

臺中一中數位創作研習社 社團規章

第一章 總則

第一條 本社團依《市立臺中第一高級中學社團自治章程》設立。

第二條 本社團定名為數位創作研習社（下稱本社）。

第三條 本社旨在鼓勵自由創作，培養並提升藝文及創作風氣，並對類似性質之社團提供協助與建議。

第四條 本社社址位於臺中一中校區。

第二章 社員資格

第五條 凡臺中一中（下稱本校）在校學生認同並願力行本社宗旨，經入社後成為本社社員。

第三章 社員之權利與義務

第六條 凡本社社員均享有以下權利：

- （一）優先參加本社各項活動。
- （二）其他應享之權利。

第七條 凡本社社員均應盡以下義務：

- （一）如期繳交社費。
- （二）參加並宣傳本社各項活動。
- （三）維護社團財產。
- （四）遵行社團決議。

第四章 會議

第八條 社員大會由全體社員組成，為本社最高權力機構。

第九條 社員大會之權責如下：

- （一）議決社團重大事項。
- （二）社長、副社長均缺位時補選社長、副社長。

第十條 社員大會必要時由社長提出召開，緊急情況得由社員總額五分之三以上聯署請求召開之。社員大會應有全體社員四分之三以上出席；其決議方式為重大提案至少應經出席社員三分之二以上同意。

第十一條 社長缺位時，由副社長代行其職務至任期屆滿；社長、副社長均缺位時，由教學長代行其職務，並在一個月之內召開社員大會補選社長、副社長。

第十二條 幹部會議由當屆全體幹部組成，日常社團事務由幹部會議決行之。

第十三條 幹部會議之權責如下：

- （一）議決社團日常運作事項。
- （二）議決友社之締結與取消、重要文件之簽訂、活動之舉行或參加。
- （三）遴選下屆社長、副社長與各級幹部。

第十四條 幹部會議每月至少應召開一次，由社長召開之，必要時得由三分之一以上幹部連署請求召開之。

第十五條 幹部會議應有當屆全體幹部三分之二以上出席；其決議方式除重大提案至少應經出席幹部三分之二以上同意外，一般提案可採共識決通過或相對多數通過。

第五章 組織權限

第十六條 本社置社長一人、副社長一人，由當屆高二成員經前屆幹部考核後召開幹部會議決定之。社長、副社長之任期與權限如下：

- (一) 社長、副社長之任期為一學年，自上學期第一上課日至下學期最後上課日止。
- (二) 社長對外代表本社，對內主理社團事務與決策，並協調各部之工作。
- (三) 副社長協助社長執行社務。

第十七條 本社設下列各組，每組置長級一人、組員若干人，任期同社長、副社長。各組之職權如下：

- (一) 教學組：規劃並執行社團各項教學內容。
- (二) 總務組：總理本社財務收支。
- (三) 美宣組：負責本社宣傳品、美術用品製備。
- (四) 公關組：負責對外聯絡暨友社交流事宜。
- (五) 活動組：規劃並執行社內暨友社聯合活動事宜。
- (六) 文書組：管理本社團之文書事宜。

第十八條 本社為維持社務順利發展，經幹部會議通過，得增減前條所列之部門。

第十九條 本社得由社長經幹部會議同意後，敦請一至二位指導老師，藉以協助教學練習之指導。

第二十條 本社各級幹部應於任期結束後至新任幹部上任前完成職務交接。

第六章 經費與財產

第二十一條 本社經費來源如下：

- (一) 社員繳納之社費。社費每學期收取一次，收取標準視該學期社團計畫及社員人數而定，但每人至少新臺幣 300 元。
- (二) 學校補助。
- (三) 其他。

第二十二條 本社之財產來源如下：

- (一) 社費購買。
- (二) 學校申請。
- (三) 社團成員捐贈。
- (四) 其他。

第二十三條 經費與財產由總務組收取管理，每月最後上課日需公布經費、財產狀況。

第二十四條 本社社員借用社團財產，依《臺中一中數位創作研習社 社團財產借用規定》行之。

第七章 附則

第二十五條 本章程之變更應由二分之一以上當屆幹部連署，經社長召開幹部會議討論。

章程變更之決議應經當屆幹部四分之三以上出席，出席幹部五分之四以上通過。

臺中一中數位創作研習社 107 學年度 年度計畫

一、 社團課程

組別 課次	多媒體 應用組	RPG 遊戲組	音樂組	平面組		
				基礎	進階	
上 學 期	社團基本介紹、各組展示及分組					
	一	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 「影片」介紹 ◆ 概念說明 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ RPG Maker 介紹 ◆ 基礎功能操作 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 編曲軟體概論 ◆ FLstudio20 簡介 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 點、線、面 ◆ 繪畫方法 ◆ 資料庫 	圖層使用方法 <ul style="list-style-type: none"> ◆ sai 基本介紹 ◆ 剪裁遮色片 ◆ 混合效果 ◆ 鋼筆圖層 ◆ 複製、貼上、合併 ◆ 變形
	二	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 運鏡概論 ◆ 實際操作 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 事件 ◆ 角色與技能 ◆ 參數運用 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Playlist 基礎操作 ◆ Piano Roll 基礎操作 ◆ Channel Rack 基礎操作 ◆ Mixer 介紹 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 人物骨架、五官、姿態 ◆ 仿畫與二次創作 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 線稿、草稿 ◆ 抖動修正 ◆ 直線 ◆ 鋼筆輔助 ◆ 粗細變化 ◆ 橡皮擦輔助 ◆ 鉛筆 vs 筆 vs 水彩筆
	三	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Pr 程式簡介 ◆ 認識介面 ◆ 基礎剪輯 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 外擴插件介紹 ◆ 實用插件應用 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 效果器概論 ◆ 3x OSC 操作 ◆ Syturs 基礎操作 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 角色繪畫發想 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 筆觸與質感
	四	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 轉場介紹 ◆ 實際操作 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 發想創作主題 ◆ 遊戲實作 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 台灣電音圈介紹 ◆ 日本同人音樂圈介紹 ◆ BMS 音樂圈介紹 ◆ BOFU 介紹 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 桌遊設計 1 ◆ Sai 簡介 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 賽璐珞
	五	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 音效介紹 ◆ 實際操作 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 遊戲實作與疑問解答 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Remix 概論 ◆ Performance Mode 教學 ◆ Remix Project(上) 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 桌遊設計 2 ◆ Ai 簡介 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 厚塗
六	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 作品觀摩 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 遊戲試玩與發表 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Remix Project(下) ◆ 小成果發表 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 桌遊設計 3 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 自由創作 	

下 學 期	一	社團基本介紹、各組展示及分組				
		基礎課程回顧	基礎課程回顧	基礎課程回顧	基礎課程回顧	基礎課程回顧
	二	基礎課程回顧	基礎課程回顧	基礎課程回顧	基礎課程回顧	基礎課程回顧
	三	進階操作練習	進階操作練習	進階操作練習	進階操作練習	進階操作練習
	四	藝文展作品 製作	藝文展作品 製作	藝文展作品 製作	藝文展作品 製作	藝文展作品 製作
	五	藝文展作品 完成	藝文展作品 完成	藝文展作品 完成	藝文展作品 完成	藝文展作品 完成
六	團體活動					

二、 學員能力培養

1. 短期目標

(1) 熟悉社課教學內容

2. 中期目標

(1) 培養學員自主練習

(2) 獨立完成個人小型成果

(3) 合作完成團隊小型成果

3. 長期目標

(1) 提升學員作品鑑賞能力與進階技巧

(2) 獨立完成個人中、大型作品

(3) 合作完成團隊中、大型作品

三、 活動辦理或參與

1. 短期目標

(1) 完成 10 校 13 社聯合迎新籌備

2. 中期目標

(1) 完成 12 校 14 社聯合迎新籌備

(2) 甄選並培訓第 14 屆儲備幹部

(3) 規劃參訪活動、聯合社課、假日增課

3. 長期目標

(1) 學年成果發表展覽

(2) 學校藝文展

(3) 由第 14 屆幹部自主舉辦小型活動

四、 競賽參與

1. 短期目標

(1) 重要大型競賽介紹

(2) 準備並參與小型競賽

2. 中期目標
 - (1) 固定參與部分小型競賽
 - (2) 持續準備中型以上競賽
3. 長期目標
 - (1) 嘗試參加中型以上競賽

五、 友社聯絡

1. 短期目標
 - (1) 與中部電資友社加強聯絡
 - (2) 與友社舉行聯合社課或共同完成作品
2. 中期目標
 - (1) 拓展相關領域社團交流與友社締結
 - (2) 定期舉行友社交流聚會
3. 長期目標
 - (1) 與友社舉行聯合成果發表