

# 立志中學資料處理科發展計畫書

## (104 學年度至 108 學年度)

104.08 資料處理科科務會議訂定

105.08 資料處理科科務會議修訂

### 一、依據：

- (一) 高級職業學校教育目標
- (二) 本校校務發展計畫
- (三) 職業學校商業與管理群 99 新課程綱要
- (四) 職業學校商業與管理群 107 新課程綱要

### 二、計畫目標：

- (一) 充實多元專業知能，培育就業之基本工作能力。
- (二) 陶冶職業道德，培養敬業樂群、負責進取及勤勞服務等工作態度。
- (三) 提升人文及科技素養，豐富生活內涵，並增進創造思考及適應社會變遷之能力。
- (四) 培養繼續升學之興趣與能力，以奠定其生涯發展之基礎。
- (五) 培養學生具備 IT 產業與商業管理群共同核心能力，並為相關專業領域之學習或高一層級專業知能之進修奠定基礎。
- (六) 培養 IT 產業與商業分工所需之基層技術人力，奠定學習知識經濟產業管理知能之基礎，涵養職業道德及服務精神及適應環境與產業變遷之能力。
- (七) 具備創造思考、自我發展之能力，以適應未來資訊化、科技化、國際化、多元化之社會環境。
- (八) 培養數位多媒體及 2、3D 動畫專業人才，提升多媒體專業能力，供給產業需求。
- (九) 配合學校本位課程發展，培育數位內容產業人才，並符合產業趨勢發展，增進學生競爭力。

### 三、發展計畫內容：

#### (一) 課程方面

教育部學年學分制全面實施。配合 99 課程，開設校定選修課程予學生修習，以應學生需求及發展學校特色。並配合 107 課綱「自發」、「互動」、「共好」精神，發展特色模組課程。

#### (二) 教材方面：

- 1、必修科目應依該科目所訂之教學目標為依據，選擇適用教材，並能依學生接受程度差異，做適度的調整。
- 2、選修課程順應時代脈動及學生就業、升學之需求做考量，至少每年檢討乙

次。

### (三) 教學方面

- 1、教學務求生動活潑，激發學生想像力、思考力、創造力，以求自動自發學習。
- 2、注重學生生活常規，培養學生良好的生活習慣及職業道德。
- 3、教師經常交換教學心得，以期達到教學相長之目的。

### (四) 師資方面

- 1、本科師資學有專精，理論或實務皆為一時之選，教學上均能勝任愉快。
- 2、本科每學期舉辦一次教師校內進修或研討，並將校外進修機會，會知相關教師，使科內每位教師均有進修機會。

### (五) 設備整合方面

- 1、本科各專業教室與相關設備新穎完善，滿足教學需求。
- 2、維修重於購置，各任課教師應共同負起專業教室器材之維護及保養責任。

### (六) 經費方面

學校能依據本科之需求逐年編列預算，一則配合課程標準執行，一則汰舊換新，更新設備。

### (七) 行政配合方面

- 1、進修及研習機會，應知會有關各科。
- 2、科內同仁應配合學校行政，執行學校既定政策。

## 四、組織分工：

### (一) 組織成員：

資料科成員為1位科主任、1位技士佐、各班導師及業師。

### (二) 分工執掌表：

職稱	工作內容
科主任	1、負責科發展之相關行政業務。 2、負責班導師之班級經營輔導，及學生進路輔導規劃。 3、營造科發展特色，塑造優質教學與學習環境。
技士佐	1、負責工場設備的維護及工場的環境整潔。 2、協助材料機具的借出、歸還、維護。 3、協助科內實習課程之上課需求。
導師	1、班級生活常規之輔導。 2、協助專業教師推動專業技能之提升。 3、積極推動學生升學之輔導。 4、確實落實忠信教育法之班級經營精神。 5、配合學校或科內相關實施活動之推展。
業師	1、強化產業實務連結 2、培育優質專業人才

(三) 資料科組織：

組織名稱	技能訓練	執行成果
樂隊	樂器演奏	培養學生第二專長，並參與教育部與高雄市市政府舉辦多項大型活動演出。
禮賓生	美姿、美儀	端正學生儀態，培養學生品德，並參與教育部(局)與高雄市政府舉辦多項活動，獲得好評。
維修組	電腦軟、硬體、維修技巧	與宏碁(acer)電腦廠商策略聯盟，技術指導學生成為軟硬兼俱的電腦能人。
攝影組	攝影技巧	科內備有完備數位單眼相機及設計課程，由老師指導學生實際拍攝、設計轉化輸出成具有專業水準的作品。
電競隊	電競技法、團隊合作	接受中華民國電子競技協會專業教練 Ele(陳嘉亨)指導，培育電競產業相關人才及二軍培訓，強調品德第一、證照優先的優質團隊。

(四) 相關會議與活動：

- 1、教學研究會：科內專業教師為主要對象，每學期召開 2 次，除了討論教學改善活動之外，並負有每學期選書之重要議題之決議。
- 2、科務會議：科內各班導師為主要成員，定期每週開會一次 (除遇特殊因素)，討論有關科務推動與班級經營之配合事項，並提出各班學生的相關問題，以討論解決與改善之道
- 3、教學觀摩會：配合教務處指定時程，每學期各科皆安排老師舉辦教學觀摩活動，以提昇科內教學活動之品質。
- 4、校外參觀：配合課程設計，二年級皆舉辦校外參觀等教學活動，配合課程所學並與業界接軌，除能開闊視野，充實專業知能外，更能掌握時代脈動。

## 五、資料處理科 SWOT 分析

因素	優勢	劣勢	機會	威脅	策略
地理環境	地處高雄市北區，位置適中，交通便利，又鄰近科工館、美術館，高雄師大、高應科大、正修科大、文藻學院，文教資源豐富。	1. 學校位於市區，交通壅阻。 2. 校地面積較小，且周圍皆為住宅區，擴展空間必須重新思考。	1. 高雄市北區發展快速，捷運開通，高雄縣市合併後都會人口更形集中。 2. 高雄產業增設軟體工業園區，提供電競產業人才就業機會。 3. 利用少子化由原 162 班縮至 132 班之間置空間加以有效應用。	1. 學區內公私立高中職學校均頗具規模，家長教育選擇權大，招生競爭激烈。 2. 產學落差學用合一之差距有賴設備更新、教學創新及科群結合。	1. 順應機會，克服劣勢：加強社區國中學校行銷，拓展「高雄都」中、北區社區關係，利用「職涯體驗」吸引社區學生就近入學。 2. 強化優勢，戰勝威脅：採策略聯盟方式，結合大學科大教育資源及產業資源，發展學校教育特色。
產業現況	2014 年臺灣遊戲產業產值為 506 億元，2015 年突破 532 億元、2016 年已達 580 億；電競產業產值龐大，而且週邊產業商機很多，值得大高雄區投入開發。	電競產業在高雄區尚無明顯產業群聚，尚待積極發展。	文化部提供替代役男以電競專長徵選、延續選手生命及教練人才培訓。 高雄市增設「高雄軟體工業園區」，可作為電競產業發展基地。 高雄市長支持電競產業發展，且已交代經發局及教育局去規劃相關產業扶助及教育人才訓練的規劃。	電競產業北部發展熱烈，南部尚在啟蒙階段。因政府資源未到位，因此職業隊教練多在台北，雖然很願意支援高雄，但畢竟交通費及相關設備費用對學校之支出有很大負擔必須加以編列。	1. 與中華民國電子競技協會簽訂合作備忘錄，協助尋找產業合作及協助師資尋找，提升學生職場適應力與競爭力。 2. 與科大策盟合作，共同拓展電競產業人才培育。 3. 配合地方產業及學生學習需求，新增「電競手遊科」招生。 4. 與北中南六校及協會籌組校園電競聯賽，增加學生實習機會，達到學用合一。

因素	優勢	劣勢	機會	威脅	策略
師資結構	<p>1. 教師年輕、學歷高、具教育熱忱、富專業素養，擁有優質的人力資源。</p> <p>2. 學校提供優渥的福利待遇及良好的工作環境，促進教師安定。</p> <p>3. 專業教師，皆具有1張以上乙級證照，部分教師具有勞委會核發之監評資格。</p> <p>4. 師生比例逐漸提高，利於教學活動的進行及提昇教學品質。</p> <p>5. 通過教師專業評鑑初階、進階、輔導教師共達252人次，形成優質的教師專業社群。</p> <p>6. 本校每年各科均申請教育部業師協同計畫，精進學生產業銜接及教師增能。</p>	<p>1. 公立學校為先，私校教師徵聘不易。</p> <p>2. 因少子化影響，造成資訊科及資料處理科班級數減少，教師授課鐘點減少。</p> <p>3. 電競手遊科因尚未設科因此必須在合格師資培育中加以訓練增進專業知能。</p> <p>4. 教育部並無電競手遊相關師資培育。</p>	<p>1. 新增電競手遊科，內涵課程多媒體應用及企劃行銷可由資料處理科老師協助授課，程式設計及電競硬體設計可由資訊科教師支援。</p> <p>2. 台灣電競選手退役後，部分轉往相關領域工作，但仍有大部分從事非原領域工作，經由策略聯盟及教育部業師資格認定可延聘為合格業師</p>	<p>1. 私校教師流動率較高，影響人力資源的安定。</p> <p>2. 部份教師兼職行政、課程開發及教學創新，工作負擔沉重。</p> <p>3. 業師僅能在有限時數內雙師協同教學。</p>	<p>1. 與中華民國電子競技協會簽訂合作備忘錄，負責協助師資尋找及培訓。</p> <p>2. 與職業隊合作，提供客座教練，並邀請退役選手轉職從事教職。</p> <p>2. 與產業合作邀請業師到校，一方面本校教師增能研習，一方面擔任業師教學。</p> <p>3. 資訊科及資料科老師跨群科結合，共同備課及配課，培養教師第二專長。</p>
學生素質	<p>1. 本校推動多元智慧「八大核心能力」教學，學生呈現多元能力發展。</p> <p>2. 本校學生單位成長效益，均大大超越公立學校。</p> <p>3. 學生參與多項技能檢</p>	<p>1. 學生大多來自中低收入家庭，而且學習起點行為普遍低落。</p> <p>2. 本校招收學生素質有待提升。</p> <p>3. 國中會考國、英、數入學基礎不佳，個別</p>	<p>1. 政府自103學年度開始高職全面免學費補助，以穩定學生就學。</p> <p>2. 十二年國教技職再造、高職優質化的實施，可吸引成績更佳的學生就讀。</p>	<p>1. 過去幾年國家經濟狀況不佳，私校經濟弱勢學生暴增。</p> <p>2. 部分學生沉迷電玩，導致學習興趣低落，必須導正至電競科之正式學習。</p>	<p>1. 善用機會，克服威脅，彌補劣勢；善用政府經濟弱勢補助方案及就業安定補助計畫；並提供年度預算之3%為獎助學金，以使經濟困境學生能安心就學。</p>

因素	優勢	劣勢	機會	威脅	策略
	定，培養基礎能力，科展及檢定成效優良。 4. 學生率真活潑，樂學接受師長教導，生活常規方面表現佳。	差異大，教學不易。	3.目前國中端學生普遍興趣為電競遊戲，但卻沒有相關類科對應相關人力培育。		2.透過專業教練指導，讓學生了解到有效的練習可減少錯誤的時間，並透過引導，培育相關專長，從事相關領域工作，減少社會負擔。
硬體設備	1.增建數位資訊園區及人文藝術園區，增加教學設備與空間。 2.設立 24 座國家級乙、丙級合格檢定場地。 3.更新實習專業教室空間寬敞明亮，基本設備完整。 4. 建置全校 MWC 創客智能中心及各科創客自造基地。 5.設立電競專業競技室既遊戲開發實驗室、單晶片工廠、工業 4.0 智能創客教室、網頁設計教室、物聯網實驗室、虛擬攝影棚及錄音室提供電競手遊科課程使用。	1.現有教學電腦設備之等級無法符應電競遊戲操作。 2.學術網路無法聯外，造成無法操作線上遊戲競技。 2.私校教育資源有限，必須精準使用及自力更生。	1.政府透過競爭型計畫，提供教育經費補助。 2.透過擬定學校設備採購三年發展計畫及短、中、長程學校發展計畫每年編列預算，累積校務基金逐年更新充實教學與實習設備。 3.透過產業及科大結盟，大手攜小手銜接。	1.電競遊戲更新快，電腦效能需求逐漸升高，檢修經費負擔重。 2. 電競產業發展，日新月異，設備必須定期更新充實並與業界接軌。	1.把握機會，減低劣勢：積極參與競爭型計畫，爭取政府經費補助，以充實及更新教學設備。 2.申請中華電信專線，可穩定提供電競課程。 3.與產業合作，以贊助方式提供支援。 4.配合全國及國際競賽平台，建構本校連結網絡，提供學生最佳數位學習環境及經驗學習觀摩與實作。

## 六、未來發展目標(短、中、長程)

### (一)短期目標(104 年~105 年)：

在資料科既定的六大目標、品德教育重視、英檢證照考取、積極參與各項競賽、多元活動參與、電腦及商業證照考取、國立科大錄取率提昇。在既有基礎下再繼續求精、求實。

1. 品德教育：積極推廣學生新形象，要求服儀、禮節、尊重等外在形象，並辦理科內新形象大使、3Q 達人選拔及慈善家庭遴選。

2. 英檢證照：辦理全民英檢課後輔導專班，Toeic 課後輔導專班，積極輔導考取相關英檢證照。
3. 參與競賽：定期將比賽資訊，公布於科群組及網頁，並透過教師專業社群將競賽心得分享，並透過資深帶著新進同仁一同參賽，加速銜接，增加競賽得獎率。
4. 多元活動參予：建立五大特色團隊，並且鼓勵參與志工活動及社區服務。
5. 證照考取：設定三年證照考程及輔導計畫，訂定電腦軟體應用乙(丙)級、軟體應用丙級、會計事務乙(丙)級等為本科證照目標。
6. 國立科大錄取：提高科大錄取率，並安排科大之旅及職場體驗，供學生進行生涯試探及未來就業趨勢了解。透過專業類科自編教材，提升統測成績，增加甄選入學錄取率。
7. 配合學校高中優質化計畫，積極發展特色課程，並充實設備，縮短產學落差。
8. 因應少子化影響，與中華民國電子競技協會在商用資訊班試辦「電競設計專班」，透過電競模組課程，培育專業電競產業人才。
9. 建構 Maker 创客教室，設立虛擬攝影棚、專業錄音間及電競專業競技室暨遊戲開發實驗室等創新空間及設備。

#### (二)中期目標(106年~107年)：

1. 持續推動科群六大目標、推動教師增能研習。
2. 正式執行 107 課綱，並每月針對新課綱實施教學社群對話，以利推動。
3. 持續提升設備更新及空間再造計畫。
4. 申請設立「電競手遊科」，為國家培育電競相關產業人才。
5. 鼓勵老師進修第二專長，多媒體設計及電競產業課程為主要進修目標。
6. 積極營造科群學生快樂學習氣氛，仿造大學端辦理資料週，加入會展產業課程，增加學生進入職場競爭力。
7. 配合國教署第二期技職教育再造計畫，發展務實致用特色課程，與優質科技大學申請就業導向專班、培育就業能力或修得第二專長升讀相關優質科大呼應產業需求的教育目標。

#### (三)長期目標(108年~)：

1. 加強與業界的實務合作，邀請業師至本科作專題講座並授課。
2. 建立畢業生人才庫，加強校友向心力，建立回饋管道，增加其業界連結、技術交流及師資的管道。
3. 培養與時具進的商業人才，並使學生具備升學與就業之能力。
4. 持續推動特色課程，並強化學生商業與資訊能力，增強學生軟實力，建立商管群市場上口碑，進而達成校譽招生的目標。
5. 符應 107 課綱「自發、互動、共好」精神，配合學校本位特色課程概念，資料科在既有商管群基礎下發展「多媒體應用」「企劃行銷課程」「電競產業課程」培育學生多元能力，並加強與業界的實務合作，並提昇學生的就業知能。

## 七、預期成效

### (一) 教學實施

- 1、在教學過程中，能注意「同時學習原則」且能達到各單元的認知目標和技能目標，也能培養學生的專業知識和職業道德。
- 2、在教學過程中，應盡量引發學生主動學習，取代知識的灌輸，因為知識獲得的過程及方法比知識的獲得更重要。
- 3、透過各科目的教學，引導學生具有獨立、客觀及批判思考與判斷能力，以適應多變的社會生活環境。
- 4、適時帶領學生到校外參觀有關機構設施或參加相關活動，使理論與實際相結合，提高學習興趣和效果。
- 5、落實證照制度，實習課程配合專業學科使理論實務能有效結合，培育學生有足夠就業競爭力。
- 6、校內設立國家丙、乙級檢定考場，輔導學生取得技術士證照。

### (二) 教學評量

- 1、教育的方針在於五育並重，評量內容亦應兼顧認知、技能、情意等方面，不可偏廢，以利學生健全發展。
- 2、鼓勵學生與自己、與標準比較，力求努力上進，避免學生間的相互比較而產生嫉妒或自卑心理。
- 3、除了實施總結性評量外，更注重診斷性評量及形成性評量，對於未通過評量的學生，應分析、診斷其原因，實施補救教學；對於資賦優異或能力強的學生，應實施增廣教學，使其潛能獲致充分的發展。
- 4、教學評量的結果除了作為教師改進教材、教法及輔導學生之依據外，應通知家長，以獲得共同的瞭解與合作。

### (三) 教學輔導

- 1、老師們以愛心、信心與耐心輔導學生，並以敬業樂群的專業精神，於教學中適時提示學生做人的道理、做事的方法和處世接物的態度，並能以身作則。
- 2、教師對於學生的能力、性向、興趣、健康、個性、學業成績、努力情形、家庭環境、特殊愛好、特長與缺點等，均能詳細調查瞭解，編製個人資料記錄，作為輔導的依據，以增進學生的學習效能及人格適應，俾能因材施教，人盡其才。

### (四) 師資方面之提昇

- 1、目前本科教師已足額聘任，若有異動，以延攬網頁製作、動畫製作、電競技法及會展布置之專才教師為優先，俾使本科師資能多元化，以收相輔相成之功效。
- 2、鼓勵教師不斷進修研習及發展第二專長，積極參與各項研習及研討會，充實新知，並充份利用社會資源以改善教材內容與教學方法，以配合科技進步和時代要求。

### (五) 實習設備之發展

- 1、不斷地充實教學設備及教學媒體、改善各專業教室內之設備及效能，使教師



能有足夠的教學資源以茲利用。

- 2、因應本科發展目標，教師針對科內教學設備、學習單元製作教學媒體，俾以增加學生學習興趣。
- 3、確實落實實習工廠（電腦教室）責任老師制度，讓實習工廠（電腦教室）能隨時保持在完善的狀態，以利課程之進行。

商業與管理群資料處理科 教學科目與學分(節)數表

課程類別		科目		建議授課節數						備 註
				第一學年		第二學年		第三學年		
名 稱	名 稱	學分	一	二	一	二	一	二		
部定必修科目	語文領域	國文 I -VI	16	3	3	3	3	2	2	採用 A 版本
		英文 I -VI	12	2	2	2	2	2	2	
	數學領域	數學 I II	8	3	3					採用 B 版本
	社會領域	歷史 I II	2	1	1					社會關切議題須開設課程融入教學(參考總綱六之(一)之7) 採用 A 版本
		地理 I II	2	1	1					
		公民與社會 I II	2			1	1			
	自然領域	基礎物理 I II	2	1	1					
		基礎化學	1	1						
		基礎生物	1		1					
	藝術領域	音樂 I II	2	1	1					各校自選二科，共 4 學分
		美術 I II	2	1	1					
	生活領域	計算機概論 I	2	2						各校自選二科，共 4 學分
		生涯規劃 I II	2	1	1					
	健康與體育領域	體育 I -VI	12	2	2	2	2	2	2	
		健康與護理 I II	2	1	1					男、女生均須修習
		全民國防教育 I II	2	1	1					
	小 計	70	21	19	8	8	6	6		
專業科目	商業概論 I II	4	2	2					各群依屬性不同得進行差異性規劃	
	經濟學 I II	8			4	4				
	小 計	12	2	2	4	4	0	0		
實習科目	計算機概論 II	2		2						
	計算機概論 III-IV	6			3	3				
	會計學 III-IV	4			2	2				
	會計學 I II	6	3	3						
	小 計	30	3	5	5	5	0	0		
部定必修科目合計		100	25	25	19	19	6	6		

課程類別		科目		授課節數						備註
名稱	學分	名稱	學分	第一學年		第二學年		第三學年		
				一	二	一	二	一	二	
校訂科目	一般科目	8 學分 4.3 %	電腦與音樂	2		2				
			國防通識 I-II	4			1	1		
			數學 III-VI	4			3	3	2	2
			小計	8	0	2	4	4	2	2
	專業科目	8 學分 4.3 %	會計實務 I-III	4				2	3	3
			小計	6	0	0	0	2	3	3
	實習科目	18 學分 9.7 %	電子試算表實習	2			2			
			網路資料庫實習	2				2		
			專題製作 I II	6					3	3
			文書處理實習 I II	4	2	2				
			網頁製作實習 I II	4			2	2		
			小計	18	2	2	4	4	3	3
	<b>必修學分合計</b>			<b>34</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
	選修科目	12 學分 6.5 %	國語文閱讀與寫作 I II	2			1	1		
			基礎英文閱讀與寫作 I-VI	6	1	1	1	1	1	1
			數學演習 I-IV	4	1	1	1	1		
			國語文聲情鑑賞 I II	4					2	2
			國語文學概論 I II	2					1	1
			趣味英文閱讀 I II	4	2	2				
			生活英語會話 I II	2			1	1		
			國語文資訊應用 I II	4					2	2
			應用音樂	2					2	
			美術 III	2						2
	<b>應選修學分小計</b>			<b>12</b>						
	專業科目	20 學分 10.8 %	經濟學進階 I II	8					4	4
			企業管理 I II	4			2	2		
			企業管理進階 I II	6					3	3
			電子商務	3					3	
			商業禮儀	3						3
			動畫概論進階 I II	6					3	3
			動畫概論 I II	4	2	2				
			程式設計 I II	4					2	2
行銷學概論 I II			4			2	2			
作業系統			3				3			
網路資訊安全 I II			2	1	1					
<b>應選修學分小計</b>			<b>20</b>							
實習	20 學分	中英文輸入 I II	4	2	2					
		電腦繪圖 I II	6			3	3			

校訂選修一般科目開設 32 學分

科目	10.8 %	數位影像處理 I II	6					3	3		
		網路應用實習 I II	6					3	3		
		動畫製作 I II	6			3	3				
		基礎造形 I II	4			2	2				
		動畫配樂與音效 I II	6					3	3		
應選修學分小計			20								
選修學分數合計			52	3	1	6	4	17	17		
校訂科目學分數總計			86	5	5	14	14	25	25		
可修習學分數總計			186	31	31	31	31	31	31		
彈性教學時間			6	1	1	1	1	1	1	團體輔導活動	
必修科目	活動科目	18	班 會	6	1	1	1	1	1	1	必修科目不計學分
			綜 合 活 動	12	2	2	2	2	2	2	2
每 週 教 學 總 節 數			210	35	35	35	35	35	35		

表 2-4-2-3 商業與管理群 校訂課程科目規劃表

群別	科別	一般能力	專業能力	相對應校訂科目	
				科目名稱	學分數
商業與管理群	資料處理科	1. 教導學生具有未來生 活適應及繼續學習之 基礎能力		計算機概論 II	2
				國防通識 I II	2
				國語文資訊應用 I II	4
		2. 陶冶學生人文基本 素養並具有正確的職業 道德。		應用音樂	2
				美術 III	2
		3. 培養學生具有讀、 寫、說、算能力。		數學 III-VI	8
				國語文閱讀與寫作 I II	2
				基礎英文閱讀與寫作 I-VI	6
				數學演習 I-IV	4
				國語文聲情鑑賞 I II	4
				國語文學概論 I II	2
趣味英文閱讀 I II	4				
生活英語會話 I II	2				
1. 具備商業經營 基本 知識及現代經 營技 能。	會計實務 I II	4			
	會計演習	2			
	經濟學進階 I II	8			
	企業管理 I II	4			
	企業管理進階 I II	6			
	電子商務	3			
	商業禮儀	4			
	行銷學概論 I II	4			
	2. 基本電腦資料 處理、 網路操作能力。	網頁製作實習 I II	4		
		中英文輸入 I II	4		
網路應用實習 I II		6			
3. 文書處理能力。 4. 資料庫管理系 統。	文書處理實習 I II	4			
	網路資料庫實習 電子試算表實習	2 2			
5. 財務分析試算表 能力。 6. 電腦語言設計 能力。	程式設計 I II	4			
	作業系統	3			
	電腦繪圖 I II	6			

			7. 動畫製作及影像剪輯能力。	動畫概論 I II 4 動畫概論進階 I II 6 動畫製作 I II 6 基礎造形 I II 4 動畫配樂與音效 I II 6 數位影像處理 I II 6
			7. 具備工作安全衛生知識	網路資訊安全 I II 2

紮根

多元參與

統整

一年級上學期 一年級下學期

二年級上學期 二年級下學期

三年級上學期 三年級下學期

品德教育

必修  
校訂必修  
校訂選修

英檢

乙級證照

多元活動

競賽

國立科大

共同科目

語文領域 國文-I 英文-I  
數學領域 數學-I  
社會領域 歷史-I 地理-I  
自然領域 基礎物理-I 基礎化學 基礎生物  
藝術領域 音樂-I 美術-I  
生活領域 計算機概論 生涯規劃-I  
健康與體育 體育-I 健康與護理-I 全民國防教育  
基礎英文閱讀與寫作-I 數學演習-I  
基礎英文閱讀-I

專業科目

商業領域 商業概論-I  
電腦領域 動畫概論-I 網路資訊安全-I  
校訂必修  
校訂必修  
校訂選修

實習科目

商業領域 會計學-I  
電腦領域 計算機概論-I  
文書處理實習-I  
校訂必修  
校訂必修  
校訂選修

證照訓練  
競賽  
語文檢定

電腦軟體應用丙級 會計事務-人工記憶丙級  
小論文 讀書心得  
全民英檢初級 全民中檢中級

快樂學習

行動學習

翻轉教育

創新

創價

創能

語文領域 國文-III-IV 英文-III-IV  
社會領域 公民社會-I  
健康與體育 體育-III-IV  
國防通識-I 數學-III-IV  
基礎英文閱讀與寫作-III-IV 國語文閱讀與寫作-II  
數學演習-III-IV 生活英語會話-I

商業領域 經濟學-II  
商業領域 會計演習  
商業領域 行銷學概論-II 企業管理-II  
電腦領域 作業系統

商業領域 會計學-III-IV  
電腦領域 計算機概論-III-IV  
電子試算表實習 網路資料庫實習  
網頁製作實習-I  
電腦繪圖-II 動畫製作-I 基礎造型-I

網頁設計丙級 印刷製成丙級  
網際傳真會 商管群專題製作競賽  
全民英檢中級 全民中檢中高級

語文領域 國文-V-VI 英文-V-VI  
健康與體育 體育-V-VI  
數學-V-VI  
基礎英文閱讀與寫作-V-VI  
國語文閱讀與寫作-V-VI 國語文理解閱讀-I  
國語文文學概論-I 應用音樂 國語文資訊應用-I  
美術-III

商業領域 會計實務-I  
商業領域 經濟學進階 企業管理進階 商業禮儀  
電腦領域 動畫概論進階 程式設計 電子商務

專題製作-II  
數位影像處理-I 網路應用實習-I  
動畫配樂與音效-I

電腦軟體應用乙級 會計事務-資訊乙級  
全國技能競賽 商業類技藝競賽  
TOEIC