

職能單元代碼	AVA4R2451v2
職能單元名稱	發展服裝設計與繪圖能力
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、準備繪圖資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 辨識與取得繪圖工具、設備及材料。</li> <li>2. 依職業安全衛生要求準備工具、設備及材料。</li> <li>3. 在主要人員的引導下，遵循安全的<u>工作場域程序</u>【註1】。</li> </ol> <p>二、使用與測試繪圖技巧</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 檢視多種不同款式的繪圖，並和他人討論如何達到圖中的效果。</li> <li>2. 在主要人員的協助下，運用可達成<u>設計構想</u>【註2】的可能技巧。</li> <li>3. <u>測試與判斷所選用技巧</u>【註3】的呈現效果。</li> <li>4. 使用所選定的<u>技巧</u>【註4】進行繪圖。</li> <li>5. 正確計算所需的材料數量，盡量減少浪費。</li> <li>6. 根據安全要求與不同物件的特殊需求，清理和存放工具、設備及材料。</li> </ol> <p>三、擬定計畫來發展繪圖能力</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 請主要人員對繪圖作品給予回饋。</li> <li>2. 正面回應獲得的回饋，並辨識需要改善的部分。</li> <li>3. 檢視可培養自身技能的各種機會，並選擇適當的方案。</li> </ol>
工作產出	服裝設計圖
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、職業安全衛生與智慧財產權相關法規</p> <p>二、服裝設計理論與原則</p> <p>三、服裝設計圖繪製方法</p> <p>四、服裝設計風格與特色</p> <p>五、布料與色彩表現特色</p> <p>六、品質標準規範</p> <p>七、組織紀錄與報告實務規範</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、溝通協調能力</p> <p>二、服裝設計繪製專案規劃與組織能力</p>

	<p>三、服裝設計繪製專案主題解讀與評估能力</p> <p>四、服裝設計圖繪製與執行能力</p> <p>五、專案文件撰寫與簡報能力</p> <p>六、繪製與服裝材料的成本管控能力</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能提出設計構想，且現有的繪製技巧與材料能夠支持該構想。</li> <li>2. 能應用繪圖工具、設備及材料的知識。</li> </ol> <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 通用領域及特定專業資料等相關文件。</li> <li>2. 相關軟硬體設備。</li> <li>3. 於實際工作中或適當的模擬環境內進行評量。</li> <li>4. 視需要提供適當的學習和評量協助。</li> <li>5. 符合職業安全衛生相關法規及作業程序。</li> </ol> <p>三、評量方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在繪圖過程中直接觀察。</li> <li>2. 提問與討論受評者的設計概念與作品成果。</li> <li>3. 檢核證據作品集。</li> </ol>
說明與補充事項	<p>【註1】工作場域程序：如成本控管、特定流程之程序、回收、報告、安全、使用材料等。</p> <p>【註2】設計構想：設計的元素與原則，如作品的題材、居住環境、身份認同、土地與地點、自然環境、政治、文化及社會議題、身體、精神層面的考量等。</p> <p>【註3】測試與判斷所選用技巧：如在創作過程當中直接進行實驗、創作練習作品來探索技巧、使用指定技巧來製作樣品等。</p> <p>【註4】技巧：指數位繪圖技巧，如不同密度與特性的線稿、產生3D立體形式影像的線稿、以透視點方式繪製簡單的直線透視、產生3D立體形式影像的色調範圍等。</p>

#### 更新紀錄

2023 年修訂職能內容。