

## 應用學習（高中課程）

### 2021-23 學年

#### 學與教

科目名稱	:	數碼漫畫設計與製作
學習範疇	:	創意學習
課程提供機構	:	香港大學專業進修學院

數碼漫畫設計與製作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，並建立他們對數碼漫畫設計與製作行業的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：在課堂中介紹香港數碼漫畫業的發展概況），及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：參觀本地和／或內地數碼漫畫製作公司，按行業標準進行實習，參與數碼漫畫從業員的分享講座）。

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：於模擬工作環境下，運用業界標準的軟件及硬件實習，以進一步了解在該行業內之要求、知識和技能）。

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：個案研究以探索和比較香港和日本的漫畫文化，並研究出版業的商業工作流程）。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：在專題研習中，學生構思漫畫設計理念，並善用所獲得的知識，以有系統的方式展示研究結果。學生於過程中，應用行業標準的實務技巧；透過應用跨學科知識處理與數碼漫畫相關的設計和製作問題，以展示解難能力，以及準備報告和小組匯報。此外，學生以行業所需正面的價值觀和積極的態度完成專題研習）。

## 應用學習（高中課程）

2021-23 學年

### 應用學習課程支柱的情境化描述 – 數碼漫畫設計與製作

完成本科目後，學生應能：

- 描述漫畫行業各種職位的功能；
- 在故事創作過程中，以創新的方式表意念，從而展示創意思維和說故事技巧；
- 運用漫畫設計原則和技巧製作數碼漫畫內容；
- 整合解難能力、分析能力和溝通技巧，解決數碼漫畫設計和製作相關的問題；
- 評價漫畫和創意產業所需的職業道德和正面價值觀；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

- 從課堂、行業參觀、從業員的客席分享及職業講座中，了解本地和全球數碼漫畫行業的未來發展趨勢；
- 解釋漫畫行業各種職位的功能；
- 通過參考行業標準設計的實習，發展基本的行業能力，包括故事創作技巧，漫畫平面設計和製作技巧；及
- 描述本地和海外漫畫設計的文化差異。

#### 2. 基礎技能

- 從參與設計構思匯報至數碼漫畫設計和專題報告中，加強口頭和視覺形式的溝通技巧；
- 了解設計過程以掌握數碼漫畫製作中複雜的設計問題；
- 運用數學知識解決數碼漫畫設計問題，如繪畫比例操縱；及
- 在進行課業、專題研習和利用設計軟件發展數碼漫畫時，提升使用資訊科技和電腦之技能，如資料搜集及進行分析。

#### 3. 思考能力

- 整合科技、設計、語言和數學的知識，以解決漫畫設計和製作相關問題；
- 從討論生活案例和實習中，運用明辨性思維，激發思考，並進一步了解創意產業所需的能力；
- 通過參加課堂活動，包括設計練習、漫畫欣賞、匯報和實地考察，增強創造力；及
- 通過實習和專題研習，在資料搜索、過濾、結果分析和整合的過程中，培養解決問題和決策能力。

#### **4. 人際關係**

- 從建立和參與自主的團隊工作中，應用人際溝通和團隊建立技巧；
- 在分組研習及活動時，了解分工的重要性；及
- 於漫畫設計模擬工作環境下，遵循行業慣例及應用時間管理技巧。

#### **5. 價值觀和態度**

- 培養責任感及加強對創意產業道德要求的了解；及
- 從導師和業內人士的經驗分享中，評價權利概念和尊重他人知識產權。