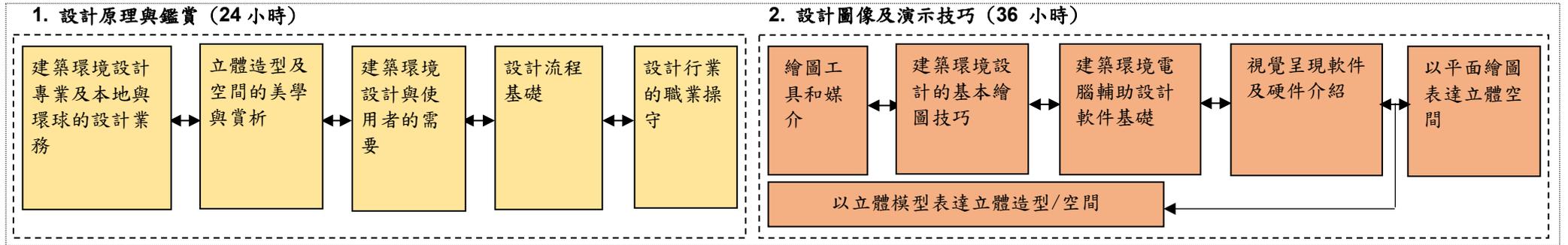


## 應用學習

### 2024-26 年度；2026 年香港中學文憑考試

項目	內容
1. 課程名稱	室內與展覽設計
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／ 設計學
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) 識別建築環境設計專業的特點及本地與全球的設計趨勢及商業發展；  (ii) 展示對建築環境設計師的職業操守及尊重版權的重要性有基礎的認識；  (iii) 考慮到最終用戶的需求、功能性的要求及環境，應用基本設計知識和技巧制定設計創作方案；  (iv) 賞析及說明不同風格的建築環境；  (v) 展示建築環境設計行業的溝通和人際技巧；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



### 選修部分 (120 小時)

(任選其一)

#### 選修部分：室內設計

<b>3a. 室內設計與發展 (48 小時)</b>	<b>4a. 室內設計專題研習 (72 小時)</b>
室內設計理論	優質室內設計項目賞析
室內設計的用户體驗	用戶背景調查研究
圍繞城市景觀的生活空間	室內設計專題研習開支預算
綠色概念及可持續發展的建築環境	空間規劃及編制
香港常見樓宇結構的基本原則及對結構安全的關注	方案設計：構思、風格和心情、物料應用、照明和家具選擇
室內設計的最新科技及發展趨勢	設計開發記錄
室內設計基礎 - 烹調及用餐空間 或 - 個人護理及美容空間	最終設計圖和模型
	<b>室內設計專題研習匯報</b>

或

#### 選修部分：展覽設計

<b>3b. 展覽設計與發展 (48 小時)</b>	<b>4b. 展覽設計專題研習 (72 小時)</b>
展覽設計理論	優質展覽設計項目賞析
展覽設計的用户體驗	用戶背景調查研究
圍繞城市景觀的展覽空間	展覽設計專題研習開支預算
展覽設計中常見材料、結構及安全的基本原理	空間規劃及編制
展覽設計的視覺元素及媒體	方案設計：構思、風格和心情、物料應用、照明和家具選擇
展覽設計的最新科技及發展趨勢	設計開發記錄
展覽設計基礎 - 節日空間 或 - 快閃活動空間	最終設計圖和模型
	<b>展覽設計專題研習匯報</b>

## 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：升讀與室內設計、家具及時尚產品設計、活動及展覽設計、舞台及佈景設計、建築設計、園境建築、產品設計、視覺傳達相關的課程

#### 職業發展

- 例如：初級室內設計師、初級展覽設計師、初級家具及時尚產品設計師、初級繪圖員、初級項目統籌、插圖師

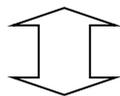
### 與核心科目及其他選修科目互相配合

提升及增益，例如：

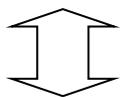
- 透過學生的室內／展覽設計專題研習設計空間和所有相關組成部分，增強**視覺藝術科**（色彩理論、設計與藝術史）、**設計與應用科技科**（設計軟件的使用）及**科技與生活科**（最新技術和發展趨勢，如虛擬實境展覽和智能生活）的設計概念和技術知識的深度和廣度

開拓空間，例如：

- 專修**物理科**、**化學科**、**生物科**及／或**經濟科**的學生可透過修讀本課程（例如：「立體造型及空間的美學與賞析」及「室內／展覽設計專題研習開支預算」），擴闊視野和促進他們的全面發展



室內與展覽設計



### 與應用學習其他學習範疇／課程的關係

例如：

#### 商業、管理及法律

- 項目管理和解難能力的知識和技能有助學習**商業、管理及法律**學習範疇的道德和法律觀念

#### 創意學習

- 在室內設計、展覽設計，以及視覺營銷方面的創意思維培訓（如使用思維導圖和概念應用），有利於學生在其他課程（例如：**電腦遊戲及動畫設計**）的學習

### 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：

- **中國語文教育和英語語文教育** — 溝通技巧
- **數學教育** — 有關量度及比例的知識
- **藝術教育** — 藝術賞析
- **個人、社會和人文教育** — 跨學科思維（歷史、社會和文化）
- **科技教育** — 運用科技增值空間

## 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，並建立他們對建築環境設計行業的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：在課堂中認識到室內及展覽設計的歷史及最新發展概況）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：透過實地參觀，如香港重要的展覽會和別具價值的設計師工作室，了解香港室內及展覽設計的特色）。

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：於周遭的生活空間體驗手繪草圖、製作立體紙版模型以展示空間設計概念，以及運用電腦輔助設計軟件繪畫立體形狀及造型）。

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。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：透過「室內／展覽設計專題研習」，讓學生有機會在考慮項目預算和使用者要求的情況下，從分析研究成果和綜合設計意見創作創新的設計理念，從而創造和設計自己理想的室內／展覽設計）。

## 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

- 對建築環境設計及本地與全球的設計趨勢具宏觀的理解；
- 了解與建築環境設計專業相關的知識產權的重要性、道德議題和建築環境設計從業員的角色與責任；
- 發展建築環境設計流程內，各主要程序中所需的建築環境設計相關基礎知識及技能，例如：研究、分析及解難技巧；
- 透過融合不同媒介及運用合適的匯報技巧，有效地向目標使用者表達設計意念；及
- 識別建築環境設計行業的性向和能力要求，並規劃個人生涯以達至不同程度的資歷。

### (ii) 基礎技能

- 在設計過程中，運用運算技巧（例如：量度及比例）建構三維圖像；
- 在賞析和評論藝術空間設計作品時，運用恰當的建築環境設計業之專業詞彙以表達意見；
- 透過設計專題研習，展示有效的言語及圖像溝通技巧；及
- 運用資訊科技能力（例如社交媒體和立體打印），研究建築環境設計的趨勢和模型製作。

### (iii) 思考能力

- 因應人為因素、使用者的需要、兼顧美感與功能提供合適的方案，以展示解難及決策能力；
- 運用創意思維技巧，以破舊立新的方法產生多元的設計方案；
- 運用分析技巧，如辨識所需資料，去蕪存菁，適當地獵取信息，並加以評估；及
- 評價設計提案，解釋各種因應不同處境而作出的選擇，並提出改善建議。

### (iv) 人際關係

- 透過不同的學習活動，包括課堂練習、小組討論、匯報及評論，從課程導師與同學的反饋中，展示自我反思的能力；
- 從各階段的評核活動以至設計專題研習的匯報中，展示自我管理的能力；及
- 在集體研討、小組討論及匯報，以及設計專題研習中，運用建築環境設計師所需的人際關係及協作技巧。

### (v) 價值觀和態度

- 憑藉敏銳的觸覺，賞析不同藝術作品背後的努力和成果，接納同儕的批評，並虛心地從錯誤中學習；
- 識別不同法律及道德議題，例如：設計原創性、版權、專利權及知識產權；
- 透過實務訓練，表現熱誠、主動和樂於學習；及
- 在設計過程和專題研習的匯報中，展示自信心及責任感。