香港故宮文化博物館珍品的故事——
「御見匠心」設計比賽（中學）2026/27

Stories of the Hong Kong Palace Museum Treasures –
“Ancient Egypt Unveiled” Design Competition (Secondary) 2026/27

CDI020261342

網上簡介會

Online Briefing Session

23/10/2026（星期五 ）
16:45-17:45



2025/26參賽作品回顧















參賽須知

比賽目的



- 鼓勵中學生以香港故宮文化博物館展出的珍品為靈感
- 設計平面圖象
- 體會匠人精益求精與展現創意的精神
- 培養美感觸覺、創造力、「堅毅」、「同理心」及「國民身份認同」的正確價值觀和態度

比 賽 主 題

- 以「御見匠心」為主題
- 從古至今，精湛技藝、創新思維與以人為本的精神，是優秀創作的核心
- 須以香港故宮文化博物館展廳五「清宮製造與當代設計」的珍品為靈感
- 運用設計知識和技能，設計平面圖象，表達主題的信息。



參賽規則

- 參賽者須為**就讀於本港學校**的**全日制中學生**
- 每位參賽者只可提交**兩份**作品，且須為未曾公開發表的**原創**作品
- 文創產品設計獲獎作品（只適用於最終評選）有機會被製作成產品，並可能作**公開發售**
- 所有參賽原作，概不發還
- 遲交或資料不完整的參賽作品將不被接納
- 參賽作品須由**學校提交**

比賽組別

初中組（中一至中三）
高中組（中四至中六）

參賽作品要求

- 參賽作品須以「清宮製造與當代設計」展出的珍品為靈感，並配合主題
- 參賽作品的媒材及形式不限
  - 如水墨、素描、繪畫、版畫、水彩、漫畫及數字繪圖皆可
- 參賽作品須展示於A4（21厘米×29.7厘米）紙上
- 每份參賽作品須附以不多於100字的「設計者自白」（中文或英文）
  - 說明作品的意念和信息
- 參賽作品須為學生的個人創作，集體創作將不被接納

參賽作品要求

- 不得使用任何由生成式人工智能（Generative AI）創作的圖象。參賽者僅限使用非生成式工具進行編輯、調色、去除背景及檔案壓縮。主辦單位保留要求參賽者提供原始檔案（例如：具圖層的PSD/AI 檔案或創作草圖）的權利，以核實作品的真實性。

獎 項 及 獎 品

獎項	獎品
文創產品設計大獎（約10名）	獎品及獎狀
文創產品設計優異獎（約20名）	
入圍獎（首輪評選入圍學生）	獎狀及展覽參觀

評 審

準則	評審小組
• 配合主題； • 配合功能； • 傳意能力； • 美感／視覺吸引力； • 創意和原創性，以及 • 整體表現。	• 教育局 • 香港故宮文化博物館代表及 • 專業設計師

交件須知

重要日期

www.edb.gov.hk/tc/arts/hkpm-sec

2027年3月3日至5日	網上提交參賽作品（平面圖象）及相關資料	
2027年3月中旬	首輪評選	
2027年3月下旬	公布入圍名單，並以電郵通知有關學校	
2027年4月 （日期待定）	入圍學生	參與「入圍者設計工作坊」
2027年 4月21日至22日		提交最終設計（文創產品設計圖）及已簽署的「聲明及同意書」正本
2027年5月	最終評選	
2027年6月	公布獲獎名單，並以電郵通知有關學校	
2027年8月下旬	頒獎典禮及展覽將於香港故宮文化博物館舉行	

提交作品 — 首輪評選（2027年3月3日至5日）

文件包括：

網上表格及相關的電子檔案

電子檔案包括：

- 參賽作品的平面圖象（頁１）
- 參考珍品列表（頁２）

網上表格的連結將於2027年2月下旬
於藝術教育學習領域網頁發放，
請以學校為單位提交

提交作品 — 首輪評選（2027年3月3日至5日）

電子檔案的規格：

- 每份參賽作品的電子檔案須以獨立PDF格式儲存
- 每個檔案大小不得超過 5 MB，解像度至少為 300 dpi

檔案命名格式：

- 以「參賽組別英文縮寫(JS/SS)_學生英文姓名_作品英文名稱」

  如：JS/SS_Chan Tai Man_Title of Work__01/02.pdf

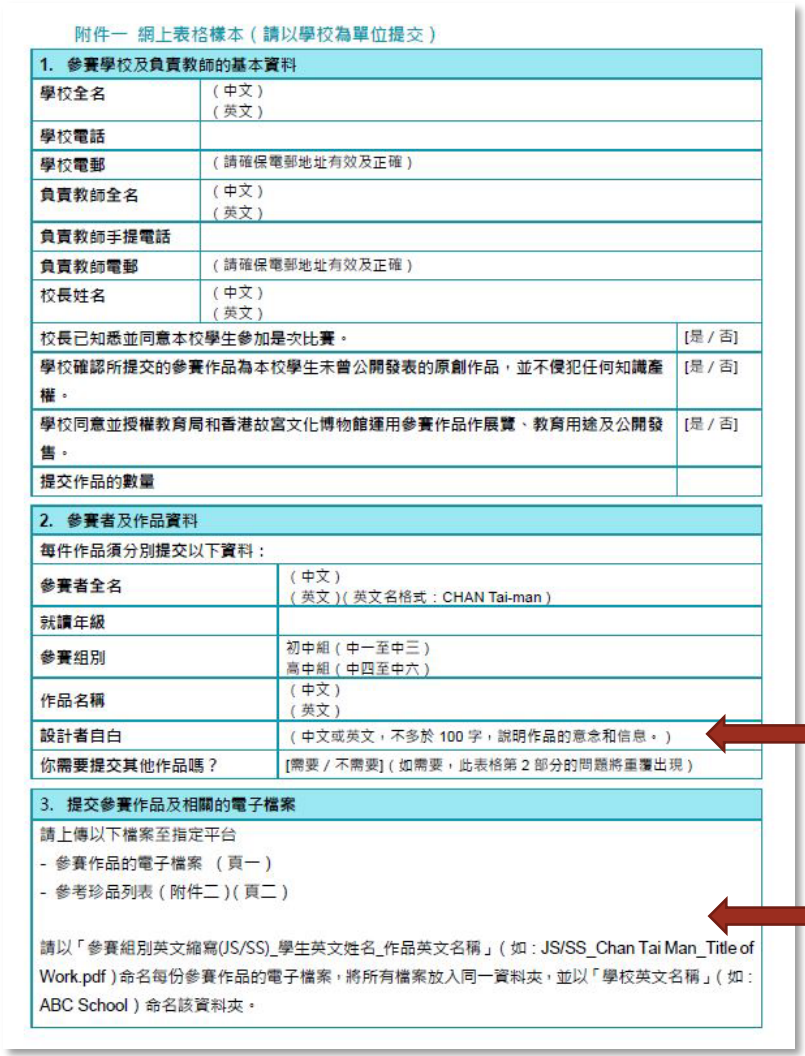
  命名每份參賽作品的電子檔案

「入圍者設計工作坊」（2027年4月）

- 入圍學生
- 專業設計師帶領
- 轉化其設計為文創產品
- 提 交 最 終 設 計（2027年4月21至22日）

入圍名單將於2027年3月下旬
於藝術教育學習領域網頁公布，
並以電郵通知有關學校

有關工作坊之詳情及提交最終設計
的安排將以**電郵**通知有關學校



附件一 網上表格樣本（請以學校為單位提交）

1. 參賽學校及負責教師的基本資料	
學校全名	（中文） （英文）
學校電話	
學校電郵	（請確保電郵地址有效及正確）
負責教師全名	（中文） （英文）
負責教師手提電話	
負責教師電郵	（請確保電郵地址有效及正確）
校長姓名	（中文） （英文）
校長已知悉並同意本校學生參加是次比賽。	[是 / 否]
學校確認所提交的參賽作品為本校學生未曾公開發表的原創作品，並不侵犯任何知識產權。	[是 / 否]
學校同意並授權教育局和香港故宮文化博物館運用參賽作品作展覽、教育用途及公開發售。	[是 / 否]
提交作品的數量	

2. 參賽者及作品資料	
每件作品須分別提交以下資料：	
參賽者全名	（中文） （英文）（英文名格式：CHAN Tai-man）
就讀年級	
參賽組別	初中組（中一至中三） 高中組（中四至中六）
作品名稱	（中文） （英文）
設計者自白	（中文或英文，不多於 100 字，說明作品的意念和信息。）
你需要提交其他作品嗎？	[需要 / 不需要]（如需要，此表格第 2 部分的問題將重覆出現）

3. 提交參賽作品及相關的電子檔案
請上傳以下檔案至指定平台 - 參賽作品的電子檔案 （頁一） - 參考珍品列表（附件二）（頁二） 請以「參賽組別英文縮寫(JS/SS)_學生英文姓名_作品英文名稱」（如：JS/SS_Chan Tai Man_Title of Work.pdf）命名每份參賽作品的電子檔案，將所有檔案放入同一資料夾，並以「學校英文名稱」（如：ABC School）命名該資料夾。

網上表格樣本

每份參賽作品須附以不多於100字的「設計者自白」（中文或英文）
- 說明作品的意念和信息

提交參賽作品及相關的電子檔案到指定平台作首輪評選

參賽作品

A4紙

平面圖象

媒材及形狀不限

水墨、素描、繪畫、版畫、水彩、漫畫及數字繪圖皆可



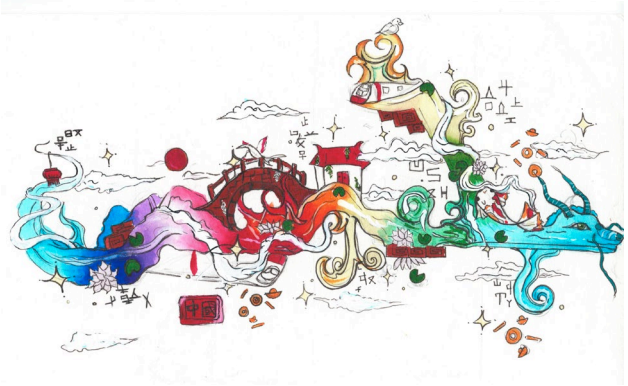


平面圖象樣本













由平面圖象轉化成文創產品設計











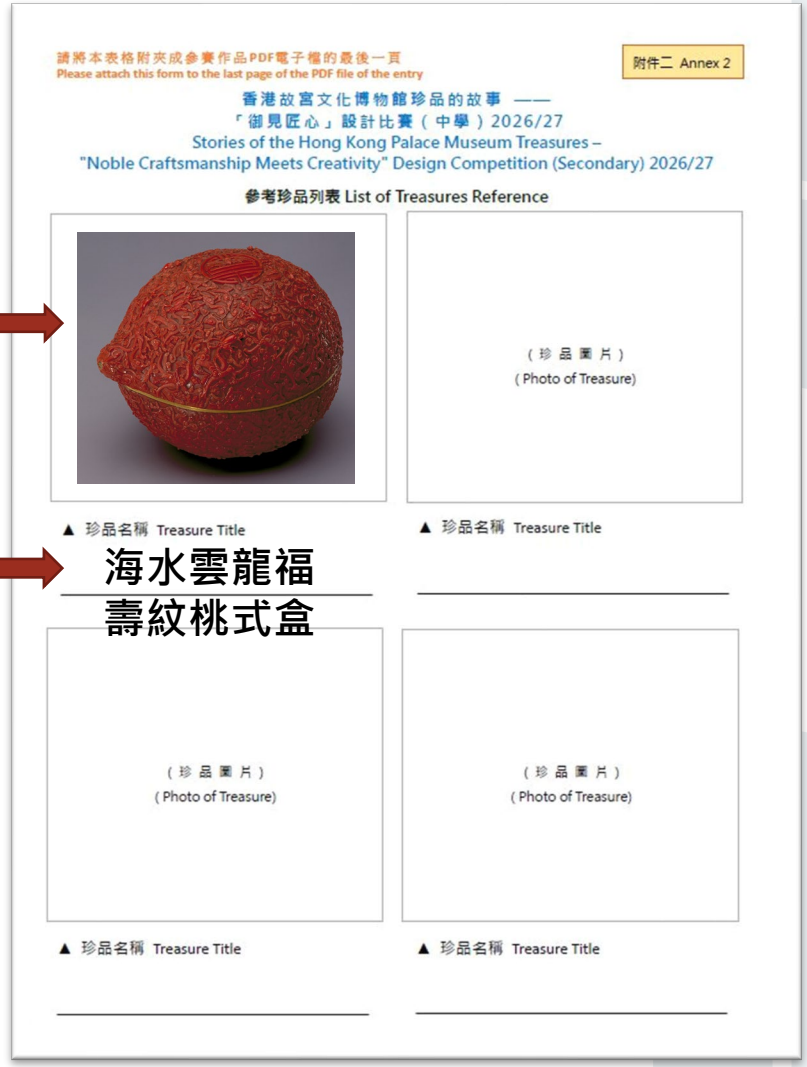


參考珍品列表

所參考珍品的圖片

至少一件珍品

所參考珍品的名稱



請將本表格附夾成參賽作品PDF電子檔的最後一頁
Please attach this form to the last page of the PDF file of the entry

附件二 Annex 2

香港故宮文化博物館珍品的故事 ——
「御見匠心」設計比賽（中學）2026/27
Stories of the Hong Kong Palace Museum Treasures –
"Noble Craftsmanship Meets Creativity" Design Competition (Secondary) 2026/27

參考珍品列表 List of Treasures Reference

（珍品圖片）
(Photo of Treasure)

▲ 珍品名稱 Treasure Title

海水雲龍福壽紋桃式盒

▲ 珍品名稱 Treasure Title

（珍品圖片）
(Photo of Treasure)

▲ 珍品名稱 Treasure Title

（珍品圖片）
(Photo of Treasure)

▲ 珍品名稱 Treasure Title

香港故宮文化博物館官方網站的藏品照片
可以參考及使用

知識產權

所有參賽學生、學生家長或監護人，以及參賽學校應知悉並同意以下各項：

- 參賽者須確保參賽作品不侵犯任何知識產權。詳情請瀏覽以下有關知識產權網站：https://www.ipd.gov.hk/tc/copyright/index.html；
- 任何侵犯知識產權的參賽作品將不被接納；
- 所提交的作品一旦違反知識產權條例，參賽者須負上全部法律及相關責任；
- 教育局和香港故宮文化博物館對參賽者任何侵犯知識產權的行為不承擔任何責任；及
- 教育局及香港故宮文化博物館有權將參賽作品製作成文創產品，或以任何形式編輯、修改、複製及發布，以作展覽、教育、宣傳及公開發售等用途，並對上述行為擁有最終決定權。