

111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	高雄市三信高級家事商業職業學校			
術科測驗日期	111年4月23日(星期六)	科班	資料處理科 (電競產業經營專班)	
術科測驗項目	電競術科實作			
術科命題規範	一、命題原則分析			
	具連接性	術科測驗考題聯結與對準十二年國教課程綱要綜合活動、科技與社會等學習領域之學習內容、核心素養。		
	有區別性	術科測驗包括邏輯推理、綜合思考、語文理解、歸納研判等面向，能區別學生對商管群資料處理科之職場應用學習興趣及發展潛能。		
	可操作性	術科測驗考題可利用電腦、行動載具，經過主辦學校統一說明後，考生能在一定時間內完成測驗。		
	明確說明	測驗學生介面基本功能操作、遊戲操作流暢度、競賽結果等評量規準，並依評量分項指標等進行評分。		
二、與十二年國教課程連接性分析				
命題內容	國民中學階段對接項目			技術型 高中商 管群部 定專業 及實習 科目
	學習領域	學習內容	核心素養	
電競術科實作	綜合活動	家Ca-IV-1 個人與家庭生活的金錢及時間管理。	綜-J-A3 因應社會變遷與環境風險，檢核、評估學習及生活計畫，發揮創新思維，運用最佳策略，保護自我與他人。	商業概論 行銷實務 數位科技 應用
	科技	資S-IV-4 網路服務的概念與介紹。 資T-IV-2 資訊科技應用專題。 資H-IV-1 個人資料保護。	科-J-B1 具備運用科技符號與運算思維進行日常生活的表達與溝通。 科-J-B2 理解資訊與科技的基本原理，具備媒體識讀的能力，並能了解人	

		資H-IV-2 資訊科技合理使用原則。 資H-IV-3 資訊安全。 資H-IV-4 媒體與資訊科技相關社會議題。 資H-IV-5 資訊倫理與法律。 資H-IV-6 資訊科技對人類生活之影響。	與科技、資訊、媒體的互動關係。 科-J-C2 運用科技工具進行溝通協調及團隊合作，以完成科技專題活動。 科-J-C3 利用科技工具理解國內及全球科技發展現況或其他本土與國際事務。
	社會	公B1-IV-3 如何使用機會成本的概念來解釋選擇行為？ 公B1-IV-5 不同分配資源的方法，各有那些優缺點？	社-J-A2 覺察人類生活相關議題，進而分析判斷及反思，並嘗試改善或解決問題。

術科測驗內容及試題範例	<p>【術科測驗方式】</p> <p>測驗科目</p> <p>一、電競術科實作：英雄聯盟LOL、傳說對決二擇一</p> <p>(一)英雄聯盟競賽方式：中路單挑(1 vs 1) 模式</p> <p>比賽規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 比賽地圖：1 對 1 (召喚峽谷)。 2. 比賽伺服器與版本：台港澳伺服器，英雄聯盟最新版本(台港澳版本) 3. 比賽模式：電競選角，藍紫方於抽籤時一併決定。 4. 觀察者模式：禁止開啟觀察者模式，除參賽選手及裁判之外，一律不得進入觀察對戰。 5. 比賽帳號：所有比賽選手均使用個人帳號，遊戲等級不限。(角色和符文不予干涉，以自己擁有為主) 6. 比賽獲勝條件 (滿足其中之一即可) <ol style="list-style-type: none"> (1) 先擊殺對手者獲勝 (2) 先摧毀對方外塔者獲勝 達到以上條件則一，則由現場裁判判定勝負。 7. 比賽進行時，參賽選手不可私自開台實況，如遭檢舉則取消該隊資格 8. 其他: 可自備滑鼠或鍵盤，否則一律以大會提供為主。 <p>(二) 傳說對決競賽方式：中路單挑(1 vs 1) 模式</p> <p>比賽規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 比賽地圖：1 對 1 (黑域技競場)。 2. 比賽伺服器與版本：聖騎之王伺服器。 3. 比賽模式：電競選角，藍紅方於抽籤時一併決定。 4. 觀察者模式：禁止開啟觀察者模式，除參賽選手及裁判之外，
-------------	---

	<p>一律不得進入觀察對戰。</p> <p>5. 比賽帳號：所有比賽選手均使用個人帳號，遊戲等級不限。 (角色和符文不予干涉，以自己擁有為主)</p> <p>6. 比賽獲勝條件(滿足其中之一即可) (1) 先擊殺對手者獲勝 (2) 先摧毀對方外塔者獲勝 達到以上條件則一，則由現場裁判判定勝負。</p> <p>7. 比賽進行時，參賽選手不可私自開台實況，如遭檢舉則取消該隊資格</p> <p>8. 其他：一律自備手機，否則棄權。</p>						
術科評量規範	<p>一、評分標準：</p> <table border="1" data-bbox="539 611 1305 1608"> <thead> <tr> <th data-bbox="539 611 695 689">評量項目</th> <th data-bbox="695 611 847 689">計分比例</th> <th data-bbox="847 611 1305 689">評量規準</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="539 689 695 1608">電競術科實作</td> <td data-bbox="695 689 847 1608">100分</td> <td data-bbox="847 689 1305 1608"> ①啟用帳號：10分 完成度100%：10分 完成度<100%：5~9分 完成度0%：0分 ②介面基本功能操作：20分 完成度100%：20分 完成度<100%：10~19分 完成度0%：0分 ③遊戲操作流暢度：30分 流暢度100%：30分 流暢度<100%：15~29分 流暢度0%：0分 ④競賽結果：40分 依競賽結果名次排序： 前76%-100%名次得：40分 前51%-75%名次得：30分 前26%-50%名次得：20分 前1%-25%名次得：10分 棄賽得：0分 </td> </tr> </tbody> </table>	評量項目	計分比例	評量規準	電競術科實作	100分	①啟用帳號：10分 完成度100%：10分 完成度<100%：5~9分 完成度0%：0分 ②介面基本功能操作：20分 完成度100%：20分 完成度<100%：10~19分 完成度0%：0分 ③遊戲操作流暢度：30分 流暢度100%：30分 流暢度<100%：15~29分 流暢度0%：0分 ④競賽結果：40分 依競賽結果名次排序： 前76%-100%名次得：40分 前51%-75%名次得：30分 前26%-50%名次得：20分 前1%-25%名次得：10分 棄賽得：0分
評量項目	計分比例	評量規準					
電競術科實作	100分	①啟用帳號：10分 完成度100%：10分 完成度<100%：5~9分 完成度0%：0分 ②介面基本功能操作：20分 完成度100%：20分 完成度<100%：10~19分 完成度0%：0分 ③遊戲操作流暢度：30分 流暢度100%：30分 流暢度<100%：15~29分 流暢度0%：0分 ④競賽結果：40分 依競賽結果名次排序： 前76%-100%名次得：40分 前51%-75%名次得：30分 前26%-50%名次得：20分 前1%-25%名次得：10分 棄賽得：0分					
術科測驗 評分標準	<p>一、評分方式：採電競術科實作，滿分為100分</p> <p>二、計分方式： 總成績=競賽結果+遊戲操作流暢度+介面基本功能操作+啟用帳號</p> <p>三、同分比序順序： (1) 競賽結果 (2) 遊戲操作流暢度 (3) 介面基本功能操作 (4) 啟用帳號</p>						