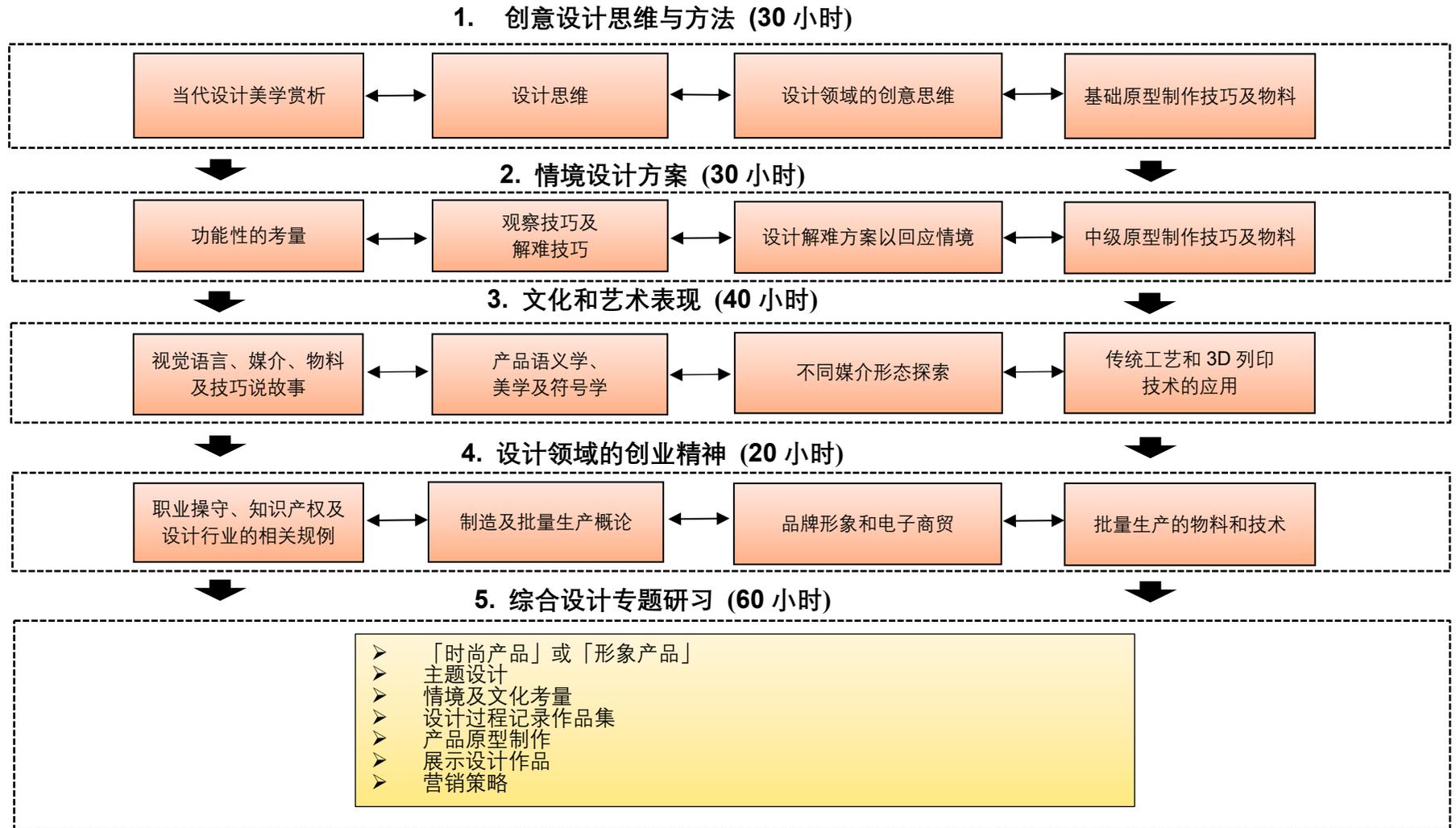


应用学习

2026-28 年度；2028 年香港中学文凭考试

项目	内容
1. 课程名称	文创产品设计
2. 课程提供机构	职业训练局
3. 学习范畴 / 课程组别	创意学习 / 设计学
4. 教学语言	中文或英文
5. 学习成果	<p>完成本课程后，学生应能：</p> <ul style="list-style-type: none">(i) 展示对设计相关行业的知识产权和专业操守的基本认识，以及设计人员的角色和责任；(ii) 识别不同地域的文化及赏析各种文化的美学和设计形态；(iii) 展示有效的口语和视觉形式的沟通技巧，向目标客户表达意念和设计概念；(iv) 在文创产品的设计和生产过程中，融合创意思维和解难能力；(v) 在文创产品的设计和生产过程中，运用人际技巧、协作技巧和汇报技巧；及(vi) 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：升读与珠宝 / 配饰设计、产品设计、制造技术、视觉传意、艺术、创意艺术与文化、文化研究相关的课程

职业发展

- 例如：设计师助理、初级产品设计师、初级珠宝 / 配件设计师、家具设计师、产品零售助理、插画师、初创公司创办人、艺术工作室创办人和商业 / 社会企业家

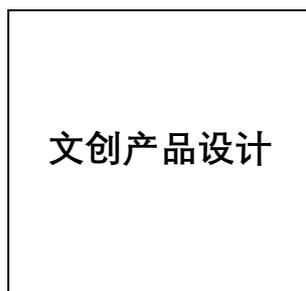
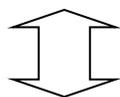
与核心科目及其他选修科目互相配合

提升及增益，例如：

- 透过设计创意工艺、创业研究及综合设计专题研习，提高视觉艺术科、设计与应用科技科、科技与生活科中设计原则、绘画技巧和创意思维的广度和深度

开拓空间，例如：

- 透过认识人类创造力、科技进步和社会文化演变之间的相互作用，让修读历史科的学生结合设计和历史的知识，拓宽视野和增强整体学习体验



与应用学习其他学习范畴 / 课程的关系

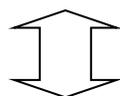
例如：

商业、管理及法律

- 商业运营的知识和技能，如品牌建立、知识产权管理及创意思维技巧，可以增强在商业、管理及法律学习范畴的学习

应用科学

- 基本生产科技的知识与技巧，可以提升应用科学学习范畴的学习



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：

- 中国语文教育和英国语文教育 - 沟通能力
- 数学教育 - 测量和量表
- 艺术教育 - 艺术欣赏和评论
- 个人、社会和人文教育 - 跨学科思维
- 科技教育 - 分析并评估市场相关资讯

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，并建立他们对文创产品设计的就业期望。

学生在不同形式的活动有系统地认识不同的情境（例如：透过个案分析、小组讨论、参观及工作坊介绍香港文创产品设计行业、不同媒体平台之间的分别及其特色）及体验情境的复杂性以开阔视野（例如：参观本地艺术展览、市集和具特色的设计师工作室，以及与设计师对话及交流，从而认识文化创新及产品设计的特点）。

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：实地体验周遭的生活空间、手绘设计草图、从工作坊认识不同材料之特性、制作立体模型以展示设计概念，以及运用纸、泥土、木工、金工及电脑软件，开发及创作立体模型和文创产品）。

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：透过综合设计专题研习，学生整合设计流程，运用不同材料和技术(如传统工艺和科技)，并将生产的知识和技能应用于「时尚产品」或「形象产品」课题中）。

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

- 初步认识设计行业相关的知识产权和专业操守，以及设计人员的角色和责任；
- 欣赏文化创意产品的美学和艺术实践的设计；
- 应用不同物料的知识和传统工艺，提升设计意念的传达；及
- 应用文化创意产品设计周期所需的基本知识和技能，包括灵感、研究、素描、设计理念、传统工艺、3D 列印技术和小批量生产。

(ii) 基础技能

- 使用文化创意设计行业中适当的术语评赏设计作品；及
- 展示有效的口语和视觉形式沟通技巧，向目标客户表达意念和设计概念。

(iii) 思考能力

- 在设计和生产过程中融合创意思维和解难能力，并考虑人体工学、最终用户需求、美学和功能等各方面因素；
- 透过「跳脱框架思考」的方法，运用创意思维技巧，产生多种设计方案；
- 运用分析技巧从一系列资料来源中筛选相关资讯；及
- 评估设计方案和使用者的选择，运用解难能力，以改进设计方案。

(iv) 人际关系

- 在不同学习活动中，例如课堂练习、小组讨论、汇报和同侪评论，根据课程导师和同学的回馈后，展现自我反思技巧；
- 在设计工作评估的不同阶段至期终专题研习汇报中，展示自我管理能力；及
- 在设计过程中运用人际技巧、协作精神和汇报技巧。

(v) 价值观和态度

- 透过同侪评论，欣赏他人的努力付出，并从错误中虚心学习；
- 识别各种法律和道德识题，例如设计原创性、版权、专利权和知识产权，并尊重他人、法律和权威，以及展现诚信；
- 透过实践学习，展现学习的热诚及主动；及
- 在综合设计专题研习的设计和展示过程中，展示自信和责任感。