

110 學年度高級中等學校特色招生專業群科甄選入學術科測驗內容審查表

學校名稱	育達學校財團法人臺北市私立普林思頓高級中等學校					
術科測驗日期	110 年 04 月 25 日(星期日)	科班	多媒體設計科			
術科測驗項目	手繪設計遊戲角色					
術科命題規範	一、命題原則分析					
	命題原則	分析結果				
	具連結性	術科測驗考題能聯結與對準九年一貫課程綱要領域之藝術與人文、自然與生活科技、綜合活動等學習領域能力指標。				
	可區別性	術科測驗考題符合美感、藝術、觀察、創意和空間關係等性向，能區別學生對藝術群之學習興趣及發展潛能。				
	可操作性	術科測驗考題可運用材料及工具進行實作，經過主辦學校統一說明後，應考生能在一定時間內完成測驗。				
	可說明性	測驗學生構圖與手繪的實作能力，並以作品完整度表現、明暗表現度及輪廓準確度等進行評分。				
	二、與九年一貫課程銜接性分析					
	命題內容	學習領域	主題單元	指標編號	能力指標內容	技術高中設計群課程
	手繪設計遊戲角色	藝術與人文	探索與表現	1-4-1	了解藝術創作與社會文化的關係，表現獨立的思考能力，嘗試多元的藝術創作	基本設計實習 造形原理
				1-4-2	體察人群間各種情感的特質，設計關懷社會及自然環境的主題，運用適當的媒體與技法，傳達個人或團體情感與價值觀，發展獨特的表現	設計概論 基本設計實習 造形原理
審美與理解			2-4-7	感受及識別古典藝術與當代藝術、精緻藝術與大眾藝術風格的差異，體會不同時代、社會的藝術生活與價值觀	設計概論 基本設計實習 造形原理	
實踐與應用			3-4-11	選擇適合自己的性向、興趣與能力的藝術活動，繼續學習	設計概論	
術科測驗內容及試題範例	<p>1. 測驗內容：</p> <p>(1) 手繪設計遊戲角色，測驗時間 60 分鐘。</p> <p>(2) 由本校提供 16K 圖畫紙，素描工具—鉛筆、橡皮擦請自備。</p> <p>2. 試題範例：參考市面電競遊戲角色設計風格如:傳說對決、LOL。</p> <p>說明：請繪製試題規定的遊戲角色進行設計。</p>					

術科評量規範	評量項目	計分比例	評量規準
	創意	30%	1. 全部有創意 30 分 2. 大部分有創意 24 分 3. 部分有創意 18 分 4. 大部分沒創意 12 分 5. 完全沒創意 6 分
	角色特質	30%	1. 角色全部有特質 30 分 2. 角色大部分有特質 24 分 3. 角色部分有特質 18 分 4. 角色大部分沒特質 12 分 5. 角色完全沒特質 6 分
	技法	20%	1. 能充分地應用適當技法表現自己作品 20 分 2. 能應用適當技法表現自己作品 16 分 3. 能大致地應用適當技法表現自己作品 12 分 4. 僅能約略地應用技法表現自己作品 8 分 5. 完全未應用技法表現自己作品 4 分
	視感(整體設計)	20%	1. 全部完整 20 分 2. 大部分完整 16 分 3. 部分完整 12 分 4. 大部分不完整 8 分 5. 完全不完整 4 分
術科測驗 評分標準	1. 創意 30%。 2. 角色特質 30%。 3. 技法 20%。 4. 視感(整體設計) 20%		