

由香港故宮文化博物館到STEAM教育 —

「燃展故宮魅力」照明設計比賽

From the Hong Kong Palace Museum to STEAM Education –

“Ignite the Passion for the HKPM” Lighting Design Competition

網上簡介會

(新辦)

2022年11月25日 (星期五)

1600-1700

「燃展故宮魅力」照明設計比賽

目的

鼓勵中學生欣賞香港故宮文化博物館的珍品，並綜合和應用STEAM教育的相關知識和技能創作照明設計，以培養他們的美感、創造力、對相關範疇的學習興趣，以及傳承中國傳統文化的正面價值觀和態度。

主題

比賽主題為「燃展故宮魅力」，參加者需從欣賞香港故宮文化博物館的文物獲得設計靈感，為博物館的公共空間創作照明設計。



主頁 > 課程發展 > 學習領域 > 藝術教育 > 學生活動 > 照明設計比賽

由香港故宮文化博物館到STEAM教育——「燃展故宮魅力」 照明設計比賽

是次比賽旨在鼓勵中學生欣賞香港故宮文化博物館的珍品，並綜合和應用STEAM教育的相關知識和技能創作照明設計，以培養他們的美感、創造力、對相關範疇的學習興趣，以及傳承中國傳統文化的正面價值觀和態度。



- 參賽須知 [PDF](#)
- 附錄
 - 附錄 A：交件表格 [PDF](#) [DOC](#)
 - 附錄 B：作品資料 [XLS](#)
 - 附錄 C：設計概念 [PDF](#) [DOC](#)
 - 附錄 D：香港故宮文化博物館公共空間參考圖像 [PDF](#)



- 香港故宮文化博物館參考資料 [PDF](#)
- 相關的教師專業發展課程
 - 網上簡介會（課程編號：CDI020221689）
日期：25/11/2022
 - 設計相關的教師專業發展課程

參賽資料



<https://www.edb.gov.hk/tc/arts/lightingdesign>

- 參賽須知
- 附錄 A：交件表格
- 附錄 B：作品資料表格
- 附錄 C：設計概念
- 附錄 D：香港故宮文化博物館公共空間參考圖像

The poster features a blue background with a stylized yellow and white line-art illustration of a traditional Chinese building, likely the Hong Kong Palace Museum. The text is in both Chinese and English. At the top, logos for the Education Bureau and the Hong Kong Palace Museum are visible. The main title is '「燃展故宮魅力」' (Ignite the Passion for the HKPM) and the subtitle is '照明設計比賽' (Lighting Design Competition). The dates '29-31.3.2023' and the website 'www.edb.gov.hk/tc/arts/lightingdesign' are also included. A smaller QR code is located next to the online submission information.

中華人民共和國香港特別行政區政府
教育局
Education Bureau
The Government of the Hong Kong Special Administrative Region
Of the People's Republic of China

香港故宮文化博物館
WestKowloon
西九文化區

由香港故宮文化博物館到STEAM教育
From the Hong Kong Palace Museum to STEAM Education

「燃展故宮魅力」
照明設計比賽

“Ignite the Passion for the HKPM”
Lighting Design Competition

29-31.3.2023
網上送交參賽作品
Online submission of entries

網址 Website
www.edb.gov.hk/tc/arts/lightingdesign

查詢 For enquiries 3698 3540

參賽資料：參賽須知

由香港故宮文化博物館到STEAM教育——「燃展故宮魅力」照明設計比賽

參賽須知

1. 目的

由香港故宮文化博物館到 STEAM 教育——「燃展故宮魅力」照明設計比賽由教育局藝術教育組及香港故宮文化博物館合辦，旨在鼓勵中學生欣賞香港故宮文化博物館的珍品，並綜合和應用 STEAM 教育的相關知識和技能創作照明設計，以培養他們的美感、創造力、對相關範疇的學習興趣，以及傳承中國傳統文化的正面價值觀和態度。

2. 組別

個人或小組（每組不多於三人）

3. 主題

比賽主題為「燃展故宮魅力」，參加者需從欣賞香港故宮文化博物館的文物獲得設計靈感，為博物館的公共空間創作照明設計。

4. 重要日期

2022年11月1日起	可在藝術教育學習領域網頁下載比賽相關表格及資料： • 交件表格（附錄 A） • 作品資料表格（附錄 B） • 設計概念（附錄 C） • 香港故宮文化博物館公共空間參考圖像（附錄 D）	 www.edb.gov.hk/nc/artst/lightingdesign/
2022年11月25日	網上簡介會 課程編號：CDI020221689 下午4時至5時	
2022年12月至2023年1月	設計相關的教師專業發展課程	
2023年3月29日至31日	初賽：網上提交參賽作品的设计概念圖作初步評選 • 公布入圍名單	
2023年4月	• 入圍學生及老師參與由香港故宮文化博物館安排的專場參觀/講義	
2023年6月1日至2日	決賽：提交入圍作品的设计實物作最後評審	

1

2023年7月7日	獲獎作品展覽及頒獎禮
2023年7月至8月	• 獲獎學生參與香港故宮文化博物館安排的嘉許活動 • 網上展示獲獎作品

5. 參賽要求

- 參加者的創作靈感須取材自香港故宮文化博物館的展品，參考展品的概念或視覺元素，為博物館的公共空間創作照明設計。
- 參賽作品須有節能元素，並綜合 STEAM 教育的相關知識和技能應用於創作之中。
- 每件初賽參賽作品須附設計概念、設計圖（最少以兩個立體示意圖展示），以及作品與展示環境的模擬圖。
- 參加者可以運用任何媒介創作及設計。
- 入圍學校將獲通知進入決賽，參加學生可進一步把設計概念實踐，製作成實物參加決賽作最後評審。

6. 比賽規則

- 參加者須為本港全日制中學生。
- 參賽作品須配合主題，並須為參加者的原創及未曾公開發表的作品。
- 參加者可以個人或小組（不多於三人）身份提交作品。
- 每位參加者或小組只可提交一份作品。
- 所有參賽作品須經學校提交。

7. 評審

- 由教育局、香港故宮文化博物館及藝術界專業人士組成的評審小組選出獲獎作品。
- 所有作品根據以下評審準則：
 - 主題傳意；
 - 視覺語言、媒介和技巧的運用；
 - 原創性和創意；
 - 綜合和應用 STEAM 教育的知識和技能；以及
 - 整體視覺效果。
- 評審小組的決定為最終評選結果。

2

8. 獎項及獎品

大獎 (約 10 名)	獎狀及價值約港幣 1000 元的獎品	• 出席於香港故宮文化博物館舉行的頒獎禮 • 獲獎作品於香港故宮文化博物館展出 • 參與香港故宮文化博物館的主題工作坊和博物館深度遊
入圍獎 (約 30 名)	獎狀及價值約港幣 300 元的獎品	• 獲獎作品於香港故宮文化博物館網站、課程發展處 e-展館、以及藝術教育學習領域網頁展示

9. 知識產權

所有參加學生、學生家長或監護人，以及參加學校應知悉並同意以下各項：

- 參加者需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：www.ipd.gov.hk/chi/pub_press/publications/IP_c.pdf；
- 任何侵犯知識產權的參賽作品將不被接納；
- 教育局和香港故宮文化博物館對此類侵權不承擔任何責任；及
- 教育局和香港故宮文化博物館保留以任何形式編輯、修改、發布和使用參賽作品作展覽及教育用途的權利，並對上述行為擁有最終決定權。

10. 提交作品

(a) 初賽：網上提交參賽作品

日期	2023年3月29日至31日
提交方式	經比賽網頁提交，網址將於上述日期內於藝術教育學習領域網頁公布
提交項目及格式	• 由校長簽署及已蓋校印的交件表格（附錄 A） • 作品資料表格（附錄 B） • 上載參賽作品的 JPEG/PDF 電子檔*； (i) 設計概念（附錄 C） (ii) 設計圖（最少以兩個立體示意圖展示）及 (iii) 設計作品與展示環境的模擬圖 *作品須以獨立的 JPEG/PDF 格式儲存，解像度不少於 300dpi，檔案須以作品資料表格（附錄 B）的「作品編號」，即「01」、「02」……作為作品的電子檔案名稱
備註	遲交或資料不完整的作品不獲接納

3

(b) 決賽：提交入圍作品的设计實物

日期	2023年4月 入圍學校名單將於藝術教育學習領域網頁公布，並以傳真及電郵方式通知學校 2023年6月1日至2日 學校提交入圍作品的设计實物，以及已簽署的「聲明及同意書」
時間	上午9時至下午1時及下午2時15分至5時15分
地點	九龍九龍塘沙福道19號教育局九龍塘教育服務中心西座3樓 W321室藝術教育組

11. 查詢

如有查詢，請致電 3698 3540 與教育局課程發展處藝術教育組張詩詠女士聯絡。

4

參賽資料：交件表格（附錄A）

個人或
小組（每組不多於三人）



附錄 A
Annex A

由香港故宮文化博物館到 STEAM 教育 — 「燃展故宮魅力」照明設計比賽
From the Hong Kong Palace Museum to STEAM Education –
“Ignite the Passion for the HKPM” Lighting Design Competition

文件表格 Entry Submission Form

請填寫本表格，然後掃描，並連同參賽作品及相關資料上載至比賽網頁報名參加。
Please complete the form, then scan and upload it together with the entries and relevant information to the Competition webpage for submission.

參加作品總數 Total number of entries submitted			
中學 Secondary School	個人 Individual	小組（不多於三人） Team (Not more than 3 persons)	總數 Total
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

學校名稱 Name of School : _____

負責教師姓名 Name of Teacher-in-charge : _____

電郵地址 Email Address : _____

聯絡電話 Contact No. : _____

我們授權教育局和香港故宮文化博物館保留以任何形式編輯、修改、發布和使用參賽作品展覽及教育用途的權利，並對上述行為擁有最終決定權。
We authorise the Education Bureau and the Hong Kong Palace Museum to retain the right to edit, modify, publish and use the submitted entries in any forms for exhibition and education purposes, and has the final decision of the above actions.

校長姓名 Name of Principal : _____

校長簽署 Signature of Principal : _____

日期 Date : _____



校印
School Chop

總數



參賽資料：作品資料表格（附錄B）

學校名稱 (中文)	Full Name of School (English)	作品編號 Ref. No.	參加者姓名 (中文)		Full Name of Participant (English)		性別 Sex	組別 Division		創作時 就讀年級 Level of Study	作品主題 (中文)	Title of Work (English)	作品設計概念 (不多於300字)	Design Concept (No more than 300 words)
			姓氏	名字	Surname	First Name		個人 Individual	小組 Team					
		01												

請根據表格中的「作品編號」，即「01」、「02」.....為作品的電子檔案名稱。

學校地址 (中文)	School Address (English)			學校電話 School Tel. No.	學校傳真 School Fax No.	校長姓名 (中文)		稱謂 Honorable	Full Name of Principal (English)		負責教師姓名 (中文)		Full Name of Teacher-in-charge (English)		負責教師聯絡電話 Contact No. of Teacher-in- charge	負責教師電郵 Email address of Teacher-in- charge	指導教師姓名 (中文)		Full Name of Responsible Teacher(s) (English)	
						姓氏	名字		Surname	First Name	姓氏	名字	Surname	First Name			姓氏	名字	Surname	First Name

負責教師姓名

指導教師姓名

參賽資料：設計概念（附錄C）

附錄 C
Annex C

由香港故宮文化博物館到 STEAM 教育 —— 「燃展故宮魅力」照明設計比賽
From the Hong Kong Palace Museum to STEAM Education –
“Ignite the Passion for the HKPM” Lighting Design Competition

設計概念 Design Concept

學校名稱 Name of School				
組別 Division (請選擇 Please select ✓)	<input type="checkbox"/> 個人 或 <input type="checkbox"/> 小組 (不多於三人) <input type="checkbox"/> Individual or <input type="checkbox"/> Team (Not more than 3 persons)			
參加者姓名 Name of participant(s)	姓名 Name	年級 Level	姓名 Name	年級 Level
作品名稱 Title of work				

個人或小組

指導教師 Responsible Teacher(s)

教師姓名 Name of Teacher(s)	教授科目 Subject(s) Taught	聯絡電話 Contact No.

指導教師姓名

請以不多於 300 字 (中文及/或英文) 介紹設計概念, 內容可包括但不限於構思、物料、節能元素、STEAM 教育知識和技能的綜合和應用、設計與展示環境的配合等資料。

Please write the design concept in no more than 300 words (in Chinese and/or English). Content may include but is not limited to the idea, materials, energy-saving element(s), integration and application of STEAM education knowledge and skills, and integration of the design with the selected site for display etc.

請在格內輸入設計概念 Please type the Design Concept in the box.

設計概念：

中文及/或英文

不多於300字

內容可包括（但不限於）：

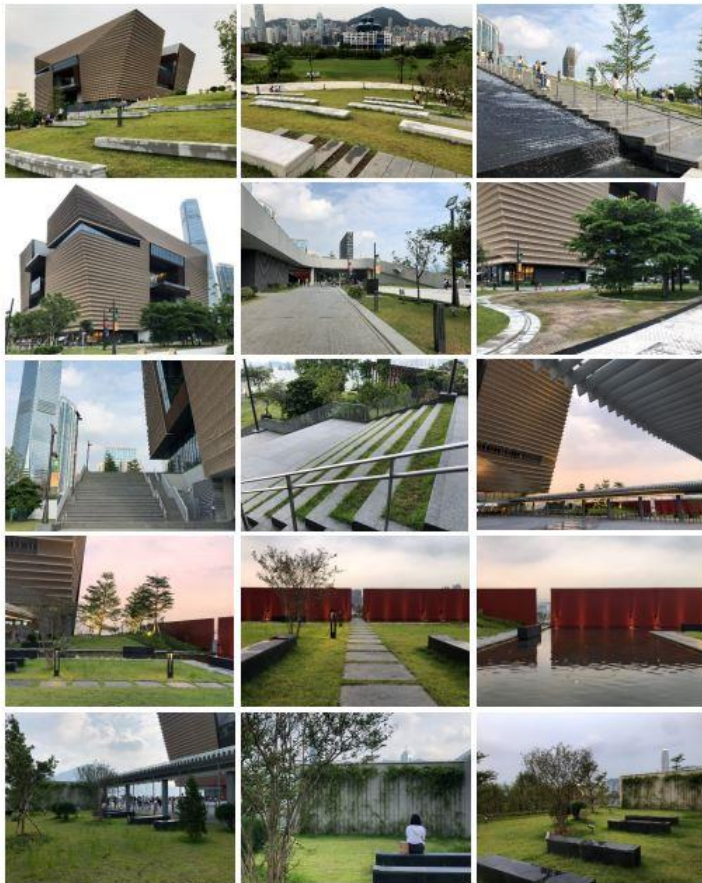
構思、物料、節能元素、
STEAM教育知識和技能的
綜合和應用、設計與展示環境
的配合等資料。

參賽資料：香港故宮文化博物館公共空間參考圖像（附錄D）

附錄 D
Annex D

由香港故宮文化博物館到 STEAM 教育 —— 「燃展故宮魅力」照明設計比賽
From the Hong Kong Palace Museum to STEAM Education –
“Ignite the Passion for the HKPM” Lighting Design Competition

香港故宮文化博物館公共空間參考圖像
Reference Images of the Public Space of the HKPM



參賽要求

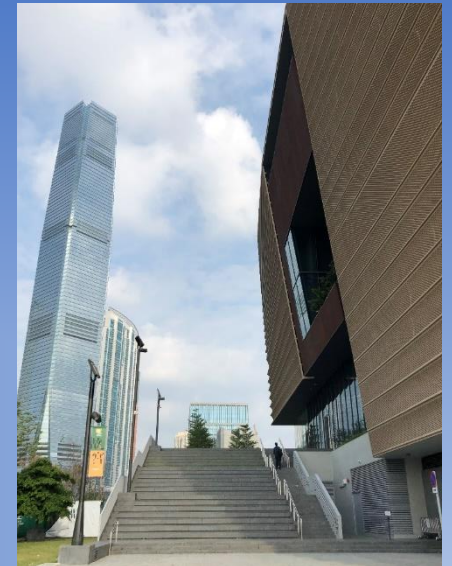
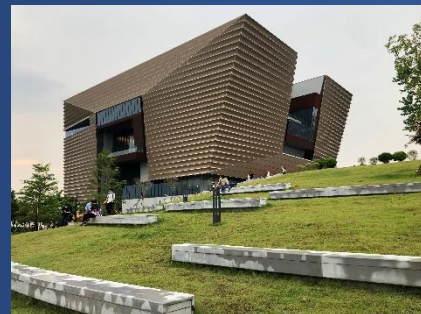
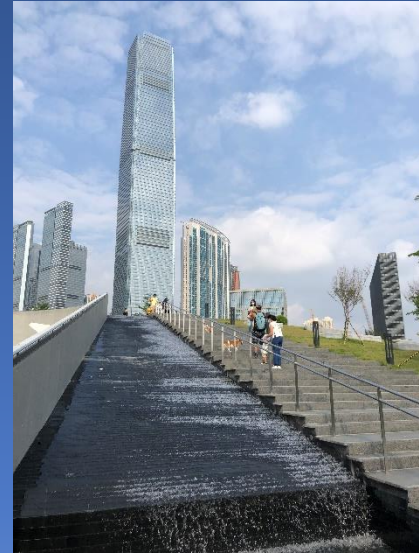
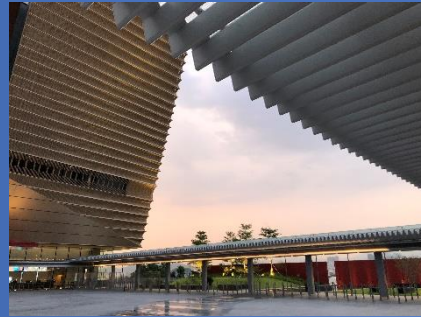
- 個人或小組（每組不多於三人）
- 每位參加者或小組只可提交一份作品，每間學校可多於一份
- 創作靈感須取材自香港故宮文化博物館的文物
- 主題：「燃展故宮魅力」
- 情境：為博物館的公共空間（室外）創作照明設計
- 節能元素
- 跨學科學習：綜合STEAM教育的相關知識和技能，應用於創作之中

知識產權

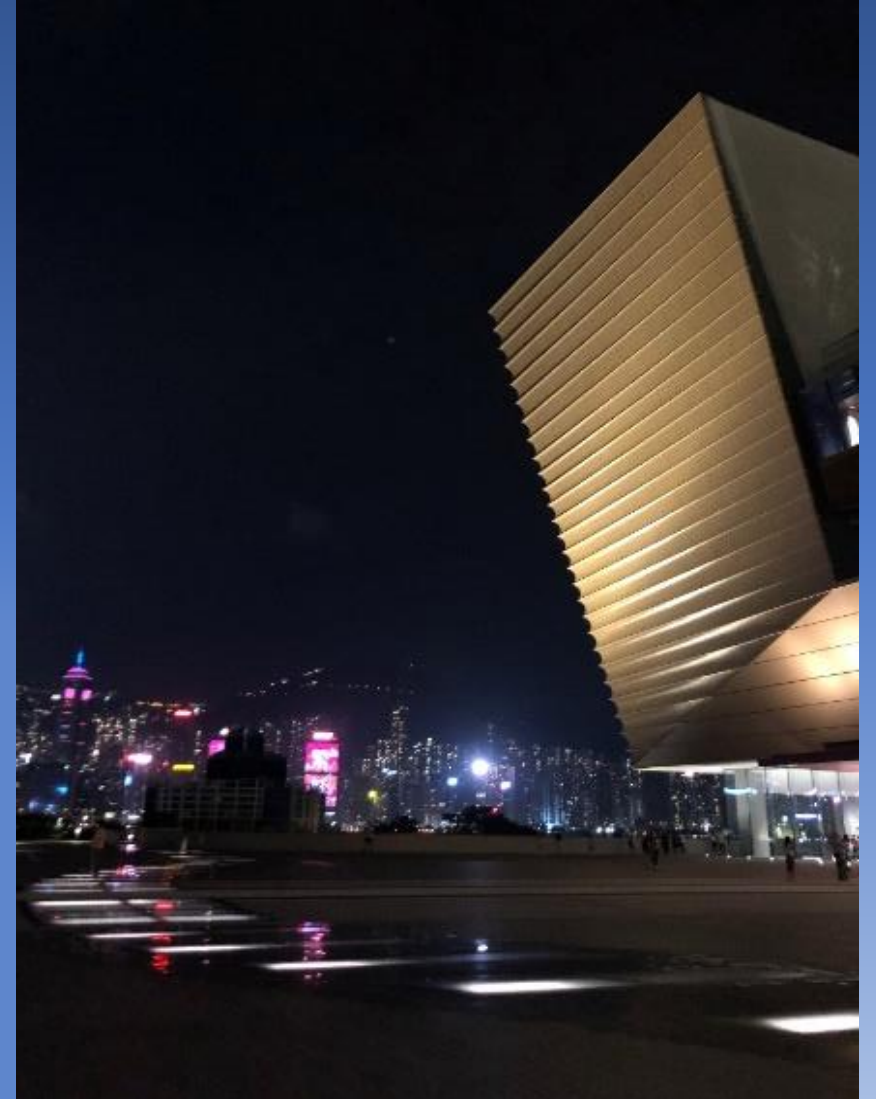
所有參加學生、學生家長或監護人，以及參加學校應知悉並同意以下各項：

- 參加者需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：www.ipd.gov.hk/chi/pub_press/publications/IP_c.pdf；
- 任何侵犯知識產權的參賽作品將不被接納；
- 教育局和香港故宮文化博物館對此類侵權不承擔任何責任；及
- 教育局和香港故宮文化博物館保留以任何形式編輯、修改、發布和使用參賽作品作展覽及教育用途的權利，並對上述行為擁有最終決定權。

香港故宮文化博物館公共空間：日



香港故宮文化博物館公共空間：夜



STEAM教育的跨學科學習

從文物欣賞到創作：如何從文物獲得靈感

- 文物的**概念**
- 文物的**功能**
- 文物的**物料**
- 文物的**造型**
- 文物的**象徵**
- 文物的**故事**
- 文物的**情境**……
- 古今對話
- 文化傳承
- 轉化提升
- 精神價值
- 文化身份

詳情請見參考資料

STEAM教育的跨學科學習

初賽：設計概念、設計圖、效果圖

設計概念：以文字表達（附錄C）

- 中文及/或英文
- 不多於300字
- 主題：「燃展故宮魅力」
- 情境：為博物館的**公共空間（室外）**創作照明設計
- 內容可包括但不限於：構思、物料、節能元素、STEAM教育知識和技能的綜合和應用、設計與展示環境的配合等資料。

初賽：3月29日至31日網上提交

電子連結將於3月29日開放

<https://www.edb.gov.hk/tc/arts/lightingdesign>

設計圖：以視覺傳意

- **設計圖**：最少兩個**立體示意圖**展示
- **效果圖**：設計與展示環境的**模擬圖**

初賽：網上提交參賽作品

日期	2023年3月29日至31日
提交方式	經比賽網頁遞交，網址將於上述日期內於藝術教育學習領域網頁公布
提交項目及格式	<ul style="list-style-type: none">• 由校長簽署及已蓋校印的交件表格（附錄A）• 作品資料表格（附錄B）• 上載參賽作品的JPEG/PDF電子檔*：<ul style="list-style-type: none">(i) 設計概念（附錄C）(ii) 設計圖（最少以兩個立體示意圖展示）及(iii) 設計作品與展示環境的模擬圖 <p>*作品須以獨立的JPEG/PDF格式儲存，解像度不少於300dpi。檔案須以作品資料表格（附錄B）的「作品編號」，即「01」、「02」……作為作品的電子檔案名稱</p>
備註	遲交或資料不完整的作品不獲接納

STEAM教育的跨學科學習

決賽：實踐入圍設計概念圖製作實物

- 入圍學校將獲通知進入決賽
- 進一步**實踐**設計概念，製作成實物
- 由初賽設計發展到決賽實物，可作**適度改善及調整**
- 可以運用**任何物料**創作（例如：防水、透光、安全、可持續）
- **節能**元素（例如：自動/互動感應）
- **空間環境**（例如：日與夜、地與水、不同的感知經驗、象徵意義）

決賽：送交入圍作品的设计實物

日期	2023年4月 入圍學校名單將於藝術教育學習領域網頁公布，並以傳真及電郵方式通知學校
	2023年6月1日至2日 學校送交入圍作品的设计實物，以及已簽署的「聲明及同意書」
時間	上午9時至下午1時及下午2時15分至5時15分
地點	九龍九龍塘沙福道19號教育局九龍塘教育服務中心西座 3樓W321室藝術教育組

決賽：6月1日至2日**送交設計實物**

入圍學生及老師參與香港故宮文化博物館專場參觀/導賞

評審準則

評審

- 由教育局、香港故宮文化博物館及藝術界專業人士組成的評審小組選出獲獎作品。
- 所有作品根據以下評審準則：
 - (i) 主題傳意；
 - (ii) 視覺語言、媒介和技巧的運用；
 - (iii) 原創性和創意；
 - (iv) 綜合和應用 STEAM 教育的知識和技能；以及
 - (v) 整體視覺效果。
- 評審小組的決定為最終評選結果。

獎項

獎項及獎品

<p>大獎 (約 10 名)</p>	<p>獎狀及價值約港幣 1000 元的獎品</p>	<ul style="list-style-type: none">• 出席於香港故宮文化博物館舉行的頒獎禮• 獲獎作品於香港故宮文化博物館展出• 參與香港故宮文化博物館的主題工作坊和博物館深度遊• 獲獎作品於香港故宮文化博物館網站、課程發展處 e-展館，以及藝術教育學習領域網頁展示
<p>入圍獎 (約 30 名)</p>	<p>獎狀及價值約港幣 300 元的獎品</p>	

線上資源

- 臉書 <https://www.facebook.com/hongkongpalacemuseum>
- 網站 <https://www.hkpm.org.hk>
- 學校參觀 <https://www.hkpm.org.hk/tc/learn/student-and-teacher>
- 語音導賞 <https://www.hkpm.org.hk/tc/visit/audio-guide>
- 教學資源 <https://www.hkpm.org.hk/tc/learn/learning-resources>

實體資源：書籍

《紫禁萬象 — 故宮文物的故事》

主編：蔣得莊

出版社：商務印書館

2022年7月出版

《故宮營建六百年》

作者：晉宏達

出版社：中華書局

2022年7月出版

《故宮三寶》

作者：朱家潛，萬依，王樹卿，
于倬雲

出版社：商務印書館

2022年6月出版

相關的教師專業發展課程

將於2023年1月舉行

查詢

教育局課程發展處藝術教育組
課程發展主任(視覺藝術)
張詩詠女士

cdova3@edb.gov.hk
電話：3698 3540

香港故宮文化博物館
學習與公眾參與主任
朱啟楓先生

chris.chu@hkpm.org.hk
電話：2200 5512

參考資料

蔣得莊（主編）。（2022）。紫禁萬象 — 故宮文物的故事。香港：商務印書館。

Chan, Z. (2019). 香港國際燈光藝術展點燈亮相！15件國際藝術燈光作品更襯世界百萬夜景. *La Vie*. Retrieved from <https://www.wowlavie.com/article/ae1900130>

James Tapscott. (n.d.). Arc ZERO – Eclipse. *James Tapscott*. Retrieved from <https://studio-jt.net/>

Leisure and Cultural Services Department. (2014). Kwun Tong Promenade. *Leisure and Cultural Services Department*. Retrieved from <https://www.lcsd.gov.hk/en/parks/ktp/fac.html>

Nara Tokae. (2021). NARA TO-KAE. *Nara Toukae*. Retrieved from <https://www.toukae.jp/archive/>

Shaffer, S. E. (2022). The Power of Objects: Old, Yet New - Ways of Engaging Students in Museums. *The Hong Kong Palace Museum*. Retrieved from <https://www.hkpm.org.hk/en/learn/learning-resources>

Shanks, M. (n.d.). An Introduction to Design Thinking Process Guide. Institute of Design at Stanford. Retrieved from <https://web.stanford.edu/~mshanks/MichaelShanks/files/509554.pdf>

Hong Kong Design Centre. (2018). What Does Design Thinking Look Like? Hong Kong Design Centre. Retrieved from <https://www.unleashhk.org/about-unleash/design-thinking/>

Power Plant. (n.d.). Power Plant. *Power Plant*. Retrieved from <https://www.powerplant.org.uk/index.html>