

### 服裝打版技術人員職能基準

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	MPM2173-001v2	服裝打版技術人員	最新版本	略	2020/12/31
v1	MPM2173-001v1	服裝打版人員	歷史版本	已被《MPM2173-001v2》取代	2017/12/31

<b>職能基準代碼</b>		MPM2173-001v2			
<b>職能基準名稱</b> (擇一填寫)		<b>職類</b>			
		<b>職業</b>	服裝打版技術人員		
<b>所屬類別</b>	<b>職類別</b>	製造 / 生產管理	<b>職類別代碼</b>	MPM	
	<b>職業別</b>	產品及服裝設計師	<b>職業別代碼</b>	2173	
	<b>行業別</b>	製造業 / 成衣及服飾品製造業	<b>行業別代碼</b>	C1210	
<b>工作描述</b>		依據服裝設計圖稿以及尺寸表，精確製作合宜的服裝版型。			
<b>基準級別</b>		4			

主要職責	工作任務	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確認客戶來樣與資料	T1.1解讀初步服裝設計結構		P1.1.1正確解說客戶來樣資料、製造說明、尺寸表與設計稿大圖資料。 P.1.1.2解說設計款式的設計風格與流暢性 P.1.1.3解說各種布料的特性及縮率，並能與版型正確結合。 P1.1.4了解服裝 Fitting 所需進行的修	5	K01人體構造與人體工學 K02基本體型與尺寸 K03版型構成理論 K04版型設計 K05立體結構概念 K06織品材料學 K07成本概念 K08立體空間概念	S01溝通協調能力 S02正確應用資訊能力 S03解讀 Tech Pack 能力 S04各類服裝剪裁與縫製能力 S05電腦打版軟體操作技能

主要職責	工作任務	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)
			改與縮放。		K09服裝樣品製作流程 K10成衣生產流程 K11打版軟體理論 K12服裝開版及打樣理論	
T2進行打版作業	T2.1運用軟體進行打版作業	O2.1.1服裝樣版	<p>P2.1.1快速地完成初次的版型。</p> <p>P2.1.2運用舊版進行改版並正確完成新版型。</p> <p>P2.1.3調整版型線條與規定尺寸。</p> <p>P2.1.4充分運用打版軟體。</p> <p>P2.1.5正確的印出紙版供樣品師製作樣品。</p> <p>P2.1.6於打版後，製作胚樣以供試穿及測試版型。</p> <p>P2.1.7打版前能與樣品師合作，規劃最有效率的樣品製作流程。</p> <p>P2.1.8試穿時能判讀版型是否合適正確，並提供改版資訊，以完成正確樣版。</p> <p>P2.1.9依客戶建議調整與修改版型。</p>	4	<p>K01人體構造與人體工學</p> <p>K02基本體型與尺寸</p> <p>K03版型構成理論</p> <p>K04版型設計</p> <p>K05立體結構概念</p> <p>K06織品材料學</p> <p>K07成本概念</p> <p>K08立體空間概念</p> <p>K09服裝樣品製作流程</p> <p>K10成衣生產流程</p> <p>K11打版軟體理論</p> <p>K12服裝開版及打樣理論</p>	<p>S01溝通協調能力</p> <p>S02正確應用資訊能力</p> <p>S03解讀 Tech Pack 能力</p> <p>S04各類服裝剪裁與縫製能力</p> <p>S05電腦打版軟體操作技能</p>

#### 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自我提升：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。

### 職能內涵 ( A=attitude 態度 )

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應對不確定性：當狀況不明或問題不夠具體的情況下，能在必要時採取行動，以有效釐清模糊不清的態勢。

A06好奇開放：容易受到複雜新穎的事物吸引，且易於接受新觀念的傾向。

### 說明與補充事項

- 建議擔任此職類/職業之學歷/經歷/或能力條件：大專以上相關科系畢業或至少5以上相關工作經驗。