

職能單元代碼	APP5R1172v2
職能單元名稱	應用多媒體知識與需求規格
領域類別	藝文與影音傳播/印刷出版
職能單元級別	4
工作任務與行為指標	<p>一、應用多媒體與印刷產業相關知識</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 準確使用印刷產業術語及詞彙。</li> <li>2. 監控新技術及新作業程序，並在需要時執行，持續監控印刷產業的趨勢，應用於個人實務作業。</li> <li>3. 監控與理解國際標準及開放原始碼標準，應用於新的發展。</li> </ol> <p>二、遵循法規</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解並遵循工作場域涉及的版權、職業安全衛生相關法規、環境保護法規等基本原則與義務，並於個人實務作業中遵循。</li> </ol> <p>三、應用預印流程</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解並於生產過程使用下列預印功能的基本原則：圖像生產、圖像結合、圖像輸出及數位工作流程。</li> <li>2. 理解並使用不同類型的圖像及用途。</li> <li>3. 瞭解並使用不同的輸出設定及對最終產品的影響，如網線數目及角度、形狀等。</li> <li>4. 瞭解不同媒體及印刷過程要求的輸出類型，並使用在生產製程。</li> <li>5. 理解不同輸出裝置，如製片機、印版、類比校樣及數位校樣等，並使用於生產製程。</li> </ol> <p>四、應用多媒體技術與要求</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解設計對多媒體的適當性，並應用於開發過程。</li> <li>2. 瞭解選擇於被動和互動式產品中資訊呈現的視訊、音訊或文字之傳輸標準，並應用於開發過程。</li> <li>3. 瞭解多種標記語言、多種程式碼語言及應用間的不同，並應用於開發工作。</li> <li>4. 瞭解不同格式選擇之圖形解析度及格式的優點和侷限性的標準，並應用於開發工作。</li> <li>5. 瞭解多媒體選用之音頻、影像及動畫格式之優點與侷限性，並應用於開發工作。</li> </ol>

	<p>6. 瞭解不同多媒體產品的平臺及電腦系統要求，並應用於開發過程。</p> <p>7. 評估在不同工作用於生產多媒體產品的各種軟體及作業系統。</p> <p>8. 瞭解被動和互動產品有效瀏覽系統的特性，並應用於開發過程。</p> <p>9. 瞽解技術快速改變的影響，並將新技術應用於多媒體產品。</p>
	<p>五、運用色彩理論</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解加色法、RGB 減色法、CMYK 的色彩理論，以利制定設計決策。</li> <li>2. 理解各種視覺色彩 RGB、CMYK 及色相、灰色化、色調、色相校正的關係，以利制定設計決策。</li> </ol>
	<p>六、應用生產成本</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞽解多媒體生產的主要成本元素，準確計算工作成本所需之資訊蒐集方法，以利制定開發決策。</li> <li>2. 瞽解物料使用最小化而不影響輸出品質的方法，以利制定開發決策。</li> <li>3. 瞽解資本效率及人力資源最大化的方法，以利制定開發決策。</li> </ol>
	<p>七、展現與操作生產管理要求及系統</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞽解不同生產階段之間為促進生產效率而需交換的資訊類型，並應用於開發決策。</li> <li>2. 依需求理解並應用在工作場域中可用於交換資訊的系統。</li> <li>3. 理解高效生產管理的基本原理，以利制定開發決策。</li> </ol>
工作產出	無
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、職業安全衛生相關法規</p> <p>二、生產流程相關知識</p> <p>三、多媒體與印刷產業相關知識</p> <p>四、環境保護相關知識</p> <p>五、生產管理系統應用知識</p> <p>六、高效率生產與成本相關知識</p> <p>七、色彩理論</p>

	八、組織程序與規範
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、機器設備操作能力</p> <p>二、表達構想及資訊之溝通協調能力</p> <p>三、資訊蒐集、分析及整理能力</p> <p>四、生產管理規劃及組織能力</p> <p>五、資本效益及人力資源之問題解決能力</p> <p>六、輸出設定之計算能力</p> <p>七、應用多媒體平臺及電腦系統之資訊科技應用能力</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能展現對生產過程及多媒體相關知識的理解，並與程式設計師、技術人員、生產管理人員及客戶討論工作程序、工作要求及所需之修改事項。</li> </ol> <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 於課堂、工作中或適當的模擬環境進行評量。</li> <li>2. 提供相關軟硬體設備。</li> <li>3. 視需要提供適當的學習、評量設備與支援協助。</li> </ol> <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以筆試方式完成知識類測驗，並達到合格標準。</li> <li>2. 以實作方式，並以觀察評量學員設定與操作凹版印刷程序之表現。</li> <li>3. 以角色扮演方式進行模擬演練，並以檢核表評量學員與相關人員的表達與溝通技能。</li> <li>4. 口頭提問，確認受評者能辨認並正確解讀實作時所需的基礎知識。</li> <li>5. 評估受評者處理意外事件、排除狀況或障礙時，所提出的解決方案及其原因。</li> <li>6. 檢核「應用多媒體知識與需求規格」專題報告及口頭簡報，以檢核表評量是否達到合格標準。</li> <li>7. 檢核學員提供之證據作品集，評量是否達到合格標準。</li> </ol>
說明與補充事項	無

更新紀錄
2023 年修訂職能內容。