

職能單元代碼	APP3R1166v3
職能單元名稱	創造視覺設計元素
領域類別	藝文與影音傳播 / 視覺藝術
職能單元級別	3
工作任務與行為指標	<p>一、釐清工作需求</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 依需求向相關人員諮詢，確認需要的主題、視覺設計元素類型及相關事宜。 2. 與相關人員討論後，判定可能決定或影響視覺設計概念的因素，以及完成工作之設計能力。 3. 與相關人員討論以釐清工作目標並決定格式及輸出平臺。 <p>二、產生並評估構想</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視媒體產品、設計、圖像、圖稿和其他可能激發視覺設計靈感的創意來源。 2. 獲取其它可能影響設計構想的相關資訊。 3. 產生一系列在技術上可行，能回應規格且對所有設計問題能提供創意解決方案的視覺設計構想。 4. 使用設計能力，向相關人員展示視覺設計構想。 <p>三、規劃方法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以傳統及數位成像技術進行實驗，創造所需的視覺設計元素。 2. 探索各種文字編排設計要素及視覺設計要素，以創造元素。 3. 將探索的發現與初始設計構想及規格進行評估，並與相關人員討論，以選擇最終的設計概念。 4. 選擇設計能力並與相關人員討論，以確保適當的輸出格式能滿足輸出平臺的要求。 <p>四、產出視覺設計元素</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 使用選定的設計能力，依據最終之設計概念來開發元素的結構。 2. 應用視覺設計原則及傳播原理來製作元素。 3. 以適當格式儲存視覺設計，以滿足向相關人員諮詢而決定之技術參數。 <p>五、完成視覺設計元素</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視視覺設計元素，以評估創意解決方案是否滿足設計及技術規格。 2. 與相關人員討論以確認額外的要求或修改，並執行所有必

	要的修正。
工作產出	<ul style="list-style-type: none"> • 設計構想初稿 • 設計構想定稿
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<ul style="list-style-type: none"> • 產業知識 • 版面設計及構圖基本設計原則 • 數位及傳統影像特性 • 視覺設計和傳播原理 • 著作權法相關知識 • 職業安全衛生相關規範
職能內涵 (S=skills 技能)	<ul style="list-style-type: none"> • 溝通協調能力 • 團隊合作能力 • 讀寫能力 • 創意發想能力 • 繪圖軟體應用能力 • 規劃與組織能力 • 時間管控能力 • 資訊科技工具應用能力
說明與補充事項	無。