

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	臺南市私立南英高級商工職業學校					
術科測驗日期	110 年 8 月 4 日(星期三)	科班	多媒體動畫科			
術科測驗項目	插畫臨摹、遊戲軟體操作					
術科命題規範	命題原則		分析結果			
	具連接性		術科測驗考題能連結與對準九年一貫課程綱要領域之藝術與人文、自然與生活科技等學習領域能力指標。			
	有區別性		術科測驗考題符合觀察、美感、創意、邏輯等性向，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、工具…等，經主辦學校統一說明後，考生能在一定的時間內完成測驗。			
	明確說明		測驗考生用主辦學校準備的電腦與遊戲，以及學生在考試過程中對於遊戲操作的流暢、遊戲的認識等給予評分。			
	與九年一貫課程連接性分析					
	命題內容	學習領域	主題單元	指標編號	能力指標內容	高職藝術群專業及實習科目
	插畫臨摹、遊戲軟體操作	自然與生活科技	觀察	1-4-1-1	能由不同的角度或方法做觀察。	藝術欣賞
			組織與關聯	1-4-3-1	統計分析資料，獲得有意義的資訊。	藝術與科技
		思考智能		6-4-4-1	養成遇到問題，先行主動且自主的思考，謀求解決策略的習慣。	視覺藝術展演實務
			6-4-5-2	處理問題時，能分工執掌，做流程規畫，有計畫的進行操作	視覺藝術展演實務	

	命題內容	學習領域	主題單元	指標編號	能力指標內容	高職藝術專業及藝專實習科目
術科命題規範	插畫臨摹、遊戲軟體操作	藝術與人文	審美與理解	2-4-5	鑑賞各種自然物、人造物與藝術作品，分析其美感與文化特質。	藝術欣賞
			審美與理解	2-4-6	辨識及描述各種藝術品內容、形式與媒體的特性。	藝術欣賞
		實踐與應用	3-4-9	養成日常生活中藝術表現與鑑賞的興趣與習慣。	藝術欣賞 藝術與科技	
術科測驗內容及試題範例	<p>1. 插畫臨摹(滿分 100 分，佔總成績 40%)</p> <p>(1)請利用 2B 鉛筆與色鉛筆在試題答案紙上按照範例繪製。</p> <p>(2)作品須上色。</p> <p>(3)盡可能呈現完整作品。</p> <div data-bbox="518 1008 869 1366" style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: right;">← 範例圖片</p> <p>2. 遊戲軟體操作：英雄聯盟(LOL)、傳說對決擇一</p>					

術科評量規範	<p>1. 插畫臨摹(滿分 100 分，佔總成績 40%)：</p> <table border="1" data-bbox="507 203 911 398"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>配分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>作品完整度</td> <td>60 分</td> </tr> <tr> <td>作品美觀度</td> <td>20 分</td> </tr> <tr> <td>配色靈活度</td> <td>20 分</td> </tr> </tbody> </table> <p>2. 遊戲軟體操作：(滿分 100 分，佔總成績 60%)</p> <p>英雄聯盟(LOL)</p> <table border="1" data-bbox="507 499 911 694"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>配分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>團隊意識</td> <td>70 分</td> </tr> <tr> <td>地圖觀</td> <td>15 分</td> </tr> <tr> <td>KDA</td> <td>15 分</td> </tr> </tbody> </table> <p>傳說對決</p> <table border="1" data-bbox="507 795 911 990"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>配分</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>參團率</td> <td>70 分</td> </tr> <tr> <td>輸出</td> <td>15 分</td> </tr> <tr> <td>坦傷</td> <td>15 分</td> </tr> </tbody> </table>	項目	配分	作品完整度	60 分	作品美觀度	20 分	配色靈活度	20 分	項目	配分	團隊意識	70 分	地圖觀	15 分	KDA	15 分	項目	配分	參團率	70 分	輸出	15 分	坦傷	15 分										
項目	配分																																		
作品完整度	60 分																																		
作品美觀度	20 分																																		
配色靈活度	20 分																																		
項目	配分																																		
團隊意識	70 分																																		
地圖觀	15 分																																		
KDA	15 分																																		
項目	配分																																		
參團率	70 分																																		
輸出	15 分																																		
坦傷	15 分																																		
術科測驗評分標準	<p>一、插畫臨摹(滿分 100 分，佔總成績 40%)：</p> <table border="1" data-bbox="507 1037 1396 1581"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>配分</th> <th>評分細項</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="4">作品完整度</td> <td rowspan="4">60 分</td> <td>全部完成 60 分</td> </tr> <tr> <td>完成一半 30 分</td> </tr> <tr> <td>完成三分之一 20 分</td> </tr> <tr> <td>未畫 0 分</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">作品美觀度</td> <td rowspan="3">20 分</td> <td>作品精細、畫面整潔 20 分</td> </tr> <tr> <td>輪廓完整、比例正確 10 分</td> </tr> <tr> <td>未畫 0 分</td> </tr> <tr> <td rowspan="3">配色靈活度</td> <td rowspan="3">20 分</td> <td>使用四種以上色彩 20 分</td> </tr> <tr> <td>使用三至一種色彩 10 分</td> </tr> <tr> <td>未畫 0 分</td> </tr> </tbody> </table> <p>二、遊戲軟體操作(滿分 100 分，佔總成績 60%)</p> <p>英雄聯盟(LOL)</p> <table border="1" data-bbox="507 1727 1396 1921"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>配分</th> <th>評分細項</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>團隊意識</td> <td>70 分</td> <td>與隊友的溝通及合作</td> </tr> <tr> <td>地圖觀</td> <td>15 分</td> <td>基本的地圖位置觀念</td> </tr> <tr> <td>KDA</td> <td>15 分</td> <td>$KDA = (\text{擊殺} + \text{助攻}) / \text{死亡}$</td> </tr> </tbody> </table> <p>傳說對決</p> <table border="1" data-bbox="507 2022 1396 2051"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>配分</th> <th>評分細項</th> </tr> </thead> </table>	項目	配分	評分細項	作品完整度	60 分	全部完成 60 分	完成一半 30 分	完成三分之一 20 分	未畫 0 分	作品美觀度	20 分	作品精細、畫面整潔 20 分	輪廓完整、比例正確 10 分	未畫 0 分	配色靈活度	20 分	使用四種以上色彩 20 分	使用三至一種色彩 10 分	未畫 0 分	項目	配分	評分細項	團隊意識	70 分	與隊友的溝通及合作	地圖觀	15 分	基本的地圖位置觀念	KDA	15 分	$KDA = (\text{擊殺} + \text{助攻}) / \text{死亡}$	項目	配分	評分細項
項目	配分	評分細項																																	
作品完整度	60 分	全部完成 60 分																																	
		完成一半 30 分																																	
		完成三分之一 20 分																																	
		未畫 0 分																																	
作品美觀度	20 分	作品精細、畫面整潔 20 分																																	
		輪廓完整、比例正確 10 分																																	
		未畫 0 分																																	
配色靈活度	20 分	使用四種以上色彩 20 分																																	
		使用三至一種色彩 10 分																																	
		未畫 0 分																																	
項目	配分	評分細項																																	
團隊意識	70 分	與隊友的溝通及合作																																	
地圖觀	15 分	基本的地圖位置觀念																																	
KDA	15 分	$KDA = (\text{擊殺} + \text{助攻}) / \text{死亡}$																																	
項目	配分	評分細項																																	

	參團率	70 分	團隊配合能力
	輸出	15 分	傷害/總傷害
	坦傷	15 分	承受傷害/總承受傷害
<p>三、總成績=插畫臨摹 40%+遊戲軟體操作 60%，總成績滿分為 100 分。</p>			