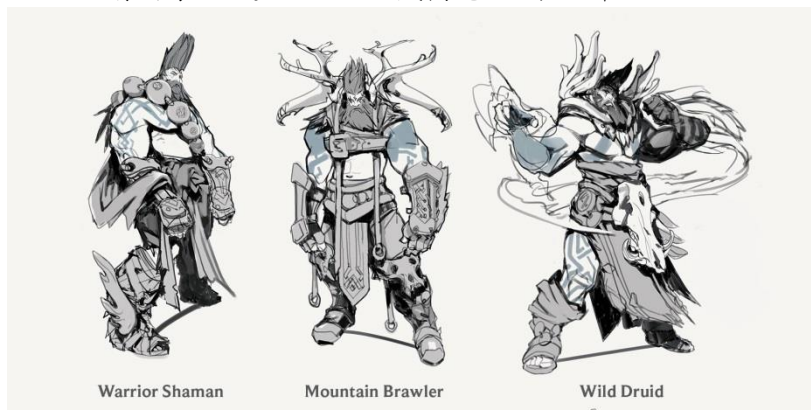


112 學年度高級中等學校特色招生專業群科甄選入學術科測驗內容審查表

學校名稱	育達學校財團法人臺北市私立育達高級中等學校				
術科測驗日期	112 年 4 月 23 日(星期日)	科班	多媒體設計科		
術科測驗項目	手繪設計遊戲角色				
術科命題規範	一、命題原則分析				
	命題原則	分析結果			
	具連接性	術科測驗考題能聯結與對準十二年國教課程綱要領域之藝術領域能力指標。			
	有區別性	術科測驗考題符合美感、藝術、觀察、創意和空間關係等性向，能區別學生對藝術群之學習興趣及發展潛能。			
	可操作性	術科測驗考題可運用材料及工具進行實作，經過主辦學校統一說明後，應考生能在一定時間內完成測驗。			
	明確說明	測驗學生構圖與手繪的實作能力，並以作品完整度表現、明暗表現度及輪廓準確度等進行評分。			
	二、與十二年國教課程連接性分析				
	命題內容	國民中學階段對接項目			
		學習領域	學習內容	核心素養	技術高中設計群課程部定專業及實習科目
	手繪設計遊戲角色	藝術領域	視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。 視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。 視 A-IV-1 藝術常識、藝術鑑賞方法。	藝-J-A1 能參與藝術活動，增進美感知能。 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。	繪畫基礎實習
	藝術領域	視 E-IV-1 色彩理論、造形表現、符號意涵。 視 E-IV-2 平面、立體及複合媒材的表現技法。	藝-J-A2 能嘗試設計思考，探索藝術實踐解決問題的途徑。 藝-J-B1 應用藝術符號，以表達觀點與風格。	基本設計實習	

術科測驗內容
及試題範例

1. 測驗內容：
 - (1) 手繪設計遊戲角色，測驗時間 60 分鐘。
 - (2) 由本校提供 16K 圖畫紙，素描工具—鉛筆、橡皮擦請自備。
2. 試題範例：參考市面電競遊戲角色設計風格如:傳說對決、LOL。
說明：請繪製試題規定的遊戲角色進行設計。



術科評量規範

評量項目	計分比例	評量規準
創意	30%	1. 全部有創意 25—30 分 2. 大部分有創意 19—24 分 3. 部分有創意 13—18 分 4. 少部分沒有創意 7—12 分 5. 大部分沒有創意 1—6 分
角色特質	30%	1. 全部有特質 25—30 分 2. 大部分有特質 19—24 分 3. 部分有特質 13—18 分 4. 少部分沒有特質 7—12 分 5. 大部分沒有特質 1—6 分
技法	20%	1. 全部能應用 17—20 分 2. 大部分能應用 13—16 分 3. 部分能應用 9—12 分 4. 少部分未能應用 5—8 分 5. 大部分未能應用 1—4 分
視感(整體設計)	20%	1. 全部完整 17—20 分 2. 大部分完整 13—16 分 3. 部分完整 9—12 分 4. 少部分不完整 5—8 分 5. 大部分不完整 1—4 分

術科測驗
評分標準

1. 創意 30%。
2. 角色特質 30%。
3. 技法 20%。
4. 視感(整體設計) 20%