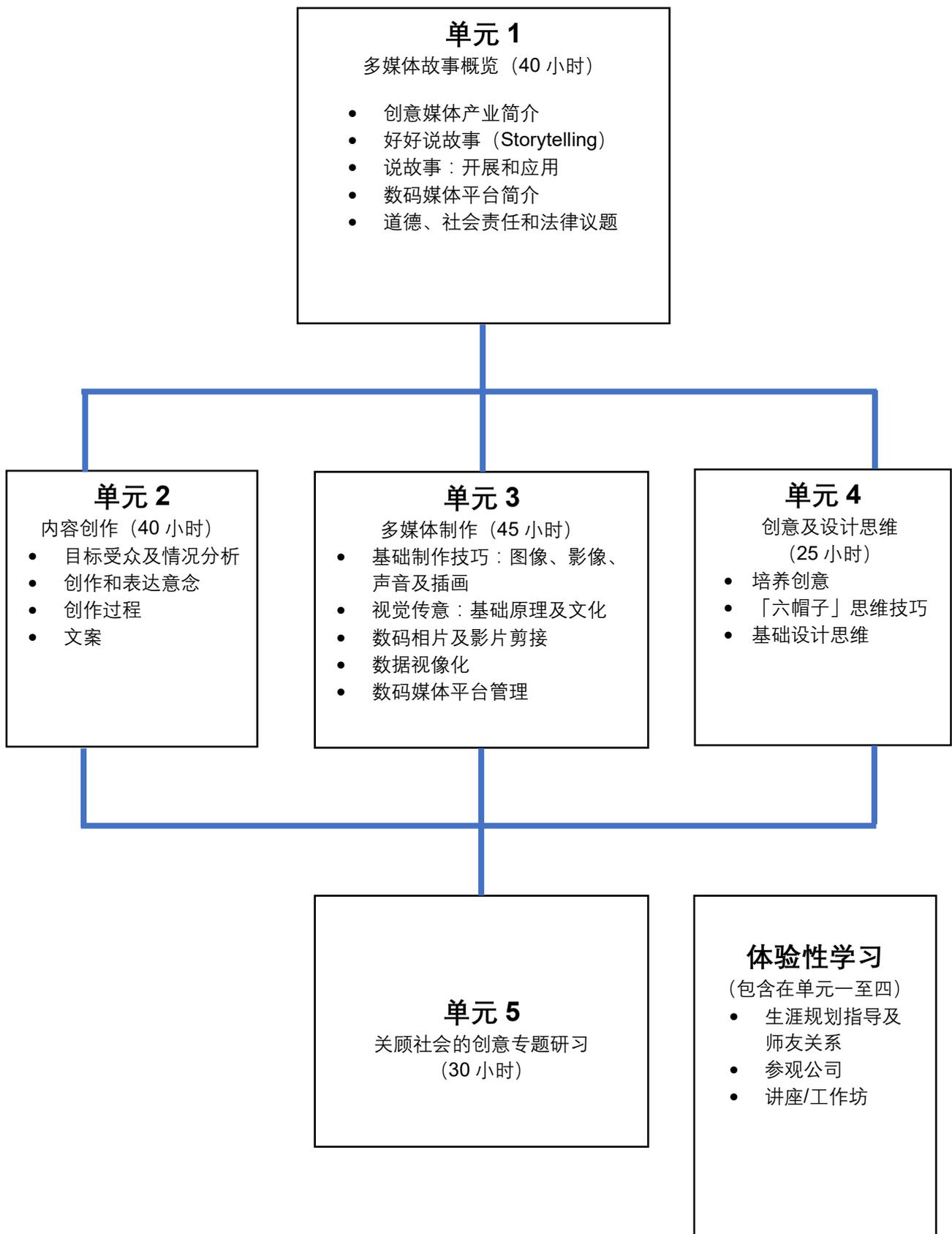


应用学习

2026-28 年度；2028 年香港中学文凭考试

项目	内容
1. 课程名称	多媒体故事
2. 课程提供机构	香港浸会大学持续教育学院
3. 学习范畴 / 课程组别	媒体及传意 / 媒体制作与公共关系
4. 教学语言	中文或英文
5. 学习成果	完成本课程后，学生应能： (i) 分辨创意媒体中的故事结构及讲述形式； (ii) 评估各种多媒体故事讲述形式，并将其运用在品牌营销、娱乐内容创作、文案及公共关系； (iii) 建立创意媒体作品集，为职业发展作准备； (iv) 阐述如何合符道德、法律及社会责任创作故事； (v) 应用创意及设计思维概念为不同组织目标创作多媒体故事； (vi) 应用视觉传意技巧及审美基本原则，在创意平台作有效的多媒体传意；及 (vii) 加深自我认识，探索升学及职业发展方向。

6. 课程图 - 组织与结构



7. 情境

- 升学及职业发展路向资讯有助提升学生了解应用学习课程相关行业及发展机会。
- 应用学习课程在升学及就业的资历认可，由个别院校及机构自行决定。成功完成应用学习课程的学生仍须符合有关机构的入学或入职要求。

升学及职业发展路向

升学

- 例如：升读与媒体及传意、公共关系、艺术科技设计、广告、动画、社交媒体内容制作、艺术、视觉传达、创意艺术及文化、商业管理相关的课程

职业发展

- 例如：内容策展员、公共关系助理、内容经理、数码公关、初级社交媒体内容经理、初级多媒体制作人、数码媒体主任、游戏剧情策划师

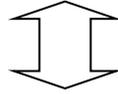
与核心科目及其他选修科目互相配合

提升及增益，例如：

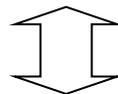
- 透过内容创作，提升中国语文科及英国语文科的写作能力
- 透过多媒体制作，加强在视觉艺术科学习的广度和深度

开拓空间，例如：

- 修读健康管理与社会关怀科的学生可透过学习故事讲述元素开阔视野



多媒体故事



与应用学习其他学习范畴 / 课程的关系

例如：

创意学习

- 美学和设计知识可提升多媒体制作的质素
- 从课程中获得公共关系、广告、品牌营销、企业传讯、社交媒体内容管理、市场营销、娱乐行业有关的知识和技巧，有助推广创新的思维予目标受众

在初中教育发展的基础知识

本课程建基于学生在下列学习领域所获得的基础知识，例如：

- 中国语文教育及英国语文教育 – 口语及写作沟通技巧
- 科技教育 – 运用数码媒体技巧
- 视觉艺术 – 理解、欣赏及评论视觉传意

8. 学与教

本课程学与教活动的设计以学生为本，让学生认识基础理论和概念，从而培养他们的共通能力，并建立他们对创意媒体及传意行业的就业期望。

学生在不同形式的活动有系统地认识不同的情境（例如：课堂上介绍故事讲述的重要性及科技工具的应用）及体验情境的复杂性以开阔视野（例如：参观公司及师友活动，了解业内工作要求）。

学生从实践中学习，在真实或模拟的工作环境中认识相关的要求，掌握基础知识和技能，以便日后在相关的范畴内继续升学（例如：共同创作内容实习工作坊，加深对职场要求的了解）。

学生有机会巩固他们的学习，并表现出企业家精神与创新精神（例如：在小组专题研习中，学生整合多媒体故事的知识和技巧，策划和创作多媒体制作以表达对社会关怀）。

9. 应用学习课程支柱

透过相关的情境，学生有不同的学习机会（举例如下）：

(i) 与职业相关的能力

- 以数码科技制作简单的多媒体作品，例如短片；
- 认识基本视觉传意原则，采用適切视像策略，策划制作针对目标受众的内容；
- 增进沟通能力，与目标受众有效沟通及达成目标；及
- 认识创意媒体行业的工作要求。

(ii) 基础技能

- 在创意媒体环境中，透过口语及书面汇报，展示有效的沟通技巧；
- 在数据视像中运用相关概念；及
- 透过使用硬件和软件工具作媒体制作，提升资讯科技能力。

(iii) 思考能力

- 运用解难能力在电子多媒体平台上为目标受众创作内容；
- 透过评估目标受众的资料，培养分析能力；及
- 面对与传意有关的版权及操守议题时，运用逻辑思维能力。

(iv) 人际关系

- 在小组专题研习及师友计划讨论中展示协作技巧；及
- 透过为小组专题研习制定工作时间和监察进度，运用自我管理能力。

(v) 价值观和态度

- 透过识别目标受众的认知及感情需要，展示同理心和对别人的尊重；
- 透过完成习作，培养学习主动性；及
- 在进行多媒体制作时，展示对知识产权及专业操守的尊重。