

珠寶設計師職能基準

版本	職能基準代碼	職能基準名稱	狀態	更新說明	發展更新日期
V2	AVA2173-002v2	珠寶設計師	最新版本	略	2018/12/21
V1	AVA2173-002	珠寶設計師	歷史版本	已被《AVA2173-002v2》取代	2015/12/31

職能基準代碼		AVA2173-002v2			
職能基準名稱 (擇一填寫)		職類			
		職業	珠寶設計師		
所屬 類別	職類別	藝文與影音傳播 / 視覺藝術		職類別代碼	AVA
	職業別	產品及服裝設計師		職業別代碼	2173
	行業別	專業、科學及技術服務業 / 專門設計服務業		行業別代碼	M7409
工作描述		依組織定位與顧客需求，設計具生產可行性及符合消費市場需求之珠寶商品。			
基準級別		4			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
T1 建立、 協調並改 善設計概 念	T1.1 建立 設計要求		P1.1.1 除了客戶外，針對設計的方案來與利害關係人進行確認並進行適當連繫 P1.1.2 確認並獲得與設計方案相關的資訊與參考資料 P1.1.3 進行來源的批判分析以及摘要關鍵資訊以作為設計方案的參考 P1.1.4 針對設計方案，與客戶以及其他利害關係人聯絡以決定整體目標與考量要素	5	K1 設計概論 K2 珠寶屬性 K3 對設計相關的工作方面產生影響的版權、道德權利與智慧財產議題和法規知識 K4 對相關工作的談判與合約產生影響的法律議題	S1 與客戶合作來建立與改善設計概念的溝通、表達與協商技能 S2 產生及發展設計概念的構想，包括創意思考技能 S3 針對概念與想法的發展去研究和評估廣泛的資料來源的讀寫技能 S4 制定符合實際的成本計算來實現設計理念的計算能力

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			P1.1.5 積極主動地尋求與評估所需的資訊，以與客戶進行建設性的溝通 P1.1.6 藉由使用有效溝通技巧及展現專業誠信，來建立自己與客戶間的信任與尊重		知識 K5 在具體脈絡的設計概念的範圍、性質和潛在變化的知識	S5 引導與協調談判的過程，及最終確定設計概念的規劃與組織技能
	T1.2 發展並精進設計概念	O1.2.1 設計概念	P1.2.1 發展可以列入設計概念的構想，並考量整體目標與要素 P1.2.2 進行概念的分析，挑戰那些被使用在專案的想法 P1.2.3 以適當的型式/媒介簡報概念並尋求來自主要利害關係人的回饋 P1.2.4 使用有效的溝通技能以激發討論、爭議與批判的分析 P1.2.5 重新評估並精進自我分析及與他人論述的選項 P1.2.6 建立並同意與客戶建立設計概念的最終本質與範圍，並精確記錄細節		K6 告知具體業界環境內之設計概要發展的資訊來源	S6 積極主動地確認與發展針對多變的、不可預期的、複雜挑戰的有效解決方案的解決問題的技能 S7 推動與引導摘要協商過程中，承擔責任的自我管理技能
	T1.3 協調條件與條款		P1.3.1 按照相關組織和專業標準來協調並商訂概念的條件與情境 P1.3.2 闡明、商定並記錄被涵蓋在專案裡面的角色與責任 P1.3.3 按照組織要求，以書面方式來確認協議 P1.3.4 在適當情況下，確認需求並尋求專家對發展中的、正式的協議或合約來進行協助			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
T2 珠寶與物件設計試驗	T2.1 對珠寶與物件設計進行研究		P2.1.1 確認設計過程相關物件與範圍 P2.1.2 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 P2.1.3 辨別在地與國際市場條件的趨勢 P2.1.4 決定對珠寶與物件設計永續發展的可能影響 P2.1.5 辨別珠寶與物件設計的機會 P2.1.6 決定發展設計的資金財源機會 P2.1.7 辨別對於設計所需求的職業健康與安全考量	6	K7 首飾與飾品製作技術的範圍與使用 K8 計算和計量能力 K9 選擇特定材料、建造方法、製作與最後完工技術的理由 K10 創意的設計工具和過程 K11 設計的原則和基本元素 K12 規劃和過程階段 K13 貴重與非貴重金屬或其他材料的相關性能 K14 精密的製作過程 K15 工作環境的可能危險與緊急應變措施 K16 首飾的各種原件 K17 適當的計量裝置與記錄方法	S8 發展設計 S9 試驗設計概念的製作技能 S10 挑選合適的材料與製作技巧 S11 辨別替代金屬或材料 S12 決定設計的規格 S13 運用創意的過程 S14 記錄設計的規格 S15 進行研究 S16 評估和測試設計概念 S17 溝通設計和建造資訊 S18 與其他人共事並發展設計
	T2.2 在設計概念上運用創意		P2.2.1 檢視未來可能的珠寶與物件設計方向 P2.2.2 觀察未來方向以引導概念的生成與發展 P2.2.3 使用創意設計工具與技巧以發展珠寶與物件設計概念 P2.2.4 對材料進行試驗以進一步發展設計概念 P2.2.5 試驗珠寶與物件設計的構成技巧以進一步發展設計概念 P2.2.6 運用設計元素與原則的知識在設計概念上 P2.2.7 記錄實驗的過程與結果 P2.2.8 挑選設計概念進行測試			
	T2.3 評估設計概念	O2.3.1 設計概念	P2.3.1 向被挑選的人員測試設計概念，得到回饋後以適當方法進行整合 P2.3.2 決定設計概念的製作過程與需求條件，並			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			評估設計概念的可行性 P2.3.3 進行初步成本計算 P2.3.4 進行測試以評估設計的品質 P2.3.5 針對設計概念與產品目標和範圍做評估 P2.3.6 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 P2.3.7 選擇開發概念			
	T2.4 確認並記錄設計方案	O2.4.1 設計方案	P2.4.1 檢視並修正設計概念 P2.4.2 決定且記錄設計規格與製作計畫 P2.4.3 製作珠寶與物件設計的方案，包含輔助資訊與文件			
T3 對設計概念進行說明與回應	T3.1 闡釋設計綱要		P3.1.1 正確闡釋設計概念的規格 P3.1.2 釐清使用者或客戶所建議的產品/服務，以告知設計的決定 P3.1.3 與相關的同事共商，確認並釐清設計概念的規格、考量要素或限制 P3.1.4 取得和評估適切設計概念的資訊	3	K18 有關設計概念被發展與呈現時所需的版權、人身權與智慧財產議題和法規知識 K19 呈現、溝通以及記錄設計概念的不同方式 K20 典型地使用於相關的產業或設計內容裡的設計概念格式 K21 有關於設計內容進行專案管理的原則與主要特點	S19 與客戶及同事針對設計概念來進行連絡，且能有效表達潛在的複雜想法的溝通技能 S20 激發與探索對設計概念之要求的回應的創意思考技能 S21 找出面對不同設計與生產挑戰的不同途徑的批判思考與問題解決技能 S22 說明概念以及獲得與評估有關於概念資訊的研究、讀寫和分析技能 S23 把創意、溝通與規劃之議題整合及協調到工作程序裡的規劃及組織
	T3.2 探索並發展設計概念		P3.2.1 經由研究、探究和實驗來為設計概念激發想法 P3.2.2 發展與設計概念的考量要素一致的初步設計構想 P3.2.3 評估並探究選項以求改善概念來符合最佳的設計概念考量要素			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			P3.2.4 改善並選擇能符合設計概念要求的方法		K22 典型地使用在設計概念中的專業術語	的技能 S24 以積極的責任感來回應設計概念包含的所有要素的自我管理技能
	T3.3 與客戶聯繫		P3.3.1 與客戶對溝通過程及溝通頻率(次數)達成共識 P3.3.2 視需求在設計過程中的適當階段表達工作的概念 P3.3.3 在適當時刻，對客戶表達與探究不同的選項與創意 P3.3.4 積極主動地尋求和處理客戶的回饋意見 P3.3.5 達成工作概念上的協議，使其符合設計概念			
	T3.4 規劃製造工作	T3.4.1 生產計畫	P3.4.1 評估特定的設計生產風險 P3.4.2 確認生產原型所需的所有元件 P3.4.3 針對明訂的準則來為生產工作評估技術的要求 P3.4.4 確認並針對生產工作的要求來向支援的服務進行諮商 P3.4.5 針對設計概念的要求來生產及評估原型 P3.4.6 分析原型並對生產工作的要求進行調整 P3.4.7 以精確和完整的文件來完成生產工作的規格			
	T3.5 完成製造工作	T3.5.1 生產紀錄文件	P3.5.1 為工作蒐集與/或安排所需的零組件 P3.5.2 製作或監測工作的生產，以確保其符合所有設計概念的考量要素			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			P3.5.3 以一個適於設計之本質以及設計概念要求的格式，來精確地記錄工作的程序 P3.5.4 適時尋求客戶對工作的認可			
T4 分析文化歷史和理論	T4.1 為文化調查選擇關注點		P4.1.1 基於個人需求和觀點選擇可與他人進行協商的關注點 P4.1.2 建立尋求資訊與想法的初步決定 P4.1.3 挑戰有關研究過程與潛在資訊來源的自我假設與成見 P4.1.4 為調查工作選擇相關的歷史的與當代的資源	3	K23 選擇一個有意義的個人研究重點之路徑的知識 K24 透過文化歷史和理論價值方面所提供的機會，以在藝術或其他範圍來發展專業實務的知識 K25 知識財產議題和法規，以及其如何連結到研究程序的知識	S25 溝通技能，以參與文化歷史與理論的爭論及討論 S26 批判思考的技能，以分析資訊以及發展有關文化歷史與理論的具體立場 S27 主動及進取技能，以使用、挑戰以及採用研究來發展自我的專業實務 S28 識讀技能，以闡釋反映複雜概念的不同資訊來源 S29 學習及自我管理技能，以使用研究程序作為專業的發展工具 S30 規劃與組織技能，以設置與進行研究程序
	T4.2 進行評論性的分析		P4.2.1 在所選定的調查範圍內來探討並比較他人的批判觀點 P4.2.2 調查圍繞在歷史和當代文化的生產、闡釋、提升與消耗之議題上 P4.2.3 允許分析的過程以新的以及非預期的方向來進行議題的探索			
	T4.3 討論文化歷史與理論		P4.3.1 發展有關文化歷史與理論的一個充實的意見與想法 P4.3.2 對文化歷史與理論的討論做出明智的貢獻 P4.3.3 鼓勵以及參與一個開放且具建設性的討論			
	T4.4 發展來自研究所屬的實	O4.4.1 文化歷史和理論相關	P4.4.1 確認把自己的工作發現整合到研究成果裡的可能性 P4.4.2 把文化理論與歷史結合到專業的實務議題			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
	務	分析文件	之上 P4.4.3 確認介於歷史與理論以及當代文化實務之間的連結與關聯 P4.4.4 發展有關研究如何作用或強化自我專業的實踐力以及其未來方向的想法			
T5 調查珠寶材料的品質和應用	T5.1 研究珠寶材料		P5.1.1 判定通常使用於珠寶建構的材料和的用途 P5.1.2 判定資料來源和專家專業是否可以證明用途和材料的品質 P5.1.3 判定材料和過程的來源/根源，其參與萃取或開發以及已知的環境衝擊 P5.1.4 判定材料可重複用於珠寶的恢復和回收機會 P5.1.5 評量不同珠寶應用下在使用材料的風險因素 P5.1.6 根據設計、工作和品質要求來選擇用於建構珠寶的材料	3	K26 各種金屬/合金的熔點 K27 珠寶金屬的性質 K28 用於描述和判定珠寶材料的命名 K29 物理和光學寶石的性質 K30 用於寶石的稀有材料的用途和特性 K31 用於材料品質的產業標準 K32 安全工作實務	S31 判定金屬及其合金 S32 度量和處理寶石 S33 認知珠寶所使用的材料範圍 S34 解析工業技巧資料 S35 執行研究和使用的資料來支持工作 S36 應用品質標準來工作 S37 數字、幾何和計算技能 S38 根據職業健康與安全實務法規來完成工作
	T5.2 應用珠寶建構金屬的知識		P5.2.1 描述用於珠寶的材料的不同品質、功能、限制和工作特性 P5.2.2 對珍貴材料描述純度的工業標準以及用於判定品質等級的標記系統 P5.2.3 描述標記金屬合金和混合最終內容的過程 P5.2.4 執行基礎測試來評量金屬純度 P5.2.5 決定使用不同純度金屬在珠寶中的成本核			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			算 P5.2.6 根據設計、工作和品質要求來選擇金屬以 建構珠寶			
	T5.3 應用 珠寶結構 的知識		P5.3.1 判定不同類型寶石和他們的關鍵特性 P5.3.2 判定用於決定寶石品質的過程和解析工業 標準 P5.3.3 判定在寶石上刻面切割的使用範圍及應用 在珠寶設計之範圍 P5.3.4 鑑定用於強化低品質寶石的技術 P5.3.5 決定在珠寶中使用不同寶石的成成本核算 P5.3.6 判定用於處理和清洗寶石的要求 P5.3.7 根據設計、工作和品質要求選擇用於建構 珠寶的寶石			
	T5.4 應用 安全工作 實務於處 理材料	O5.4.1 珠 寶材料研 究與安全 評估文件	P5.4.1 針對使用於建構的材料與過程進行風險評 估 P5.4.2 確認用於建構的化學和危險材料的特性和 保證工作場所的安全程序 P5.4.3 應用、解析和應用材料安全數據表單以及 標示資料 P5.4.4 基於處理和操控材料的要求，使用保護裝 備			
T6 實現創 作的主體	T6.1 為工 作的連貫		P6.1.1 建立與探索開發來源範圍以發展新觀點 P6.1.2 借由參考文獻之知識來支援專業實務	4	K33 介於與創作形式有關之 手法、材料與過程之間	S39 溝通的技能，以便： ● 與做為創作過程的一員的他人

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
	性發展概念		P6.1.3 使用批判性和創作的思維來發展創作概念 P6.1.4 透過諮詢相關人員以精進個人的思維 P6.1.5 為特定目的發展設計的想法		的關係 K34 文化、社會、哲學、藝術、政治與商業對所選的工作之影響 K35 批判及創作的思考手法以及它們如何在創作實務的脈絡下進行 K36 在有關的創作實務的範圍裡的專業機會 K37 在創作工作的生產中所發生的典型問題，以及如何去避免與解決它們 K38 創意工作者常用的研究方法 K39 在創作性的背景下，用來記錄工作的目前及新興之實踐方式 K40 基本的專案管理手法，特別是有關工作計畫、時間管理以及資源管理 K41 與專業創作實踐相關的智慧產權問題和法律 K42 與在所選擇的創作形式	進行合作 ● 與他人討論抽象的概念 ● 建立一個專業的工作文檔 S40 批判性思考以及分析技能，以便： ● 評量、淨化和選擇想法，以應用到自己的工作 ● 以一致性的角度來評量自己的工作 S41 主動與企業技能，以發展概念並創 意有關創作與專業目標的工作 S42 學習的技能，以便： ● 接收和整合來自其他人的建設性批評 ● 參與進行中之技能的發展 S43 讀寫能力，以便： ● 說明有關複雜與抽象概念的資訊 ● 記錄處理溝通過程與想法的工作 S44 管理專案的成本的計算技能 S45 創造性地解決來自工作上所產生的概念或技術上的問題的解決問題的技能
	T6.2 規劃並安排生產工作		P6.2.1 在專案概念的基礎上，確認工作的範圍與目標 P6.2.2 深入了解創作形式，以評估及安排財務、物質和其他資源 P6.2.3 設置或取得合適的工作空間 P6.2.4 為工作的生產發展實際的時程表 P6.2.5 對專案的限制進行評估與回應 P6.2.6 監測有違計畫的專案工作流程			
	T6.3 發展方法記錄工作主體		P6.3.1 評估作為文件化與記錄工作的選項以及相關的想法與研究 P6.3.2 考量所納入的資訊並揭露工作流程的需求 P6.3.3 選擇與發展自己的方法以及簡報風格 P6.3.4 記錄從最初想法到實現的生產工作			
	T6.4 與他人合作		P6.4.1 尋求並對他人對自己的工作所給予的批判分析採取開放態度 P6.4.2 參與批判地與有見識地的討論，其展現不同的做事方式 P6.4.3 探索並試驗來自合作所產生的想法			
	T6.5 建立		P6.5.1 使用安全的工作實務來操作選料、工藝和			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
	完成的工作		技術以增加信心和技巧 P6.5.2 挑戰與測試在生產過程中手法上的和概念上的工作觀點 P6.5.3 完成工作以達專業標準		裡所使用的工具和材料 相關的持續性之議題 K43 與所選擇的創作形式有關的組織和立法的職業衛生與安全之程序	S46 計畫與協調一個從最初的想法到實現的創作專案的自我管理與計畫之技能 S47 運用、採用並完善與獨特創作形式有關的特定技能的手法的技能
	T6.6 評價自己的作品		P6.6.1 回顧在工作過程中的個人、專業以及藝術的目標 P6.6.2 對精細化與再思考的機會進行確認與回應 P6.6.3 評估工作過程的效率與效益 P6.6.4 以工作與專案概念的一致性以及為特定目的所採用的技術解析與適用性之角度來評量已完成的工作			
T7 應用繪圖和著色技巧至珠寶或物件設計	T7.1 使用繪圖和著色技巧以探索設計選項		P7.1.1 展示對語言和不同製圖和著色方式的理解 P7.1.2 調查各式用於設計功能和意圖溝通的分析、觀察和想像繪圖技巧 P7.1.3 藉由表達和示意動作繪圖來探索設計選項 P7.1.4 探索和樣品標記，在繪圖上標記製造和表面品質	5	K44 媒體、材料和繪圖表面的類型和特徵 K45 繪圖裝備和應用、儲存和維持 K46 在繪圖和手工製作的形狀、平面和容量的角色 K47 設計的要素和原則 K48 用於估計和度量的數學程序 K49 二維和三維的繪圖技巧 K50 職業健康和安全的 yêu 求	S48 探索、選擇和操控多種媒體、材料和繪圖 S49 探索標記和標記製造 S50 透過觀察來繪圖 S51 在繪圖中使用觀點 S52 應用一系列繪圖技巧，例如直線繪圖、輪廓繪圖和示意繪圖 S53 繪圖來產生空間幻象 S54 在繪圖和手工製作當中使用形狀、平面和容量 S55 在繪圖中創造紋理（真實或隱晦） S56 應用黑色和白色以及彩色手工製
	T7.2 探索繪圖物件的觸覺和視覺品質		P7.2.1 從觀察中發展由身體、手以及眼睛相互協調後的繪畫動作 P7.2.2 完成一個珠寶或物件的線性分析 P7.2.3 調查有關於珠寶或物件的外型、平面和容量 P7.2.4 解析光線打上形狀所產生的效果			

工作任務	工作活動	工作產出	行為指標	職能 級別	職能內涵 (K=knowledge 知識)	職能內涵 (S=skills 技能)
			P7.2.5 考量圖形表面和其組成 P7.2.6 探索真實和隱喻的紋理			作技巧 S57 應用組成技巧 S58 應用手工製作套件和技巧以及用於製造幻象效果的工具 S59 透過直覺式和表達式的繪圖來表達自我
	T7.3 以創意和敏感的手法操控黑色和白色以及彩色繪圖媒體		P7.3.1 探索和使用廣泛的黑色和白色媒體來發展設計選項 P7.3.2 探索和使用適合用於發展設計選項的彩色媒體 P7.3.3 使用廣泛適合於發展設計選項的紙本和表面			
	T7.4 使用透視法原則來描述空間意象		P7.4.1 使用透視法原則來強化珠寶或物件在空間的意象 P7.4.2 可手工透視法製圖來明確呈現一點、二點、三點所構成的透視圖 P7.4.3 描述適合於設計的觀看角度和投射圖			

職能內涵 (A=attitude 態度)
A01 主動積極：不需他人指示或要求能自動自發做事，面臨問題立即採取行動加以解決，且為達目標願意主動承擔額外責任。
A02 持續學習：能夠展現持續學習的企圖心，利用且積極參與各種機會，學習任務所需的新知識與技能，並能有效應用在特定任務。
A03 壓力容忍：冷靜且有效地應對及處理高度緊張的情況或壓力，如緊迫的時間、不友善的人、各類突發事件及危急狀況，並能以適當的方式紓解自身壓力。
A04 謹慎細心：對於任務的執行過程，能謹慎考量及處理所有細節，精確地檢視每個程序，並持續對其保持高度關注。
A05 團隊意識：積極參與並支持團隊，能彼此鼓勵共同達成團隊目標。

說明與補充事項
● 建議擔任此職類/職業之學歷/經驗/或能力條件： • 珠寶設計相關科系畢業，或具 3 年以上相關經歷。