

職能單元代碼	AVA3R2465v2
職能單元名稱	初階服裝設計
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、確認工作要求</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 確認客戶、訂單或工作單之需求及規格。</li> </ol> <p>二、準備發展設計概念</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 瞭解影響現代服裝的<u>重要事件</u><sup>【註1】</sup>及相關流行趨勢。</li> <li>2. 識別不同設計原理的時尚週期和<u>服裝</u><sup>【註2】</sup>。</li> <li>3. 準備繪圖工具及設備<sup>【註3】</sup>。</li> <li>4. 繪製各種款式設計素描以說明設計原則。</li> </ol> <p>三、發展設計概念</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 決定服裝款式與規格。</li> <li>2. 準備款式設計圖，說明設計概念並製作故事板。</li> <li>3. 依規格要求與設計概念挑選布料。</li> </ol> <p>四、檢查並審視設計概念</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 審視草稿是否符合客戶、訂單或工作單之需求規格。</li> <li>2. 完成故事板。</li> <li>3. 視需要進行更改或調整。</li> </ol>
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、職業安全衛生相關規範</p> <p>二、組織及工作場域相關作業標準、政策與程序</p> <p>三、版權與智慧財產權相關法規的內容</p> <p>四、服裝史概論</p> <p>五、服裝結構</p> <p>六、色彩學概念</p> <p>七、布料及副料之材質與特性</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、溝通協調能力</p> <p>二、職業安全衛生風險管控能力</p> <p>三、繪圖工具使用能力</p> <p>四、色彩選配能力</p> <p>五、布料及副料選配能力</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能完成簡易服裝繪圖並說明設計概念。</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 能使用適宜的繪圖工具及設備。</li> <li>3. 能檢視設計圖與故事板是否符合客戶、訂單或工作單之設計需求落實所有品質標準，例如尺寸和整潔。</li> <li>4. 能妥善運用故事板傳達必要的說明及資訊。</li> </ol> <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 評量必須在真實或模擬工作場域進行。</li> <li>2. 相關的繪圖工具及設備。</li> <li>3. 相關標準操作程序。</li> <li>4. 判別並適應職場文化差異，包括行為和互動的模式。</li> </ol> <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 受評者工作績效的觀察。</li> <li>2. 模擬設計需求面臨問題時的溝通、改善及紀錄維護。</li> <li>3. 檢閱設計流程及時效性。</li> <li>4. 提問有關特定技能和知識的問題。</li> <li>5. 檢閱受評者工作績效的第三方報告。</li> </ol>
說明與補充事項	<p>【註1】重要事件：如戰爭、女性意識抬頭、搖滾樂、嬉皮年代、經濟復甦與技術發展（例如塑膠和紡織品製造、針織品問世）及太空時代等。</p> <p>【註2】服裝：如裙子、長褲或短褲、襯衫或上衣、洋裝及外套等。</p> <p>【註3】繪圖工具及設備：如鉛筆、色鉛筆、麥克筆、水彩等顏料；數位設備、軟體；布料；紙和卡紙板等。</p>

更新紀錄
2022 年修訂職能內容。