

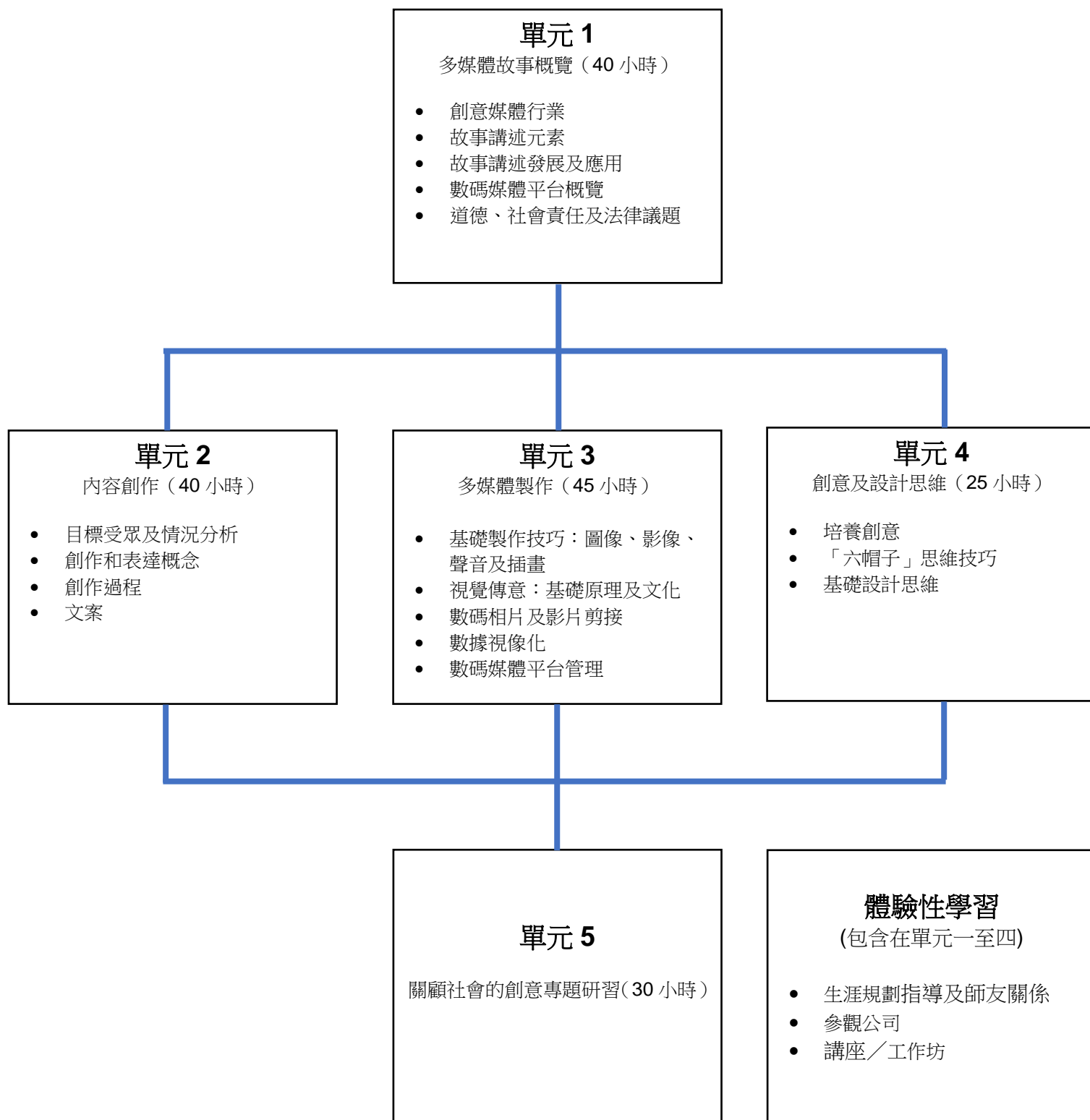
## 應用學習

## 2022-24 年度；2024 年香港中學文憑考試

項目	內容
1. 課程名稱	多媒體故事
2. 課程提供機構	香港浸會大學持續教育學院
3. 學習範疇／課程組別	媒體及傳意／媒體製作與公共關係
4. 教學語言	中文或英文
5. 學習成果	<p>完成本課程後，學生應能：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(1) 分辨創意媒體中故事的結構及講述的形式；</li> <li>(2) 評估各種多媒體故事講述形式，並將其運用在品牌營銷、新聞及娛樂內容創作、文案及公共關係；</li> <li>(3) 建立創意媒體作品集，為職業發展作準備；</li> <li>(4) 闡述如何合符道德、法律及社會責任地創作故事；</li> <li>(5) 應用創意及設計思維概念在多媒體故事創作；</li> <li>(6) 應用視覺傳意技巧及審美的基本原則，在不同創意平台作有效的多媒體傳意；及</li> <li>(7) 提升相關範疇之升學及就業發展所需的自我認知。</li> </ol>

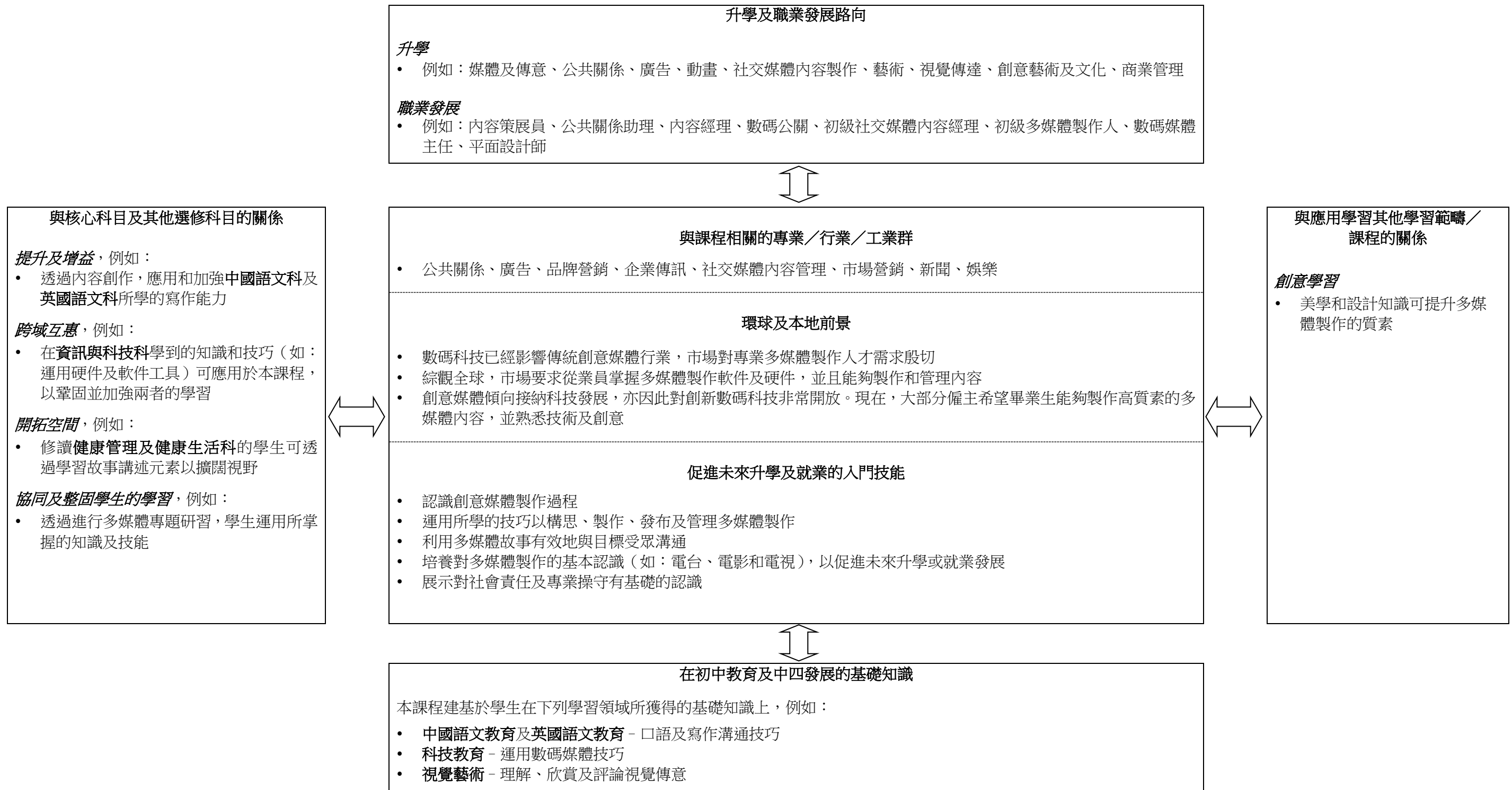
## 6. 課程圖 – 組織與結構

「多媒體故事」應用學習課程由五個單元及體驗性學習組成。



## 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。



## 應用學習

### 2022-24 年度；2024 年香港中學文憑考試

#### 學與教

科目名稱	：	多媒體故事
學習範疇	：	媒體及傳意
課程提供機構	：	香港浸會大學持續教育學院

多媒體故事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，並建立他們對創意媒體及傳意行業的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：課堂上介紹故事講述的重要性及科技工具的應用）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：參觀公司及師友活動）。

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：共同創作內容實習工作坊）。

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：利用不同媒體創作連貫一致的故事）。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：在小組專題研習中，學生整合多媒體故事的知識和技巧，策劃和創作多媒體製作以表達對社會的關懷）。

## 應用學習

### 2022-24 年度；2024 年香港中學文憑考試

#### 應用學習課程支柱的情境化描述 - 多媒體故事

完成本課程後，學生應能：

- 分辨創意媒體中故事的結構及講述的形式；
- 評估各種多媒體故事講述形式，並將其運用在品牌營銷、新聞及娛樂內容創作、文案及公共關係；
- 建立創意媒體作品集，為職業發展作準備；
- 闡述如何合符道德、法律及社會責任地創作故事；
- 應用創意及設計思維概念在多媒體故事創作；
- 應用視覺傳意技巧及審美的基本原則，在不同創意平台作有效的多媒體傳意；及
- 提升相關範疇之升學及就業發展所需的自我認知。

透過與課程相關的特定情境，學生有不同的學習機會（舉例如下）：

#### 1. 與職業相關的能力

- 以現代數碼科技製作簡單的多媒體作品（例如：短片）；
- 認識基本視覺傳意原則，以採用適切視像策略，策劃製作針對目標受眾的內容；
- 增進溝通能力，與目標受眾有效溝通及達成目標；及
- 認識創意媒體行業的工作需求。

#### 2. 基礎技能

- 在創意媒體情境中，透過口語及書面匯報，展示有效的溝通技巧；
- 在數據視像化中，應用數學能力；及
- 透過使用硬件和軟件工具作媒體製作，提升資訊科技及電腦技能。

#### 3. 思考能力

- 在數碼平台上為目標受眾製作多媒體內容的過程中，運用解難能力；
- 透過評估目標受眾的資料，培養分析能力；及
- 透過內容創作，產生創新意念，以把握新機會。

#### 4. 人際關係

- 在小組專題研習及師友計劃討論中展示協作技巧；及
- 透過為小組專題研習制定工作時間表和監察進度，應用自我管理能力。

#### 5. 價值觀和態度

- 識別目標受眾的認知及感情需要，展示同理心和對別人的尊重；
- 透過完成習作，培養學習主動性；及
- 在進行多媒體製作時，展示知識產權及專業操守的尊重。