

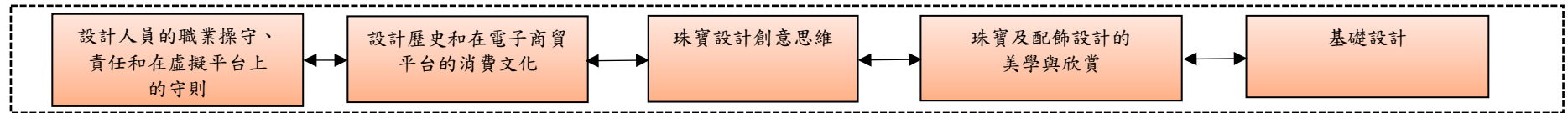
## 應用學習

### 2024-26 年度；2026 年香港中學文憑考試

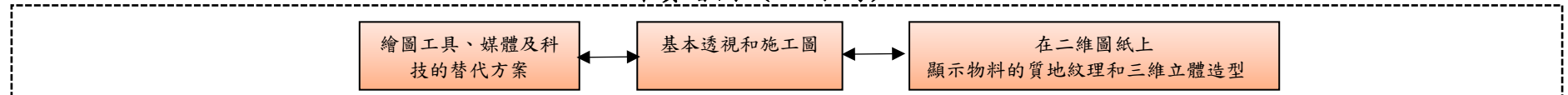
項目	內容
1. 課程名稱	數碼年代—珠寶設計
2. 課程提供機構	職業訓練局
3. 學習範疇／課程組別	創意學習／ 設計學
4. 教學語言	中文或英文
5. 學習成果	<p>完成本課程後，學生應能：</p> <ul style="list-style-type: none"><li>(i) 展示對珠寶設計師的職業操守、版權議題的重要性及在虛擬平台上的專業守則有基礎的認識；</li><li>(ii) 鑑賞、分析及闡釋本地與環球不同珠寶風格與設計趨勢，並評估在電子商貿平台的消費文化；</li><li>(iii) 應用創意思維開發設計方案，並在使用者需要、美學欣賞和功能性要求之間取得平衡；</li><li>(iv) 融合及應用設計過程中珠寶設計的基本知識與技巧，並認識以電腦輔助設計科技作為傳統設計方法的替代方案；</li><li>(v) 透過綜合設計專題研習，表達創新意念及展示溝通與匯報技巧，並透過業界的科技增強方法匯報設計意念；及</li><li>(vi) 加深自我認識，探索升學及職業發展方向。</li></ul>

## 6. 課程圖 - 組織與結構

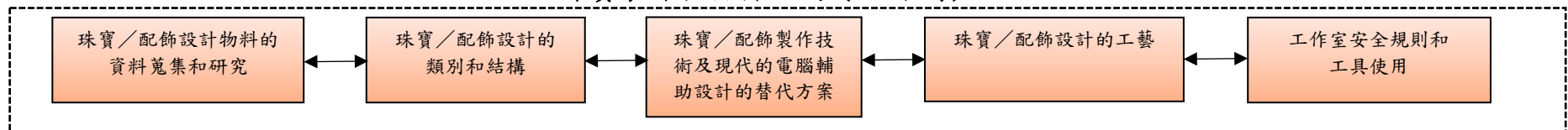
### 1. 創意設計方法 (30 小時)



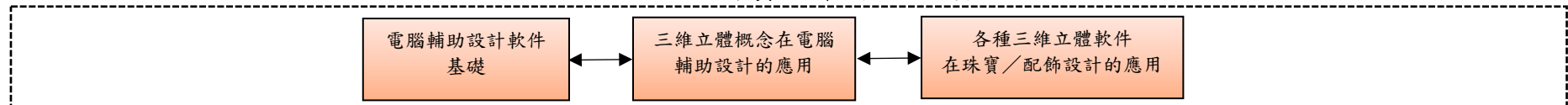
### 2. 珠寶繪圖 (30 小時)



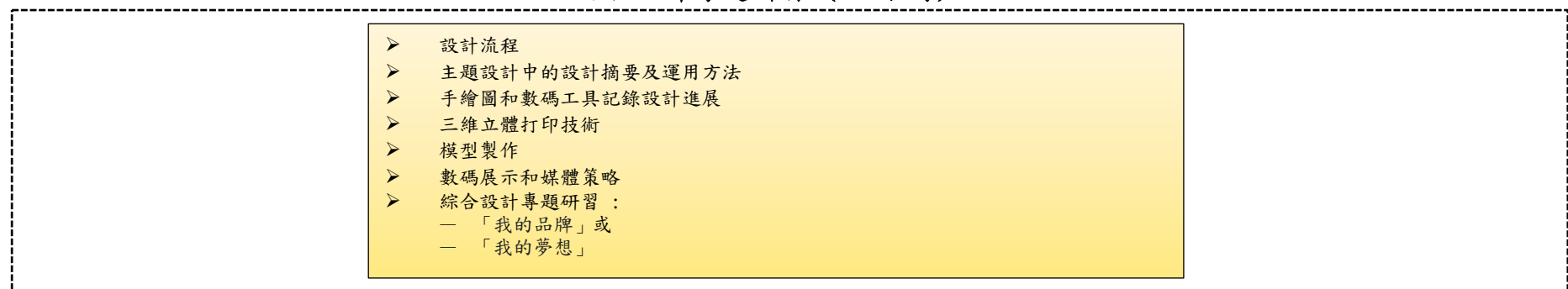
### 3. 珠寶製作和物料知識 (30 小時)



### 4. 以數碼工具作珠寶設計 (30 小時)



### 5. 綜合設計專題研習 (60 小時)



## 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：升讀與珠寶設計、產品設計、製造技術、視覺傳達相關的課程

#### 職業發展

- 例如：設計師助理、初級珠寶設計師、插畫師、珠寶零售助理、視覺銷售助理

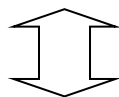
### 與核心科目及其他選修科目互相配合

#### 提升及增益，例如：

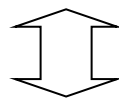
- 通過學習與綜合設計專題研習所相關的元素，提高**視覺藝術科**、**設計和應用技術科**及**科技與生活科**中視覺傳達、設計概念和科技知識的廣度和深度
- 通過設計和製作創意工藝及珠寶／配飾，提高**物理科**的知識（例如：工程發展及樣品製作）的廣度和深度

#### 開拓空間，例如：

- 選修**經濟科**及／或**企業、會計與財務概論科**的學生可以透過於本課程進行深入的綜合設計專題研習，拓寬視野並促進他們的全面發展



### 數碼年代— 珠寶設計



### 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

- 修讀**商業、管理及法律**學習範疇中有關商業環境的知識，可以幫助學生學習有關珠寶／配飾的版權、採購、銷售和營銷技術

#### 創意學習

- 修讀**室內及展覽設計**和**時裝形象設計**可以培養學生的創造力，並促進他們在珠寶設計風格的學習

### 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：

- **中國語文和英國語文教育** — 溝通技巧
- **數學教育** — 測量和量表
- **藝術教育** — 對藝術和基本繪畫技能（例如：使用色彩）的欣賞和評論
- **科技教育** — 科技增值過程

## 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，並建立他們對珠寶設計的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：專業珠寶設計歷史概述及珠寶設計業最新發展概況的課堂）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：透過參觀一些香港舉行的**重要珠寶展覽會**和別具特色的本地設計師工作室，認識本地及國際珠寶設計的特色）。

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：在周遭的生活空間實地體驗手繪設計草圖及概念發展圖的實踐活動、理解不同珠寶／配飾物料特性的工作坊、製作三維立體模型以展示設計概念、運用電腦繪圖軟件繪畫二維圖及三維立體圖，以及運用金工技術製作三維立體模型）。

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：從「綜合設計專題研習」—「我的品牌」或「我的夢想」中，學生有機會透過選擇主題和擬定計劃、資料蒐集和專業分享、選取合適的工藝技術、風格、物料的運用、珠寶產品的種類及珠寶市場目標客群等，並根據自定品牌形象或富有表現力的當代作品創作珠寶。透過珠寶設計展在同學間展示設計意念，並透過數碼媒體與普羅大眾分享）。

## 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

- 了解與珠寶設計活動有關的知識產權和道德議題，以及設計人員的角色、責任和專業守則；
- 獲得珠寶設計與美學欣賞方面的實踐知識，並展示利用橫向思考解決創造問題的能力；
- 應用基本知識和技能（例如：資料蒐集、分析和解難能力）於珠寶設計不同的關鍵階段，當中包括尋找靈感、資料蒐集、繪製草圖、設計概念、製作生產和媒體展示；
- 展示使用不同物料進行珠寶設計的能力，並通過不同媒體有效地向目標客戶展示想法和設計概念；
- 在二維圖和三維立體珠寶設計的情境下，確定及評估珠寶設計摘要的可實行目標及界限要求；及
- 探索珠寶設計行業人員應具備的才能和能力，並製定個人路向以獲取不同程度的資格。

### (ii) 基礎技能

- 在設計過程中，運用數學能力（例如：量度及比例）繪製三維立體圖像；
- 在欣賞和評論珠寶設計作品時，運用恰當的珠寶設計業之專業詞彙以表達意見；
- 透過綜合設計專題研習，展示有效的口語及圖像溝通技巧；及
- 運用資訊科技技能，進行珠寶設計趨勢的資料收集及模型製作。

### (iii) 思考能力

- 透過開發符合人體工學、使用者要求、美學欣賞與功能性要求的設計方案來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，例如辨識所需資料，從適當的來源尋找並獲取信息及加以評估；及
- 評價設計提案和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，從導師與同學的反饋中，展示自我反思的能力；
- 從評核活動和綜合設計專題研習各階段的設計以至匯報中，展示自我管理的能力；及
- 在集體研討、小組討論、匯報，以及綜合設計專題研習中，展示珠寶設計師所需的人際關係及協作技巧。

### (v) 價值觀和態度

- 以藝術角度欣賞不同的藝術作品，接納同儕的評論，並從錯誤中謙虛地學習；
- 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；
- 尊重他人、法治和權力，以及表現誠實和正直；
- 透過實務訓練，表現熱誠、主動和樂於學習；及
- 在整個設計課程及綜合設計專題研習的匯報中，展示自信心及責任感。