	電動壓片機	台	1	56,000	56,000	104-B-2-1 文學鑑賞活力養成計畫
	PC 電腦	台	2	25,000	50,000	104-B-2-2 國際藝術美學導覽人才培訓計畫導覽訓練
	小計				192,000	
無形資產						
	小計				0	
資本門合計					192,000	
總 計					562,000	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

計畫編號：104-B-3

計畫名稱：「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫

一、**依據：**依據新北市政府教育局 104 年 3 月 23 日北教中字第 1040463592 號函發展精緻技職教育方案，辦理本校 104 學年度新北市高中職旗艦計畫 104-B-3 「「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫」特色辦理計畫專案。

二、目的：

(一) 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。

(二) 推動新北市動漫產、官、學合作。

(三) 建構類科特色，加強就近入學宣導，落實學生適性發展與學習。

三、主辦單位：復興商工教務處

四、承辦單位：學務處、輔導處承辦、新北市各國中學校協辦

五、辦理日期：104 年 8 月至 105 年 7 月

六、參加人員：復興商工全校師生、新北市國中學生。

七、實施方式：

104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫

104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動實施計畫

八、實施內容：

(一) 動漫同人文創才能養成

以同人團體「復興同萌」為基礎，強化支持隊員的 cosplay 活動之外，並加入數位攝影、數位後製等部分，讓國、高中生熱愛的 ACG(動畫 Anime、漫畫 Comic 與遊戲 Games) 產業內容，在本校學生課外活動上展現耀眼才華。

1 培訓：成立之學生會、同人創作社為基礎，於社團課程中進行培訓，並依實際需要，延攬專業人士加強課後集訓時程。

2 同人文創：廣徵文創內容；並辦理同人活動外拍，指導學生數位後製，完成可為文宣之文創小品，進行印刷、發送與網路傳播使用。讓參與者有實體作品產出，讓學生的創作能量得以被重視與看見，讓有

志於 ACG 的國中生，清楚認識「動漫基地」就在我復興商工。

- 2 服務：主動申請(或被邀請)至基北區各國中、各公共據點，進行動漫 Cosplay 動態表演、Cos 文創靜態展示。讓參與的民眾感受動漫、同人文創魅力與美感。
- 3 參展：鼓勵與培育學生參加國內重大動漫、同人比賽及活動；透過行政與經費補助，使學生創作之路不孤單；未來有所成就時，將可感念新北與母校造就培育之情。

(二)漫畫人像電腦創作培訓活動

隨著現代傳播媒體技術的發展，動畫和漫畫之間聯繫日趨緊密，動漫已經從平面媒體和電視媒體，擴展到電視遊樂器、網際網絡、玩具等多項領域，儘管電腦操作能力是必要條件，手繪能力仍不容小覷，本計畫結合校內師資與專業技能，因應社會產業趨勢，進行漫畫、人像、電腦創作人才培訓。

1. 活動時間：寒、暑假期間舉辦漫畫、人像、電腦創作人才培訓活動，推廣美術教育，深化藝術設計涵養。
2. 參加對象：新北市國中生，對美術、動漫、電繪有興趣者，皆可報名參加。
3. 預計開設班別：

班 別	課 程 內 容
漫畫人物創作班	卡通、漫畫基礎造形技法研習
畢卡索美術研習班	繪畫基礎與美術應用等技法研習
電腦繪圖研習班	電腦繪圖基礎技法研習

九、獎勵與考核

執行任務之教師由相關單位酌行獎勵；參與學生依校規敘獎肯定鼓勵。

十、經費需求：

由新北市 104 學年度高中高職旗艦計畫案專款支出，經常門 908,371 元，資本門 1010,500 元(固定資產 1010,500 元、無形資產 0 元)，總計 1918871 元。(詳請見 104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫)。

十一、預期效益

- (一)提升本校學生動漫創作能量，同時引起新北市國中學生對動漫與週邊文創興趣程度。
- (二)配合 12 國教政策提升國中學生就近入學人數。
- (三)協助學生多元適性發展學習，培養個人專業技術能力。

量 化 檢 核							
辦 理 項 目		104 學年度		105 學年度		106 學年度	
		目標	績效	目標	績效	目標	績效
1	辦理同人文創社團(人數)	180		190		200	
2	辦理「復興同萌」宣導團隊(人數)	20		25		30	
3	參與同人文創活動場次	8		10		12	
4	辦理漫畫社團(人數)	300		320		340	
5	漫畫、人像、電腦創作人才培訓活動(人數)	120		150		160	

104-B-1-「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫檢核甘特圖

(104 年 8 月至 105 年 7 月)

☐ 預定計畫 ☒ 計畫完成

工作項目		104 年						105 年					
		8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
1	104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	
2	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動實施計畫		☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫

104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫

一、依據：依據本校 104 年度新北市旗艦計畫 104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫辦理。

二、目的：

響應新北市「動漫無限城」計畫，鼓勵與培育青少年同人文創之能力；讓學生在ACG產業的關注與興趣，透過行政指導與補助，得以有展現美感能量的機會。一方面將可展現我校學生在同人文創領域之優異才能，另一方面可吸引有興趣與有能力之國中生，使有此專才之學子進入本校就讀；持續的培育與養成，將可促成新北市於動漫領域產、官、學的完整呈現。

三、主辦單位：復興商工教務處

四、承辦單位：學務處、輔導處承辦、新北市各國中學校協辦

五、辦理日期：104 年 8 月至 105 年 7 月

六、參加人員：復興商工全校師生、新北市國中學生。

七、實施方式：

以同人團體「復興同萌」為基礎，強化支持隊員的 cosplay 活動之外，並加入數位攝影、數位後製等部分，讓國、高中生熱愛的 ACG(動畫 Anime、漫畫 Comic 與遊戲 Games) 產業內容，在本校學生課外活動，譬如動態表演、靜態文創小品印出，或網路發表，展現耀眼才華。

八、實施內容：

1 培訓：成立之學生會、同人創作社、「復興同萌」同人文宣團隊為基礎，於社團課程中進行培訓，並依實際需要，延攬專業人士加強課後集訓時程。

2 同人文創：廣徵文創內容；並辦理同人活動外拍，指導學生數位後製，完成可為文宣之文創小品，進行印刷、發送與網路傳播使用。讓參與者有實體作品產出，讓學生的創作能量得以被重視與看見，讓有志於 ACG 的國中生，清楚認識「動漫基地」就在我復興商工。

3 服務：主動申請(或被邀請)至基北區各國中、各公共據點，進行動漫 Cosplay 動態表演、Cos 文創靜態展示。讓參與的民眾感受動漫、同人文創魅力與美感。

4 參展：鼓勵與培育學生參加國內重大動漫、同人比賽及活動；透過行政與經費補助，使學生創作之路不孤單；未來有所成就時，將可感念新北與母校造就培育之情。

九、獎勵與考核：

參與學生依校規記獎鼓勵、頒發服務時數與撥發工讀費。預計辦理同人文創社團達180人、辦理漫畫社團達300人參與、培訓「復興同萌」宣導團隊20人、參與同人文創活動12場次。

十、經費需求：本案所需經費由新北市 104 學年度旗艦計畫方案專款支出。

十一、預期效益：

(一)提升本校同人文創表演、創作能量。

(二)吸引國中生就近入學。

(三)協助學生適性入學,培養專業技能。

十二、本實施計畫經 校長 核定後實施,修正時異同。

104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫

104-B-3-2 漫畫、人像、電腦創作人才培訓活動

一、依據

本校 104 年度新北市旗艦計畫 104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫辦理。

二、目的

響應新北市「動漫無限城」計畫，培育青少年動漫創作能力，讓學生關注動漫產業與興趣養成，使有此專才之學子進入本校就讀，培育專業能力，促成新北市於動漫領域產、官、學的完整呈現。

三、主辦單位：復興商工教務處

四、承辦單位：學務處、輔導處承辦、新北市各國中學校協辦

五、辦理日期：104 年 8 月至 105 年 7 月

六、參加人員：復興商工全校師生、新北市國中學生。

七、實施方式：

隨著現代傳播媒體技術的發展，動畫和漫畫之間聯繫日趨緊密，動漫已經從平面媒體和電視媒體，擴展到電視遊樂器、網際網絡、玩具等多項領域，儘管電腦操作能力是必要條件，手繪能力仍不容小覷，本計畫結合校內師資與專業技能，因應社會產業趨勢，進行漫畫、人像、電腦創作人才培訓。

1. 活動時間：寒、暑假期間舉辦漫畫、人像、電腦創作人才培訓活動，推廣美術教育，深化藝術設計涵養。

2. 參加對象：新北市國中生，對美術、動漫、電繪有興趣者，皆可報名。

3. 開設班別：

班 別	課 程 內 容
漫畫人物創作班	卡通、漫畫基礎造形技法研習
畢卡索美術研習班	繪畫基礎與美術應用等技法研習
電腦繪圖研習班	電腦繪圖基礎技法研習

八、獎勵與考核：預計辦理國中生培訓人數200人，協助的學生依校規記獎鼓勵、頒發服務時數與撥發工讀費。

九、經費需求：本案所需經費由新北市 104 學年度旗艦計畫方案專款支出。

十、預期效益：

(一)國中生就近入學比率增加。

(二)學生適性入學,培養專業技能。

十一、本實施計畫經 校長 核定後實施,修正時異同。

104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫

一、104 會計年度概算表(104 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)
(一)經常門						
業 務 費	印刷費	份	2,600	27	70,200	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫文創小品(學業御守)印製
	印刷費	份	2,000	10	20,000	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫文創小品(酷卡)印製
	印刷費	份	120	90	10,800	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫文創小品(復興小書包)印製
	鐘點費	時	20	1,600	32,000	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫講座(外聘)
	鐘點費	時	100	550	55,000	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫講課(內聘)
	鐘點費	時	54	550	29,700	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動講師鐘點
	工讀費	時	165	115	18,975	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動學生工讀費用
	工讀費	時	700	120	84,000	學生工讀費用
	印刷費	份	120	200	24,000	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動
	材料費	元/生	200	250	30,000	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動
	二代健保補充保費	批	1		974	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動鐘點費+工讀費 x 2%
	二代健保補充保費	批	1	3,420	3,420	鐘點費+工讀費 x 2%
	交通費	車次	4	10,000	40,000	人員交通運輸
	物品費	組	2	3,600	7,200	攝影用 KBX 柔光罩
	物品費	組	1	9,000	9,000	縮時攝影相機(活動記錄用)
	物品費	張	4	595	2,380	高速讀寫記憶卡 32GB
材料費	元/生	100	700	70,000	cosplay 服裝材料製作用	

經常門合計					527,649	
(二)資本門						
固定 資產	專業級數位相機	組	1	201,700	201,700	104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫攝製用。
	專業級繪圖桌上型電腦主機	台	1	99,900	99,900	104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫後製用。
	數位儲存備份裝置	台	1	12,500	12,500	104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫數位儲存用。
	棚燈組套	組	2	20,000	40,000	104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫。
	極限攝影機	台	2	22,000	44,000	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動
	數位拍攝銜接鏡頭組	組	2	110,000	220,000	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動
	小計				618,100	
無形 資產						
	小計				0	
資本門合計					618,100	
總計					1145,749	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫

二、105 會計年度概算表(105 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)
(一)經常門						
	印刷費	份	2,000	10	20,000	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫文創小品(酷卡)印製
	印刷費	冊	800	10	80,000	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫文創小品(成果集)印製
	鐘點費	時	10	1,600	16,000	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫講座(外聘)
	鐘點費	時	100	550	55,000	104-B-3「動漫基地-復興商工」動漫專業人才養成計畫講課(內聘)
	工讀費	時	700	120	84,000	學生工讀費用
	鐘點費	時	54	550	29,700	04-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動講師鐘點
	工讀費	時	165	115	18,975	04-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動學生工讀費用
	印刷費	份	120	200	24,000	04-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動
	材料費	元/生	200	250	30,000	04-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動
	二代健保補充保費	批	1		974	04-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動鐘點費+工讀費 x 2%
	二代健保補充保費	批	1	3,100	3,100	鐘點費+工讀費 x 2%
	交通費	車次	4	9,000	36,000	人員交通運輸
	材料費	元/生	50	700	35,000	cosplay 服裝材料製作用
經常門合計					380722	
(二)資本門						
固定資產	專業級數位相機	組	1	156,200	156,200	104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫攝製用。
	專業級繪圖桌上型電腦	組	1	86,200	86,200	104-B-3-1 動漫同人文創才能養成計畫後製用。

	對開凹版機	台	1	80,000	80,000	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動
	手氣動兩用油壓機	台	1	70,000	70,000	104-B-3-2 漫畫人像電腦創作培訓活動
	小 計				392,400	
無形資產						
	小 計				0	
資本門合計					392,400	
總 計						

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

計畫編號：104-B-4

計畫名稱：精進數位設計能力結合產業特色課程計畫

一、依據

依據新北市政府教育局 104 年 3 月 23 日北教中字第 1040463592 號函發展精緻技職教育方案，辦理本校 104 學年度新北市高中職旗艦計畫 104-B -4 「精進數位設計能力結合產業特色課程計畫」特色辦理計畫專案。

二、目的

延續樂陞遊戲動畫專班課程，引進業師入班授課教學，藉以銜接動漫產業接軌，並且建立雙師協同教學模式，進而能夠將業師與校內教師技術交流及經驗分享。透過多元業師入班教學，精進專題課程規畫與設計，提升專題製作實務能力，透過教師增能學習成長培訓，赴產業參訪瞭解業界趨勢脈動，提升數位技術能力，應用 3D 列印與雷切技術，增進專題製作成效精進競賽成果表現，形塑學校特色課程文化發展。

三、主辦單位：復興商工教務處

四、承辦單位：實習處

五、辦理日期：104 年 8 月 1 日至 105 年 7 月 31 日

六、參加人員

復興商工廣告設計科、美工科等師生

七、實施方式

依本案各子計畫實施要點進行。

八、實施內容

104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫

104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫

九、獎勵與考核

執行任務之教師酌行考核獎勵；參與學生依學校規範敘獎鼓勵。

十、經費需求：

由新北市 104 學年度高中高職旗艦計畫案專款支出，經常門 1720,400 元，

資本門 2564,500 元(固定資產 2564,500 元、無形資產 0 元),總計 4284,900 元。(詳請見 104-B-4 精進數位設計能力結合產業特色課程計畫經費明細表)。

十一、預期效益

(一) 延續深入樂陞專班課程，引進多元業師入班授課教學，銜接動漫產業。							
(二) 建立雙師協同教學模式，進行技術交流與經驗分享。							
(三) 精進專題課程規畫與設計，提升專題製作實務能力。							
(四) 教師增能學習成長培訓，赴產業參訪，瞭解趨勢脈動。							
(五) 提升數位技術能力與應用 3D 列印與雷切技術，增進專題製作成效。							
(六) 專題競賽精進與實施，形塑特色課程文化發展。							
量 化 檢 核							
辦 理 項 目		104 學年度		105 學年度		106 學年度	
		目 標	績 效	目 標	績 效	目 標	績 效
1	業師專業課程授課(小時)	100		110		120	
2	作品成果展覽場次	8		10		12	
3	業界參訪與實習場次	4		5		6	
4	對外競賽獲獎人次	30		40		50	
5	專班甄選、就業說明會場次	2		3		4	
6	教師增能學習場次	3		4		5	

104-B-4-精進數位設計能力結合產業特色課程計畫檢核甘特圖

(104 年 8 月至 105 年 7 月)

☐ 預定計畫 ☒ 計畫完成

時間 項目	104 年						105 年					
	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7
專班成立學生遴選	□										□	
業師教授課程授課		□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	
專班校外參訪實習	□		□		□		□			□		□
推動專班對外競賽	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	
專班期中作業檢查			□	□				□	□			
專班期末成果展覽						□					□	
專班業界人才											□	

104-B-4 精進數位設計能力結合產業特色課程計畫

104-B-4-1 次世代遊戲動漫躍進課程計畫實施要點

一、依據

依據本校 104 學年度高中高職旗艦計畫案 104-B-4「精進數位設計能力結合產業特色課程」計畫辦理。

二、目的

為提昇學生對次世代遊戲動漫美術設計的專業能力，瞭解產界最新製作技術與技巧，進而強化學校特色模組化課程與產業趨勢的連結，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

復興商工教務處

四、承辦單位

實習處實習組承辦、廣告設計科協辦。

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，以及高二升高三動漫遊戲產學專班。

六、高二甄選方式

- (一) 甄選人數：成立動漫遊戲產學專班高二約 50 人
- (二) 產業人員(樂陞科技公司培訓顧問)到校舉辦產業說明會，讓有興趣的學生進一步認識動畫遊戲美術產業。
- (三) 依據本校選組規劃機制，遴選合適學生(包含一年級課業表現與學業成績)。
- (四) 依據總成績高低排名擇優錄取。

七、指導教師

- (一) 配合動漫產業、遊戲美術產業特色，規劃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) 透過業師以目前遊戲、動漫美術的經驗與實際操作層面，在設備應用以及軟體操作教學、職場相關知識引導(職場倫理、慣用語…等)，融入教學之中，以提升學生於遊戲動漫美術設計的專業能力、產學業界實習與就業接軌。

八、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
遊戲動漫美術設計產業	廣設科	動漫遊戲整體開發企劃 動漫遊戲美術設計概論	2
		2D 動漫角色造型設計 2D 場景繪製設計	2
		2D 動畫腳本設計 2D 動畫基本動作	2
		3D 角色建模與貼圖繪製 3D 動畫燈光、特效設計	2
		3D 角色骨架與動作操控	2
		課程時間規劃如後。	共 10 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
動漫遊戲美術設計產業	廣設科	2D 繪圖軟體教學、手繪訓練、美術設計	2
		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 4 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

	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)	班協同教學並協助管理)
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)	

九、參訪實習規劃

- (一) 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。
- (二) 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，或與其簽訂就業協定。
- (三) 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人才招募諮詢。

十、成果展示

- (一) 每學期期中舉辦共計 2 次的課程作業檢查，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。
- (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就業協定之參考依據。

十一、本實施辦法經 校長 核定後實施，修正時亦同。

104-B-4「精進數位設計能力結合產業特色課程」計畫

104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫實施要點

一、依據

依據本校 104 學年度高中高職旗艦計畫案 104-B-4「精進數位設計能力結合產業特色課程」計畫辦理。

二、目的

為優化學生專題製作能力的提升，透過業師入班教學，了解產業脈動與最新技術強化產業鏈結，並提升數位技術能力，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，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，提升學生專題製作實務能力，特擬定本實施要點。

三、主辦單位

復興商工教務處

四、承辦單位

實習組承辦、廣告設計科與美工科協辦。

五、參加對象

廣告設計科、美工科高三專業班。

六、指導教師

- (一) 配合產業趨勢脈動，教師規劃產業參訪與實習課程內容，遴聘對應之業師進行專業實習與教學。
- (二) 教學模式：本校專任教師授課為主，遴聘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) 透過產業界教師豐富的實作經驗層面，提升學生專題製作實務能力，與校內教師研擬授課教學目標。

七、實施地點

科別	專業工廠	面積 M ²	負責教師
廣告設計科	模型工廠	133.8	鄭有耀

	包裝設計教室	80.3	李崇城
	509 電腦繪圖教室	96	陳俊安
美工科	雕塑工廠	74.02	張釋文
	造型工廠	104.04	陳效宗
	金屬工藝工廠	70.5	張釋文
	510 電腦繪圖教室	96	鄭統政

八、實施時間

配合高三專業班專題製作課程時間，分別課程規畫分別以專題製作Ⅲ與專題製作Ⅳ，分為上、下學期進行辦理。

九、教學目標

- (一) 提升學生數位技術應用能力，導入業界 3D 列印與雷切技術，增進專題製作成效。
- (二) 引進業師專業技術與知識，並能運用於專題製作的作品創作上，精化專題製作能力。
- (三) 學習融入產業脈動的技術與材料，並且能夠有效、準確的達到業界要求，表現出具有特色之作品。
- (四) 能於專題製作競賽取得決選資格與獎項。
- (五) 能有量化之商品化設計與業界進行產學合作，達到未來上市之可能。

十、成果展示

- (一) 每學期舉辦共計 2-3 次的專題製作總檢，用以檢視專業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。
- (三) 參加全國高職學生專題暨創意製作競賽，代表學校進行成果發表與展示，進而獲得獎項。

十一、本實施辦法經 校長 核定後實施，修正時亦同。

104-B-4 精進數位設計能力結合產業特色課程計畫經費明細表

一、104 會計年度概算表(104 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)
(一)經常門						
鐘點費		時	54	1,600	86,400	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫產學專班校外講師
鐘點費		時	40	450	18,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫特色課程、產學專班校內教師星期一至五(4:20 至 5:10)第八節課上課。
鐘點費		時	50	1,600	80,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫業界講師
鐘點費		時	80	450	36,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫特色課程、校內教師星期一至五(4:20 至 5:10)
材料費		人	350	1,000	350,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫 3D 列印與鐳射切割材料
講義、資料費		批	350	60	21,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫課程講義、資料
租車費		趟	3	10,000	30,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫業界參訪與展覽參觀租車費
作品輸出費		才	2000	30	60,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫作品成果展示
雜支		批	1	28,000	28,000	
材料費		人	200	500	100,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫產學專班成果作品製作材料費
講義、資料費		批	100	60	6,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫特色課程講義、資料
誤餐費		人	60	80	4,800	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫特色課程餐點
雜支		批	1	38,000	38,000	
經常門合計					858,200	
(二)資本門						
固定資產	3D 算圖伺服器	台	3	150,000	450,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程
	電腦算圖高階螢幕	台	3	90,000	270,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程
	百諾 Benro 經典系列碳纖維三腳架及雲台組	組	3	13,500	40,500	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程

	手寫液晶顯示器	台	10	34, 000	340, 000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程
	四核心 AIO 液晶電腦	台	2	12, 000	24, 000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力
	力山移動型圓鋸機	台	5	13, 000	65, 000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力
	力山落地型圓鋸機	台	5	10, 000	10, 000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力
	小計				1239,500	
無形資產						
	小計				0	
資本門合計					1239,500	
總計					2097700	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：

104-B-4 精進數位設計能力結合產業特色課程計畫經費明細表

二、105 會計年度概算表(105 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)
(一)經常門						
鐘點費		時	54	1,600	86,400	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫產學專班校外講師
鐘點費		時	40	450	18,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫特色課程、產學專班校內教師星期一至五(4:20 至 5:10)第八節課上課。
鐘點費		時	50	1,600	80,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫業界講師
鐘點費		時	80	450	36,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫特色課程、校內教師星期一至五(4:20 至 5:10)第八節課上課。
材料費		人	350	1,000	350,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫 3D 列印與鐳射切割材料
講義、資料費		批	350	60	21,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫課程講義、資料
租車費		趟	3	10,000	30,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫業界參訪與展覽參觀租車費
作品輸出費		才	2000	30	60,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫作品成果展示
學生獎(助)學金		人	30	1,000	30,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實作能力計畫學生對外參加競賽
材料費		人	200	500	100,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫產學專班成果作品製作材料費
講義、資料費		批	100	60	6,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫特色課程講義、資料
誤餐費		人	60	80	4,800	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程計畫特色課程餐點
雜支		批	1	40,000	40,000	
經常門合計					862,200	
(二)資本門						
固定資產	3D 算圖伺服主機	台	3	150,000	450,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程
	電腦算圖高階螢幕	台	2	90,000	180,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程
	攝影棚套組設備	組	1	400,000	400,000	104-B-4-1 次世代遊戲動畫躍進課程

	空壓機高壓 PU 空氣管組	式	2	15,000	30,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實 作能力
	電動拉胚機	台	3	15,000	45,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實 作能力
	力山專業型落地 型圓鋸機	台	1	40,000	40,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實 作能力
	手持自動平衡雲 台	組	3	60,000	180,000	104-B-4-2 優化專題課程提升實 作能力
	小計				1325,000	
無形 資產						
	小計				0	
資本門合計					1325,000	
總 計					863,525	

承辦人：

承辦主任：

會計主任：

校長：



FU-HSIN TRADE AND ARTS SCHOOL

得獎紀錄榮譽榜

新北市102學年度南區學生美展比賽
版畫類

第一名	術三孝	洪湘涵	陳敬飛
第二名	美三平	連又潔	陳敬飛
第二名	術二忠	林姿君	王淑禎
第三名	美三平	吳心宇	陳敬飛
第三名	美三平	張芝凡	陳敬飛
第三名	美三平	陳孟慈	陳敬飛

新北市102學年度南區學生美展比賽
書法類

第一名	術二忠	蕭雅芳	高振益
第二名	美三平	黃思穎	高振益

新北市102學年度南區學生美展比賽
書法類

第三名	術二仁	宮韻涵	吳剛毅
第三名	術二仁	陸靖芸	高振益
第一名	美三仁	李 芸	吳佩蓉
第二名	廣三愛	鄭斯文	余珮綺
第二名	廣四榮	翁浩銘	李雨樵
第三名	廣三愛	謝理淳	余珮綺
第三名	美三忠	郭禮文	陳美珠



2013第四屆金鐘獎全球藝術大賞

優選	術三忠	余奕菱	張宏彬
----	-----	-----	-----

2013繽紛旅行趣!創意旅行箱設計大賽

第一名	美二仁	姚珮茹	張譯文
-----	-----	-----	-----

新北市藝術教育嘉年華

藝YOUNG青春變裝大賽

優等	廣二愛	陳玟臻等
優等	廣二愛	張芯瑜等

新北市102學年度學生音樂比賽

優等	管樂團	鄭俊岳
----	-----	-----

第七屆交通安全FLASH影音動畫大賽

第二名	美二信	吳順萱	胡育婷
第三名	廣二信	張佳蓉	劉煥岫
		裘文郁	



2013台灣兩地短片由我創製作大賽

優異獎	廣二義	林翊晏	林品秀
		陳運娣	鍾語庭
		江耀順	
銀獎	網上人氣獎		
	廣二義	林正安	呂佳穎
		江耀順	

理環境認識徽章徵選活動

第一名	美三孝	郭秋君	李子庭
-----	-----	-----	-----

理環境認識徽章徵選活動

第二名	美三孝	李佩芸	李子庭
-----	-----	-----	-----

理環境認識徽章徵選活動

第三名	美三孝	張佳欣	李子庭
-----	-----	-----	-----

新北市校園節約能源海報競賽

第一名	廣二義	余孟庭	江耀順
-----	-----	-----	-----

新北市舞藝杯全國舞蹈大賽

第五名	廣一信	譚靜媚	
-----	-----	-----	--

102學年度全國學生美術比賽
西畫類

第三名	術三孝	葉晟安	蔡綏雯
-----	-----	-----	-----

102學年度全國學生美術比賽
平面設計類

第三名	廣二義	陳貴如	江耀順
-----	-----	-----	-----

102學年度全國學生美術比賽
版畫類

第三名	美三平	吳心宇	陳敬飛
-----	-----	-----	-----

第13屆國泰新世紀潛力畫展

人氣獎	美三平	林子瓊	林玟慧
優選	術二仁	賴光保	連明仁

2013年度亞洲國際兒童電影展

獎勵賞	廣二真	楊 晴	江念芬
		林 育	洪翎真
		劉品好	歐陽一
		羅品威	周鈺城
		黃心怡	

新北102學年度全國運動舞蹈錦標賽

第六名	廣一信	譚靜媚	
-----	-----	-----	--

新北市藝術教育嘉年華

藝YOUNG青春變裝大賽

優等	廣二平	林彥均
	廣二孝	呂淑翰
	廣二愛	陳雅琳
	廣二和	沈昱萍
	廣二平	吳芷寧
	美二忠	邱俞潔
	廣二孝	詹氏淳
	廣二善	鄭琪方
	廣二仁	蔡家卉
		林沂萱
		陳怡安
		陳宛穎
		許嘉焜
		洪薇筑

2013滴水之源 長流不息風景寫生比賽

優選	美二仁	葉婕瑞	
----	-----	-----	--

新北市友善校園性別平等教育表演藝術比賽

第二名	術三仁	邱敬輝	
第二名	美一愛	余品宣	蔡佳臻
		呂紹宇	
第二名	廣一平	何庭萱	
第二名	美三仁	洪 涓	
第二名	美三信	梁 敬	魏 征
		鮑亨文	邱聯城

外交小尖兵創意LOGO徵選活動

第一名	美二愛	邱聯峰	周敬庭
-----	-----	-----	-----

第1屆迷你版畫創作比賽

特優	美二平	陳志富	江健昌
優選	美二平	紀慕潔	江健昌

102年度資安海報徵選競賽

第二名	廣三義	李芊吟	林君昱
第三名	美三信	凌承宏	徐慧君

2013首屆海峽兩岸草根創意微電影金善獎

佳作	廣三真	吳依臻	周玉萍
		藍子傑	陳凡靜
		謝依蓉	吳俊杰
		黃心怡	

102年度扶輪杯新北市高中職西畫比賽

優等	美二平	鍾沂諒	江健昌
----	-----	-----	-----

第七屆交通安全FLASH影音動畫大賽
汽車安全組

第二名	廣三信	張佳蓉	劉煥岫
佳作	美三和	吳怡萱	蔣平璐
佳作	美三和	李誌榮	林采霓
		陳緯琳	鄭統政
佳作	美二信	楊 敏	胡育婷

機車安全組

第二名	美二信	吳順萱	胡育婷
佳作	美二信	林子傑	胡育婷
佳作	美二信	游珮伶	胡育婷
佳作	廣三信	謝音芮	吳宜庭
佳作	廣三信	潘冠穎	沈容安
佳作	廣三信	許芷瑄	吳素嫻
		裘文郁	

第十屆宏碁數位創作獎

高中專業組影片動畫類

優等	美三信	蔡承凱	李鈞睿
		魏 征	郭子騫
		徐慧君	

第十屆宏碁數位創作獎

高中專業組平面設計類

優等	美三信	蔡承凱	徐慧君
----	-----	-----	-----





FU-HSIN TRADE AND ARTS SCHOOL

得獎紀錄榮譽榜



102年交通不違規出門好FUN心

海報設計比賽

- | | | | |
|-----|-----|-----|---------|
| 第一名 | 廣二信 | 劉芷伊 | 林君昱 |
| 第二名 | 廣二忠 | 余家鈴 | 楊碧珠 |
| 第三名 | 廣二真 | 黃瑞雯 | 黃于真 |
| | | 李安琪 | 王詠喬 |
| | | 方思涵 | 章 郡 黃心怡 |

102年信義區眷村彩繪寫生比賽

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第一名 | 術三仁 | 林承偉 | 連明仁 |
| 第二名 | 術二仁 | 孫子喬 | 張宏彬 |
| 第二名 | 術二孝 | 施順中 | 張宏彬 |

102青春稅月花YOUNG年華潮袋設計比賽

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第一名 | 廣三愛 | 謝理淳 | 余佩綺 |
|-----|-----|-----|-----|

102年新北市學生美展

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第二名 | 術三仁 | 王舒婷 | 李照富 |
| 第二名 | 廣二愛 | 張芯瑜 | 林志金 |

新北市102學年度南區學生美展比賽

水墨畫類

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第一名 | 術三孝 | 唐爾蔓 | 吳剛毅 |
|-----|-----|-----|-----|

新北市102學年度南區學生美展比賽

水墨畫類

2013關西之美-彩繪美里庄風情

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第一名 | 美二平 | 張祐齡 | 江健昌 |
| 第一名 | 美三仁 | 蔣 勳 | 簡志達 |
| 第一名 | 美二平 | 陳冠文 | 江健昌 |

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第二名 | 美三甲 | 蔡孟穎 | 李丞鑄 |
| 第二名 | 術三孝 | 李新怡 | 吳剛毅 |
| 第三名 | 術三仁 | 黃靖瑜 | 賴一豐 |
| 第三名 | 美三平 | 張瑋倫 | 賴一豐 |
| 第三名 | 美三平 | 蔡芸瑄 | 賴一豐 |

102年第12屆行天宮人文藝術獎

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第二名 | 美三平 | 蔡政樺 | 林玟慧 |
|-----|-----|-----|-----|

新北市政府消防局防災宣導教具徵選

- | | | | |
|----|-----|-----|-----|
| 甲等 | 美二仁 | 楊傑安 | 翁莉蕓 |
| | | 張思源 | 張釋文 |
| 甲等 | 美三仁 | 陳鳳琪 | 陳凡瑜 |
| | | 許堃彥 | 張釋文 |

新北市102學年度南區學生美展比賽

平面設計類

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第一名 | 廣三義 | 陳貴如 | 江耀順 |
| 第二名 | 廣三信 | 王楚銘 | 林蓓菁 |
| 第二名 | 美三信 | 林宜汝 | 徐慧君 |
| 第三名 | 廣四壬 | 羅文亮 | 王啟彭 |
| 第三名 | 廣三信 | 莊子萱 | 林蓓菁 |
| 第三名 | 廣三義 | 蔡斯涵 | 江耀順 |



台北市公廁設計創意提案競賽

- | | |
|-----|---------|
| 第二名 | 網路最佳人氣獎 |
| 美二愛 | 吳昱璇 念靜怡 |
| 王 閱 | 王雅雯 |
| 王 綺 | 李宜萱 |
| 周正純 | 張心瑜 |
| 薛雅芳 | 蕭勝鴻 陳效宗 |

新北市102學年度南區學生美展比賽

西畫類

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 第一名 | 美四癸 | 呂易倉 | 吳智勇 |
| 第二名 | 術二孝 | 施順中 | 李照富 |
| 第二名 | 美四癸 | 周中丞 | 吳智勇 |
| 第三名 | 術三孝 | 葉晟安 | 蔡綏雯 |
| 第三名 | 美三平 | 吳心宇 | 林玟慧 |
| 第三名 | 美四癸 | 黃浩汶 | 吳智勇 |

