

應用學習（高中課程）

2020-22 學年

學與教

科目名稱	: 電腦遊戲及動畫設計
學習範疇	: 創意學習
課程提供機構	: 職業訓練局

電腦遊戲及動畫設計課程學與教活動的設計以學生為本，讓學生認識有關的基礎理論和概念，從而培養他們的共通能力，並建立他們對電腦遊戲及動畫設計的就業期望。

學生在不同形式的活動中，有系統地認識不同的情境（例如：在課堂中了解電腦遊戲及動畫行業的概況，掌握電腦遊戲及動畫製作的基礎知識）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：參觀相關行業的活動及展示地點，包括電腦遊戲及動畫展覽等，以及業內人士分享，從而拓闊視野和培養對不同類型電腦遊戲及動畫作品的欣賞）。

學生從實踐中學習，在真實或模擬的工作環境中認識相關的要求，掌握基礎知識和技能，以便日後在相關的範疇內繼續升學（例如：運用專業的媒體軟件和硬件進行電腦遊戲的角色設計、動畫的立體繪圖；進行腦激活活動以啟發電腦遊戲及動畫設計之創意）。

學與教活動亦鼓勵學生培養正確的概念、應用及反思能力，並透過實踐，表現出企業家精神與創新精神（例如：個案研究探討市場上各種電腦遊戲或動畫之角色設計、故事創作、動作設計、遊戲玩法等之成功因素，並理解其原創性、版權及知識產權的重要性，並根據行業的最新發展創作電腦遊戲或動畫的建議）。學生有機會整合所獲得的知識和技能，並鞏固他們的學習（例如：透過專題習作製作電腦遊戲或動畫作品；學生首先要利用創新思維能力提出初步建議、為進度策劃工作流程及時間表，並有效地運用及結合各種數碼媒體，展示分析及明辨性思考以評估成效，最後對作品成果作出總結及建議；小組專題習作不但要求學生展示良好的協作及團隊建立能力，在作品製作過程中還要具備熱誠、主動、樂於學習及作出改良的能力）。

應用學習（高中課程）

2020-22 學年

應用學習課程支柱的情境化描述 – 電腦遊戲及動畫設計

完成本科目後，學生應能：

- 識別電腦遊戲及動畫行業的概況，及其在本港和全球之最新發展；
- 評價電腦遊戲及動畫行業所需的工作操守（包括原創性和知識產權的關注）、認識從業員的責任，以及展示正面的價值觀和積極的態度；
- 應用各種數碼媒體技巧和工具使用技術，及前期製作和項目管理技巧於電腦遊戲及動畫設計上；
- 融合創意、團隊工作和解決問題的技巧，創作電腦遊戲及動畫作品；
- 將媒體素養知識及評賞技巧轉換及應用在開發各種電腦遊戲及動畫作品的過程中；及
- 提升相關範疇之升學及就業發展所需的自我認知。

透過與科目相關的特定情境，學生有不同的學習機會（舉例如下）：

1. 與職業相關的能力

- 闡述電腦遊戲及動畫行業的概況及特色；
- 評價電腦遊戲及動畫所需的工作操守和認識職場要求及從業員的責任，例如：各部門在電腦遊戲及動畫企業中所發揮之職能和每個從業員在其部門中所擔當的角色；
- 展示各種應用技巧於不同數碼媒體上，例如：運用電腦動畫設計技巧及業界標準軟件以製作電腦遊戲；
- 在創作電腦遊戲及動畫時，展示創意、明辨思考及解決問題的能力；
- 展示運用多媒體的能力，並有效地表達意念及見解；及
- 識別電腦遊戲及動畫行業的性向和能力要求，並建立個人的進修、就業及終身學習的發展計劃。

2. 基礎技能

- 透過一系列職場課業，例如：在專題習作製作過程中與擁有不同專長的製作團隊成員合作，展示有效的溝通技巧；
- 應用數學能力，為不同的媒體選擇最適合的數碼格式，或懂得為不同行業進行數碼媒體格式轉換；及
- 應用資訊科技能力，例如：運用適當的電腦硬件及業界標準軟件，創造不同類型多媒體作品。

3. 思考能力

- 運用分析技巧以討論電腦遊戲及動畫設計產業的性質，以及企業如何在該產業領域中獲得成功；
- 在構思不同選修單元的專題習作（即電腦遊戲設計或立體動畫設計）的過程中，展示創新思維能力；
- 欣賞科技發展為各種視聽特效軟件及硬件所帶來的優勢；及
- 在計劃、創作和製作電腦遊戲及動畫作品的過程中，展示解決問題、決策及分析能力。

4. 人際關係

- 透過不同的學習活動，包括課堂練習、實務評估、小組討論及匯報，從導師及同學的回饋中，展示反思能力和願意聆聽意見及接受批評；
- 為測驗、專題習作進度報告及專題習作匯報作進度檢討和調整工作的優先次序，展示自我管理的能力；及
- 在集體研討、小組分享、小組討論及匯報中，展示設計師所需的人際技巧、協作精神及建立團隊的能力。

5. 價值觀和態度

- 表現誠實與誠信、尊重別人、法治及權威，例如：在制定、設計和製作專題習作時，識別原創性、版權及知識產權的重要性；
- 透過實務訓練，展現正面態度，包括可靠及有責任感、具熱誠及樂於學習，以完成專題習作；
- 在欣賞不同類型的電腦遊戲及動畫作品時，展現好奇心及主動性；及
- 透過小組討論、匯報／表演中表達意念，展現自信心及自尊心。