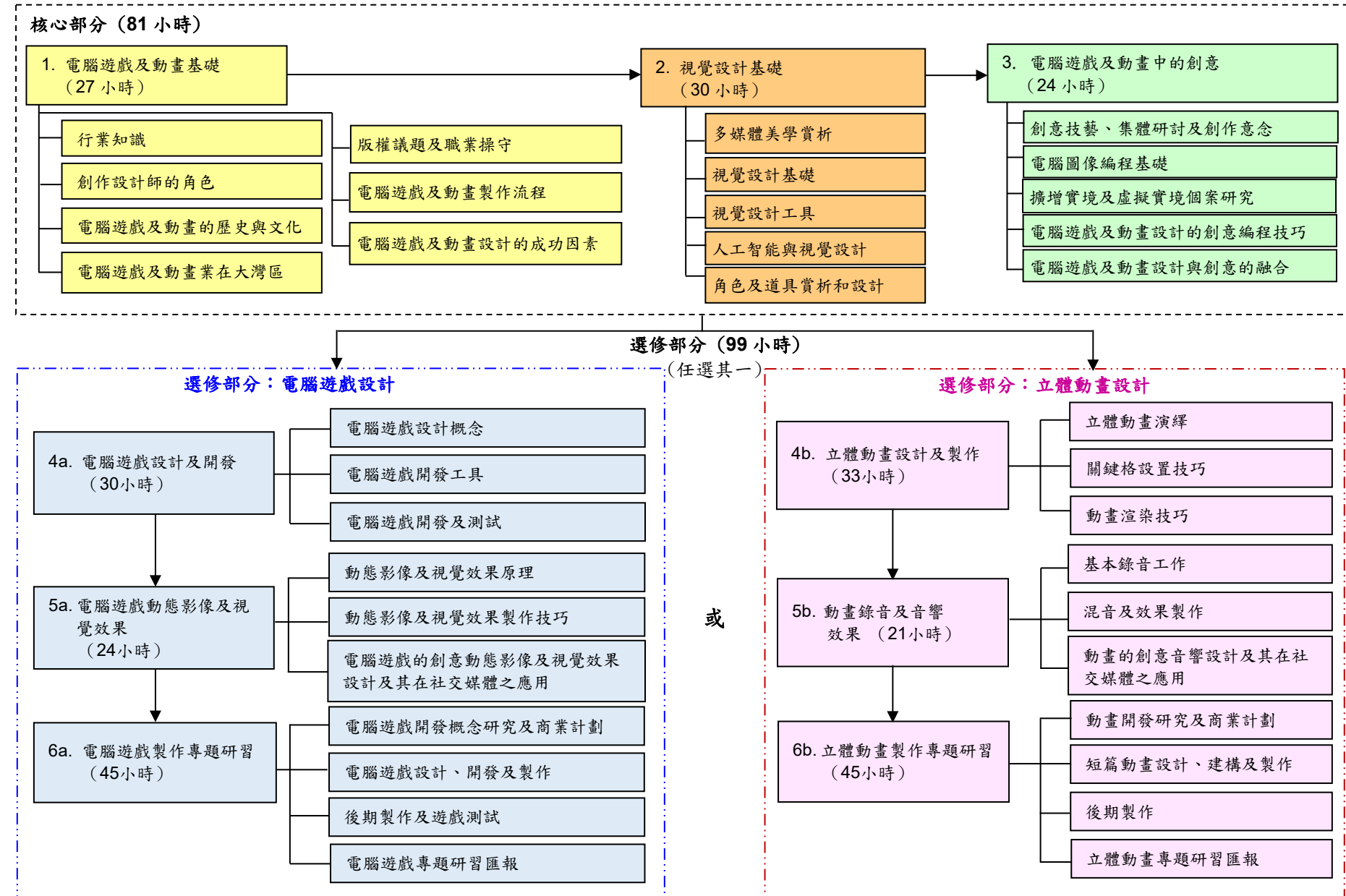


應用學習

2026-28 年度；2028 年香港中學文憑考試

項目	內容
1. 課程名稱	電腦遊戲及動畫設計
2. 課程提供機構	職業訓練局
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	完成本課程後，學生應能： (i) 識別電腦遊戲及動畫行業的概況、從業員的責任及職業操守，以及行業在本港和全球之最新發展； (ii) 評價及賞析各種媒體的美學元素，並鞏固電腦遊戲及動畫角色的視覺設計技巧； (iii) 整合創意及編程技巧，為電腦遊戲及動畫創作意念； (iv) 運用數碼媒體技巧於各種媒體設計，以提升電腦遊戲及動畫設計； (v) 透過融合創新思維、數碼媒體素養知識、項目管理技巧及團隊協作，創作及開發電腦遊戲及動畫產品；及 (vi) 加深自我認識，探索升學及職業發展方向。

6. 課程圖 – 組織與結構



7. 情境

- 升學及職業發展路向資訊有助提升學生了解應用學習課程相關行業及發展機會。
- 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。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。

升學及職業發展路向

升學

- 例如：升讀與電腦遊戲及動畫、軟件工程、雲端運算及數據中心管理、數碼娛樂、多媒體相關的課程

職業發展

- 例如：初級電腦動畫師、電腦遊戲設計助理、初級電腦遊戲編程員、電腦遊戲助理繪圖員、電腦遊戲測試員

與核心科目及其他選修科目互相配合

提升及增益，例如：

- 透過電腦遊戲及動畫製作活動（例如：以向量式圖像來繪畫角色、編寫程式令遊戲／動畫內的物件有感測被撞擊的屬性），加深學生對**資訊及通訊科技**科學習的廣度和深度
- 透過電腦遊戲及動畫設計活動（例如：設計電腦遊戲及動畫的背景），加深學生對**設計與應用科技**科學習的廣度和深度

開拓空間，例如：

- 修讀**經濟科**及／或**企業、會計與財務概論科**的學生可透過修讀本課程，體驗電腦遊戲及動畫的製作流程並了解該行業的最新發展，探究自己不同的才能並發展不同的智能，使學習得以全面發展

電腦遊戲及 動畫設計

與應用學習其他學習範疇／ 課程的關係

例如：

創意學習

- 培育的創意思維能力，可啟發學生在其他**創意學習**範疇課程中的創新精神

媒體及傳意

- 多媒體美學賞析的知識有助學生於**媒體及傳意**範疇課程中學習設計原則

服務

- 學生可將**服務**學習範疇所學到的以客為本的概念，轉化於制定電腦遊戲／動畫發展的商業計劃中符合顧客要求的依據

在初中教育發展的基礎知識

本課程建基於學生在下列學習領域所獲得的基礎知識，例如：

- **中國語文教育及英國語文教育** — 溝通能力
- **數學教育** — 邏輯、量度、形狀和空間維度的基礎知識
- **科技教育** — 電腦圖像、編寫程式、電腦硬件及軟件的基礎知識
- **藝術教育** — 設計過程的考慮因素、藝術的批判及鑑賞

8. 學與教

本課程學與教活動的設計以學生為本，讓學生認識基礎理論和概念，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有系統地認識不同的情境（例如：在課堂中掌握電腦遊戲及動畫行業的概況和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：參觀電腦遊戲及動畫展覽，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：運用業界標準的軟件和硬件進行電腦遊戲的角色設計、動畫的立體繪圖的實務訓練；進行集體研討相關活動以啟發電腦遊戲及動畫設計之創意）。

學生有機會鞏固他們的學習，並表現出企業家精神與創新精神（例如：透過綜合電腦遊戲或動畫專題研習製作，為學生提供一個學習機會，讓他們從初步創作意念開始，開發一款電腦遊戲或動畫，設置工作計劃，有效地應用操作各種數碼媒體的知識和技能，並展示分析及慎思明辨能力，以評估所開發作品的成效，對作品成果作出總結及建議）。

9. 應用學習課程支柱

透過相關的情境，學生有不同的學習機會（舉例如下）：

(i) 與職業相關的能力

- 描述電腦遊戲及動畫行業的概況及特色；
- 初步認識電腦遊戲及動畫行業的職業操守、職場要求及從業員的責任；
- 展示各種應用技巧於不同數碼媒體上；
- 應用多媒體素養的知識，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，並建立個人進修、就業及終身學習的發展計劃。

(ii) 基礎技能

- 透過一系列職場任務，例如：在發展和完成製作時採用電腦圖像程式語言解釋用戶需求，並與擁有不同專長的製作團隊隊員合作，展示有效的溝通能力；
- 運用數學能力，為不同的媒體選擇最適合的數碼格式，或將數碼媒體元素轉換為不同行業標準格式；及
- 運用資訊科技能力，選用不同領域中適當的電腦硬件及業界標準軟件，創造及操作各種數碼媒體元素。

(iii) 思考能力

- 運用分析能力，以討論電腦遊戲及動畫行業的性質，以及企業如何在該產業領域中獲得成功；
- 透過專題研習，融入科技（例如：擴增實境／虛擬實境），展示創意思維能力；
- 欣賞各種視聽特效軟件及硬件的科技轉變所帶來的優勢；及
- 運用解難能力、決策技巧及分析能力，以計劃、創作和製作電腦遊戲及動畫作品。

(iv) 人際關係

- 透過不同的學習活動（例如：課堂練習、實務評估、小組討論及匯報），從課程導師及同學的回饋中，展示自我反省能力，願意聆聽意見和接受批評；
- 為準備測驗、專題研習進度報告及專題研習匯報作進度檢討和調整工作的優先次序，務求於截止日期前完成，展示自我管理能力和能力；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技巧。

(v) 價值觀和態度

- 表現誠實與誠信、尊重別人、法治及權威，例如：在計劃、設計和製作專題研習作品時，識別原創性、版權及知識產權的重要性；
- 透過實務訓練，參與專題研習由構思至完成作品的演進，從而展示正確的態度，例如：責任感、熱誠及樂於學習；
- 在欣賞不同類型的電腦遊戲及動畫作品時，展示好奇心及主動性；及
- 透過小組討論、匯報／表演中表達意念，展示自信心及自尊心。