

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	數碼漫畫設計與製作
2. 課程提供機構	香港大學專業進修學院
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) 描述漫畫行業各種職位的功能； (ii) 在故事創作過程中，以創新的方式表達意念，從而展示創意思維和講故事技巧； (iii) 運用漫畫設計原則和技巧製作數碼漫畫內容； (iv) 通過團隊工作，整合解難能力、分析能力和溝通技巧，解決數碼漫畫設計和製作相關的問題； (v) 展示對漫畫和創意產業的職業操守和正確價值觀有基礎的認識；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

漫畫製作概述 (12 小時)

- 數碼漫畫和創意產業簡介
- 亞洲區之漫畫文化
- 漫畫發展週期
- 版權議題
- 漫畫文化鑑賞
- 漫畫的成功因素

漫畫設計與故事發展基礎 (48 小時)

- 傳統與現代漫畫繪製方法
 - 角色繪製的基本技巧
 - 角色比例和展示
 - 角度和視角
 - 角色和背景之間的聯繫
- 故事發展
 - 思維方式
 - 創意思考
 - 故事開發的基礎知識
 - 編劇原則
 - 開發故事板

數碼漫畫意象創作 (36 小時)

- 視覺傳達設計基礎
- 視覺元素
- 使用藝術語言
- 資訊蒐集
- 角色配置和設計
- 背景配置和設計
- 不同材料的繪製技巧
- 特效繪圖技巧
- 漫畫框架和佈局設計
- 對話框設計

數碼漫畫製作 (69 小時)

- 數碼漫畫软件的應用
- 漫畫製作流程
 - 色彩學
 - 彩通疊印色彩顏色
- 創意插圖設計簡介
 - 廣告插圖概述
 - 插圖設計元素和風格
 - 漫畫封面設計
 - 排版設計

於數碼社交媒體平台上出版內容 (15 小時)

- 出版業簡介
- 特許權使用費計算
- 創意產業及社交媒體的最新發展趨勢
- 於桌面和手機應用程式出版漫畫

數碼化漫畫設計與製作的背景

概念和知識

在真實情境中的體驗式學習

- 實踐練習
- 個案研究
- 戶外考察
- 業界分享
- 數碼漫畫設計與製作專題研習

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：升讀與藝術與設計、數碼媒體及娛樂、動畫、傳播、廣告、資訊科技相關的課程

職業發展

- 例如：數碼資產助理、漫畫家、圖形和插畫師、漫畫封面設計師、動畫師

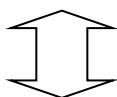
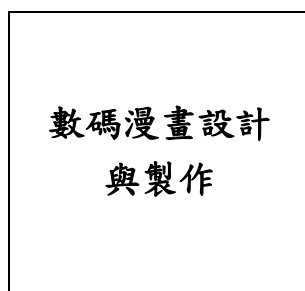
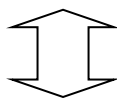
與核心科目及其他選修科目互相配合

提升及增益，例如：

- 透過應用本課程漫畫設計的知識有助提升**視覺藝術科**的設計概念（例如：美學元素、形狀和色彩）的深度和廣度
- 本課程參考業界標準，透過應用數碼漫畫製作的實踐技能，有助提升**資訊及通訊科技科**的技術知識和技能（例如：軟件應用）的深度和廣度

開拓空間，例如：

- 修讀**經濟科、地理科、歷史科**及／或**企業、會計與財務概論科**的學生可拓寬在視覺傳播和數碼內容創作方面的知識



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

- 從本課程中獲取有關知識產權要求和版權議題、出版業運作和特許權使用費計算的知識，有助提高學生在**商業、管理及法律**學習範疇中的商業知識和法律概念

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** — 口語和書面溝通
- **數學教育** — 基本計算，測量和比例處理
- **資訊科技教育** — 數據處理，資料搜索和軟件應用
- **藝術教育** — 藝術欣賞

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，並建立他們對數碼漫畫設計與製作行業的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：在課堂中介紹香港數碼漫畫業的發展概況）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：參觀本地和／或內地數碼漫畫製作公司、按業界標準進行實習、參與數碼漫畫從業員的分享講座）。

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：於模擬工作環境下，運用業界標準的軟件及硬件實習，以進一步了解在該行業內之要求、知識和技能）。

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：在專題研習中，學生構思漫畫設計理念，並善用所獲得的知識，以有系統的方式展示研究結果。學生於過程中，應用業界標準的實務技巧；透過應用跨學科知識處理與數碼漫畫相關的設計和製作問題，以展示解難能力，以及準備報告和小組匯報。此外，學生以行業所需的正確價值觀和態度完成專題研習）。

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

- 從課堂、行業參觀、從業員的分享及職業講座中，了解本地和全球數碼漫畫行業的未來發展趨勢；
- 解釋漫畫行業各種職位的功能；
- 通過參考業界標準設計的實習，發展基本的行業能力，包括故事創作技巧、漫畫平面設計和製作技巧；及
- 描述本地和海外漫畫設計的文化差異。

(ii) 基礎技能

- 從參與設計構思匯報至數碼漫畫設計和專題報告中，加強口語和視覺形式的溝通技巧；
- 了解設計過程以掌握數碼漫畫製作中複雜的設計問題；
- 運用數學知識解決數碼漫畫設計問題，如繪畫比例操縱；及
- 在進行課業、專題研習和利用設計軟件建構數碼漫畫時，提升使用資訊科技和電腦之技能，如資料蒐集及進行分析。

(iii) 思考能力

- 整合科技、設計、語言和數學的知識，以解決漫畫設計和製作相關問題；
- 從討論生活案例和實習中，運用慎思明辨能力，激發思考，並進一步了解創意產業所需的能力；
- 通過參加課堂活動，包括設計練習、漫畫欣賞、匯報和實地考察，增強創造力；及
- 通過實習和專題研習，在資料搜索、過濾、結果分析和整合的過程中，培養解難能力和決策能力。

(iv) 人際關係

- 從建立和參與自主的團隊工作中，應用人際溝通和團隊建立技巧；
- 在分組研習及活動時，了解分工的重要性；及
- 於漫畫設計模擬工作環境下，遵循業界慣例及應用時間管理技巧。

(v) 價值觀和態度

- 培養責任感及加強對創意產業操守要求的了解；及
- 從導師和從業員的經驗分享中，了解權利概念和尊重他人的知識產權。