

職能單元代碼	AVA6R0347
職能單元名稱	進行珠寶與物件設計之試驗
領域類別	藝文與影音傳播/視覺藝術
職能單元級別	6
工作任務與行為指標	<p>一、對珠寶與物件設計進行研究</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 確認設計過程之相關目標【註 1】與參數【註 2】 2. 取得並分析在地與國際相關珠寶與物件設計，原料，與產品趨勢的資訊 3. 辨別在地與國際市場條件【註 3】的趨勢 4. 判定珠寶與物件設計之永續性考量【註 4】 5. 辨別珠寶與物件設計的機會 6. 判定發展設計的資金財源機會 7. 辨別出對於設計所需求的職業健康與安全考量 <p>二、在設計概念上運用有創意的過程</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視未來可能的珠寶與物件設計方向【註 5】 2. 觀察未來方向以引導概念的生成與發展 3. 使用創意設計工具和技巧【註 6】以發展珠寶與物件設計概念 4. 對材料進行試驗以進一步發展設計概念 5. 試驗珠寶與物件設計的構成技巧以進一步發展設計概念 6. 運用設計元素和原則【註 7】的知識在設計概念上 7. 記錄實驗的過程與結果 8. 挑選設計概念進行測試【註 8】 <p>三、評量設計概念</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 向被挑選的人員測試設計概念，得到回饋後並以適當方法整合 2. 決定設計概念的製作過程與需求條件並且評量此設計概念的可行性 3. 開展初步成本計算 4. 進行測試以評量設計的品質 5. 針對設計概念與產品目標和範圍做評量 6. 決定珠寶與物件設計在現行市場的可行性，並且預測潛在客戶的反應 7. 選擇開發概念

	<p>四、確認並記錄設計方案</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 檢視並修正設計概念 2. 決定且記錄設計規格與製作計劃 3. 製作珠寶與物件設計的方案並包含輔助資訊與文件
<p>職能內涵 (K=knowledge 知識)</p>	<p>一、首飾與飾品製作技術的範圍與使用</p> <p>二、計算和計量能力</p> <p>三、選擇特定材料，建造方法，製作與最後完工技術的理由</p> <p>四、創意的設計工具和過程</p> <p>五、設計的原則和基本元素</p> <p>六、規劃和過程階段</p> <p>七、貴重與非貴重金屬或其他材料的相關性能</p> <p>八、精密的製作過程</p> <p>九、工作環境的可能危險與緊急應變措施</p> <p>十、首飾的各種原件</p> <p>十一、適當的計量裝置與記錄方法</p>
<p>職能內涵 (S=skills 技能)</p>	<p>一、發展設計</p> <p>二、試驗設計概念的製作技能</p> <p>三、挑選合適的材料與製作技巧</p> <p>四、辨別替代金屬或材料</p> <p>五、決定設計的規格</p> <p>六、運用創意的過程</p> <p>七、記錄設計的規格</p> <p>八、進行研究</p> <p>九、評量和測試設計概念</p> <p>十、溝通設計和建造資訊</p> <p>十一、與其他人共識並發展設計</p>
<p>評量設計參考</p>	<p>一、評量之關鍵面向/能力證明之證據：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 執行與職業安全衛生相關之工作環境程序與實務，包括風險管控措施的使用【註 9】 2. 運用對於材料和建造過程的技能與知識以進行試驗並且發展設計的概念 3. 測試與評量設計概念的生存力 4. 使用並製作設計文件【註 10】

	<p>二、評量所需情境與特定資源：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在實際工作脈絡中或模擬工作情境中進行評量 2. 需視受試者的種族、年齡、性別、地域和身障情況，作出適用且合理的工作環境、訓練情境調整 3. 評量過程必須提供適當的學習測量環境，必要時可使用輔助措施。若有需求，對身障者可提供改良設備 <p>三、評量方法：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 評量方法必須確認績效的一致性與正確性（經一段時間及在相關脈絡下之工作場域），同時應用基礎知識。 2. 為能正確解讀並應用評量方法，必須直接觀察工作內容，包括提問、有關知識 3. 評量可能應用在專案相關的狀況之下（真實或模擬的）以及過程中所需的證據。 4. 評量必須確認，受評者的能力不只能滿足特定情境，並可以轉換到其他情境 <p>四、評量輔助資訊：</p> <p>評量過程與技巧必須考量文化差異，以及工作者的語言文字能力、工作需求</p>
<p>說明與補充事項</p>	<p>【註 1】設計過程的目標可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 展覽 ● 販賣 ● 呈現或展示 ● 創意表達 ● 商業製造 ● 客製化製造 ● 展現能力或作品集 ● 發展設計技能 ● 創新的設計概念 ● 行銷或促銷 <p>【註 2】設計過程的參數可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 材料與設備的可得性 ● 預算 ● 時間表 ● 必備資格條件

	<ul style="list-style-type: none">● 設計大綱 <p>【註 3】市場條件可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none">● 時尚趨勢● 材料與其他資源的價格與可得性● 目標市場可支配性所得● 購買喜好 <p>【註 4】永續性考量可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none">● 環境影響 (例如廢棄物產生量，製造或最終用途衍生副產品，與貴重或稀有材料的使用)● 社會影響 (例如對取得材料者或資源提供者產生的健康風險，關於設計特點的社群價值)● 經濟影響 (例如對於社區財務的貢獻) <p>【註 5】珠寶與物件設計的未來方向可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none">● 新用途和運用● 新材料● 新科技與設備● 新市場或市場條件● 價格，銷售或其他行銷變數的改變 <p>【註 6】創意設計工具和技巧可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none">● 色環● 拼貼● 材料樣板● 心智圖像思考輔助工具● 繪畫 (手繪和電腦)● 圖片，照片和影像● 與他人討論● 模型● 展覽● 首飾和飾品檢驗 <p>【註 7】設計的元素和原則：</p> <ul style="list-style-type: none">● 設計元素包括：<ul style="list-style-type: none">■ 顏色■ 方向■ 格式
--	--

	<ul style="list-style-type: none">■ 光線■ 線條■ 大量■ 點■ 形狀■ 大小■ 空間■ 紋路■ 時間■ 色調■ 價值● 設計原則包括：<ul style="list-style-type: none">■ 平衡■ 對比■ 支配■ 加強■ 和諧■ 動作■ 圖案樣式■ 比例■ 勻稱■ 一致【註 8】設計概念之測試可能包括：<ul style="list-style-type: none">● 市場反應回饋● 測試組成元件或整件的強度● 發展與測試原型或模型● 色牢度測試● 測試連接機制，粘合，與完工● 貴重元件的保護● 可運輸性【註 9】職業安全衛生考量可能包括：<ul style="list-style-type: none">● 法規● 保護裝置● 材料安全管理系統
--	--

	<ul style="list-style-type: none">● 危險物質與危險物品法規● 安全作業程序 <p>【註 10】設計文件可能包括：</p> <ul style="list-style-type: none">● 繪圖和圖示● 照片● 規格● 製作計畫
--	--