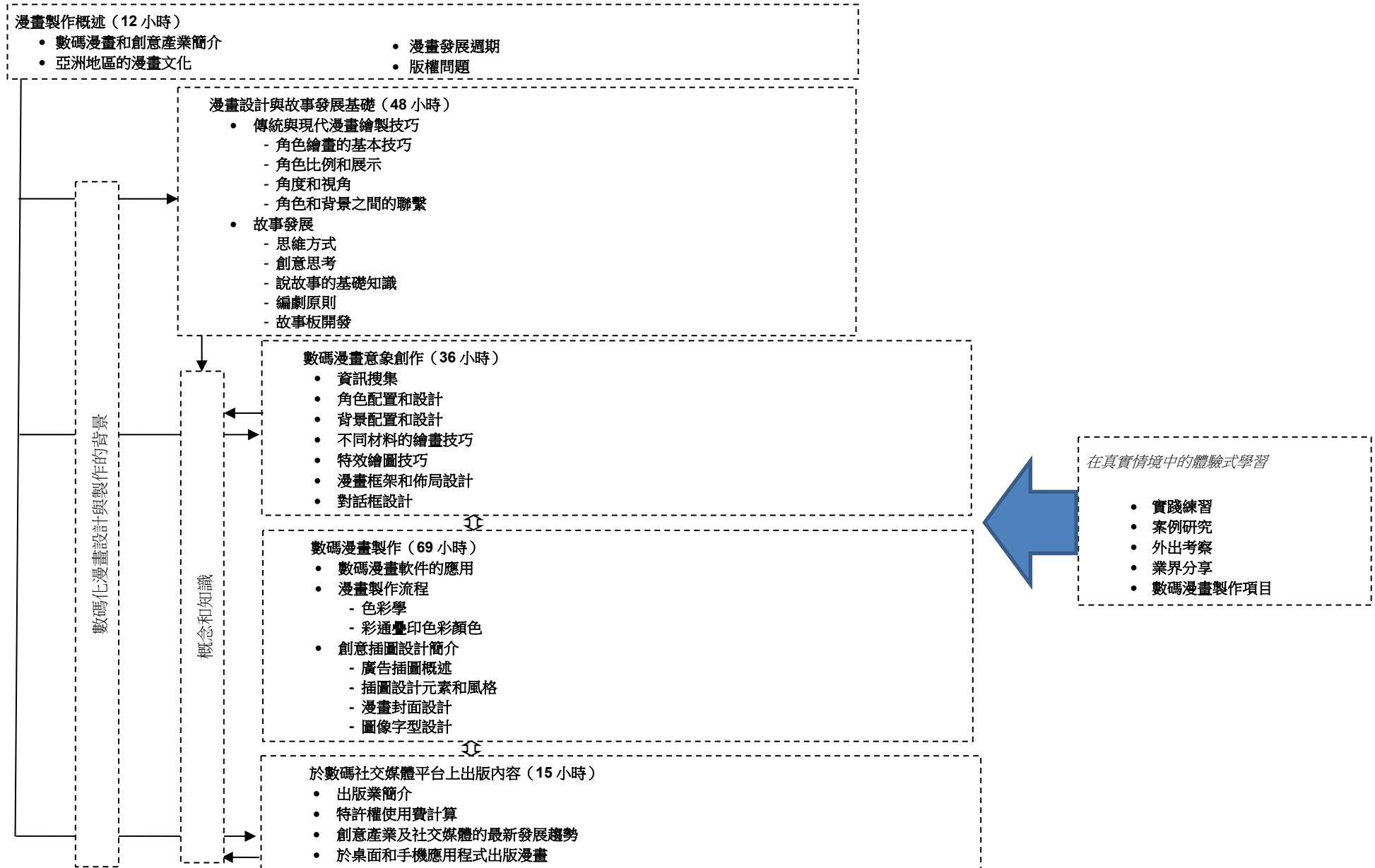


## 應用學習（高中課程）

## 2020-22 學年

項目	內容
1. 科目名稱	數碼漫畫設計與製作
2. 課程提供機構	香港大學專業進修學院
3. 學習範疇／課程組別	創意學習／媒體藝術
4. 教學語言	中文或英文
5. 學習成果	<p>完成本科目後，學生應能：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 描述漫畫行業各種職位的功能；</li> <li>(2) 在故事創作過程中，以創新的方式表達意念，從而展示創造性思維和講故事技巧；</li> <li>(3) 運用漫畫設計原則和技巧製作數碼漫畫內容；</li> <li>(4) 整合解決問題、分析和溝通技巧，解決數碼漫畫設計和製作相關的問題；</li> <li>(5) 評估漫畫和創意產業所需的職業道德和正面價值觀；及</li> <li>(6) 提升相關範疇之升學及就業發展所需的自我認知。</li> </ol>

## 6. 課程圖 - 組織與結構



7. 情境

- 有關升學及職業發展路向的資訊有助提升學生對應用學習課程相關行業及發展機會的了解。在升學及就業方面，成功完成應用學習課程的學生仍須符合有關機構的入學或入職要求。
- 應用學習課程在升學及就業的資歷認可，由個別院校及機構自行決定。教育局和應用學習課程提供機構將繼續尋求有關的資歷認可，以便完成應用學習課程的學生為升學及就業作好準備。

**升學及職業發展路向**

**升學**

- 例如：藝術與設計、數碼媒體及娛樂、動畫、傳播、廣告、資訊科技

**職業發展**

- 例如：數碼資產助理、漫畫家、圖形和插畫師、漫畫封面設計師、動畫師



**與課程相關的專業／行業／工業群**

- 例如：藝術與設計、數碼媒體與娛樂、動畫、傳播、廣告、資訊科技

---

**環球及本地前景**

- 是作為香港推動的六大優先產業之一，「文化創意產業」有助提高經濟的創新能力，並可成為未來經濟增長的動力。創意產業包括電影、電視、音樂、設計、建築、漫畫和動畫，遊戲和數碼化娛樂。
- 隨著互聯網技術和手提設備的普及化，漫畫作品現在可以在不同的數碼媒體平台上發佈。漫畫業正在從傳統的紙張繪圖轉向數碼化出版。這個趨勢不僅限於香港，更包括中國、日本、韓國和台灣等漫畫發展成熟的亞洲地區。
- 鑑於漫畫在香港的受歡迎程度和在線內容發展的趨勢，本課程旨在喚起新一代對數碼漫畫設計和製作的興趣，並幫助他們掌握數碼漫畫設計和製作的知識和技能。

---

**促進未來升學及就業的入門技能**

- 了解數碼漫畫行業的製作流程
- 運用創造性思維、說故事技巧和軟件製作技能來製作數碼漫畫內容
- 應用數碼漫畫行業常用的術語
- 了解數碼漫畫行業所需的職業道德和展示正面的價值觀和積極的態度

**與核心科目和其他選修目的關係**

**提升及增益**，例如：

- 本科參考行業標準，應用數碼化內容設計和製作方面的知識和實踐技能有助提升**視覺藝術科**的學習（如美學元素、形狀和色彩）深度和廣度

**跨域互惠**，例如：

- 應用本科及**資訊及通訊科技科**的共同知識，例如：技術知識和技能、軟件應用，以鞏固及加強跨科的學習

**開拓空間**，例如：

- 修讀**個人、社會和人文教育科目**的學生可拓寬在視覺傳播和數碼內容創作方面的知識

**協同及整固學生的學習**，例如：

- 從進行數碼漫畫設計和製作項目，對設計主題進行深入分析，並整合所獲得的知識和技能

**與應用學習其他學習範疇／課程的關係**

**商業、管理及法律**

- 提高學生在**商業、管理及法律**的商業知識，如：知識產權的要求和版權議題、出版業的運作和特許權使用費計算



**在初中教育及中四發展的基礎知識**

本科目建基於學生在下列學習領域所獲得的基礎知識上，例如：

- **中國語文教育和英國語文教育** - 口頭和書面溝通
- **數學教育** - 基本計算，測量和比例處理
- **資訊科技教育** - 數據處理，資料搜索和軟件應用
- **藝術教育** - 藝術欣賞