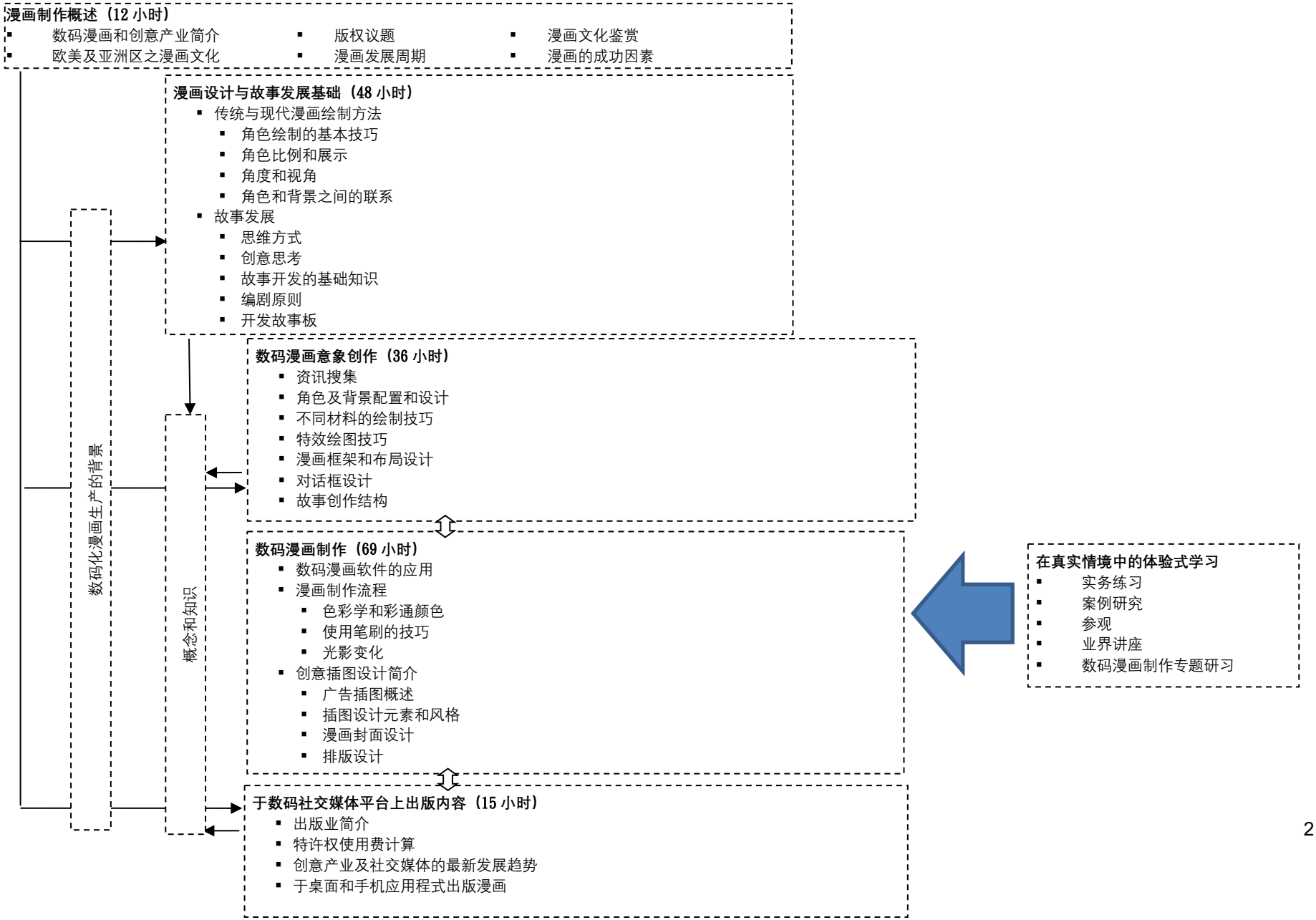
应用学习

2026-28 年度；2028 年香港中学文凭考试

项目	内容
1. 课程名称	数码漫画设计与制作
2. 课程提供机构	香港大学专业进修学院
3. 学习范畴／课程组别	创意学习／ 媒体艺术
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) 了解漫画行业各种岗位的职能； (ii) 在故事创作过程中，以创新的方式表达意念，从而展示创意思维和讲故事技巧； (iii) 运用漫画设计原则和技巧制作数码漫画内容； (iv) 透过团队合作，整合解难能力、分析能力和沟通能力，解决数码漫画设计和制作相关的问题； (v) 初步认识漫画和创意产业的职业操守和正确价值观；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


漫画制作概述（12 小时）
数码漫画和创意产业简介
版权议题
漫画文化鉴赏
欧美及亚洲区之漫画文化
漫画发展周期
漫画的成功因素
漫画设计与故事发展基础（48 小时）
传统与现代漫画绘制方法
角色绘制的基本技巧
角色比例和展示
角度和视角
角色和背景之间的联系
故事发展
思维方式
创意思考
故事开发的基础知识
编剧原则
开发故事板
数码化漫画生产的背景
概念和知识
数码漫画意象创作（36 小时）
资讯搜集
角色及背景配置和设计
不同材料的绘制技巧
特效绘图技巧
漫画框架和布局设计
对话框设计
故事创作结构
数码漫画制作（69 小时）
数码漫画软件的应用
漫画制作流程
色彩学和彩通颜色
使用笔刷的技巧
光影变化
创意插图设计简介
广告插图概述
插图设计元素和风格
漫画封面设计
排版设计
于数码社交媒体平台上出版内容（15 小时）
出版业简介
特许权使用费计算
创意产业及社交媒体的最新发展趋势
于桌面和手机应用程式出版漫画
在真实情境中的体验式学习
实务练习
案例研究
参观
业界讲座
数码漫画制作专题研习

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：升读与艺术与设计、数码媒体及娱乐、动画、传播、广告、资讯科技相关的课程

职业发展

- 例如 ： 数码资产助理、漫画家、图形和插画师、漫画封面设计师、动画师

与核心科目及其他选修科目互相配合

提升及增益，例如：

- 透过应用本课程漫画设计的知识有助提升**视觉艺术科**的设计概念（例如：美学元素、形状和色彩）的深度和广度
- 本课程参考业界标准，透过应用数码漫画制作的实践技能，有助提升**资讯及通讯科技科**的技术知识和技能（例如：软件应用）的深度和广度

开拓空间，例如：

- 修读**经济科、地理科、历史科**及／或**企业、会计与财务概论科**的学生可拓阔在视觉传播和数码内容创作方面的知识

数码漫画设计与制作

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

- 从本科中获取有关知识产权要求和版权议题、出版业运作和特许权使用费计算的知识，有助提高学生在**商业、管理及法律**学习范畴中的商业知识和法律概念

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**– 口语和书面沟通
- **数学教育**– 基本计算、测量和比例处理
- **资讯科技教育**– 数据处理、资料搜集和软件应用
- **艺术教育** – 艺术欣赏

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，并建立他们对数码漫画设计与制作/数码设计的就业期望。

学生在不同形式的活动有系统地认识不同的情境（例如：介绍香港数码漫画业的发展概况的课堂）及体验情境的复杂性以拓阔视野（例如：参观本地和/或内地数码漫画制作公司、按行业标准进行实务练习，以及数码漫画行业从业者的分享和讲座）。

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：于模拟工作环境下，运用业界常用之软件及硬件作实务练习）。

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：在专题研习中，学生创作漫画设计的意念，运用他们所学的知识，并应用符合行业标准的实践技能和跨学科知识，以处理与数码漫画设计和制作相关的议题。他们准备报告和小组汇报，从而展示解难能力，以及行业所需的正确价值观和态度）。

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) <u>与职业相关的能力</u>

- 从课堂、行业参观、从业员的分享及职业讲座中，了解本地和全球数码漫画行业的未来发展趋势；
- 了解漫画行业各种岗位的职能；
- 透过参考行业标准设计的实务练习，发展基本的行业能力，包括故事创作技巧，漫画平面设计和制作技巧；及
- 描述本地和海外漫画设计的文化差异。

(ii) <u>基础技能</u>

- 从参与设计构思汇报、数码漫画设计和专题报告中，加强口语和视觉形式的沟通能力；
- 应用数学知识，解决数码漫画设计问题，例如绘画比例处理；及
- 透过课业和专题研习的资料搜集及分析，以及和漫画设计软件应用，加强资讯科技能力。

(iii) <u>思考能力</u>

- 整合科技、设计、语言和数学的知识，以解决漫画设计和制作相关问题；
- 从讨论生活案例和实务练习中，运用慎思明辨能力；
- 透过设计练习、漫画欣赏和行业参观，增强创造力；及
- 透过专题研习、资料搜集、过滤结果分析和整合的过程，培养解难能力和决策技巧。

(iv) <u>人际关系</u>

- 在小组讨论和团队合作时，运用人际技巧和建立团队的技巧；
- 在分组研习及活动时，了解分工的重要性；及
- 在漫画设计模拟工作环境下，遵循行业惯例及运用时间管理技巧。

(v) <u>价值观和态度</u>

- 培养责任感及加强对创意产业操守要求的了解；及
- 从导师和业内人士的经验分享中，了解版权概念和尊重他人的知识产权。