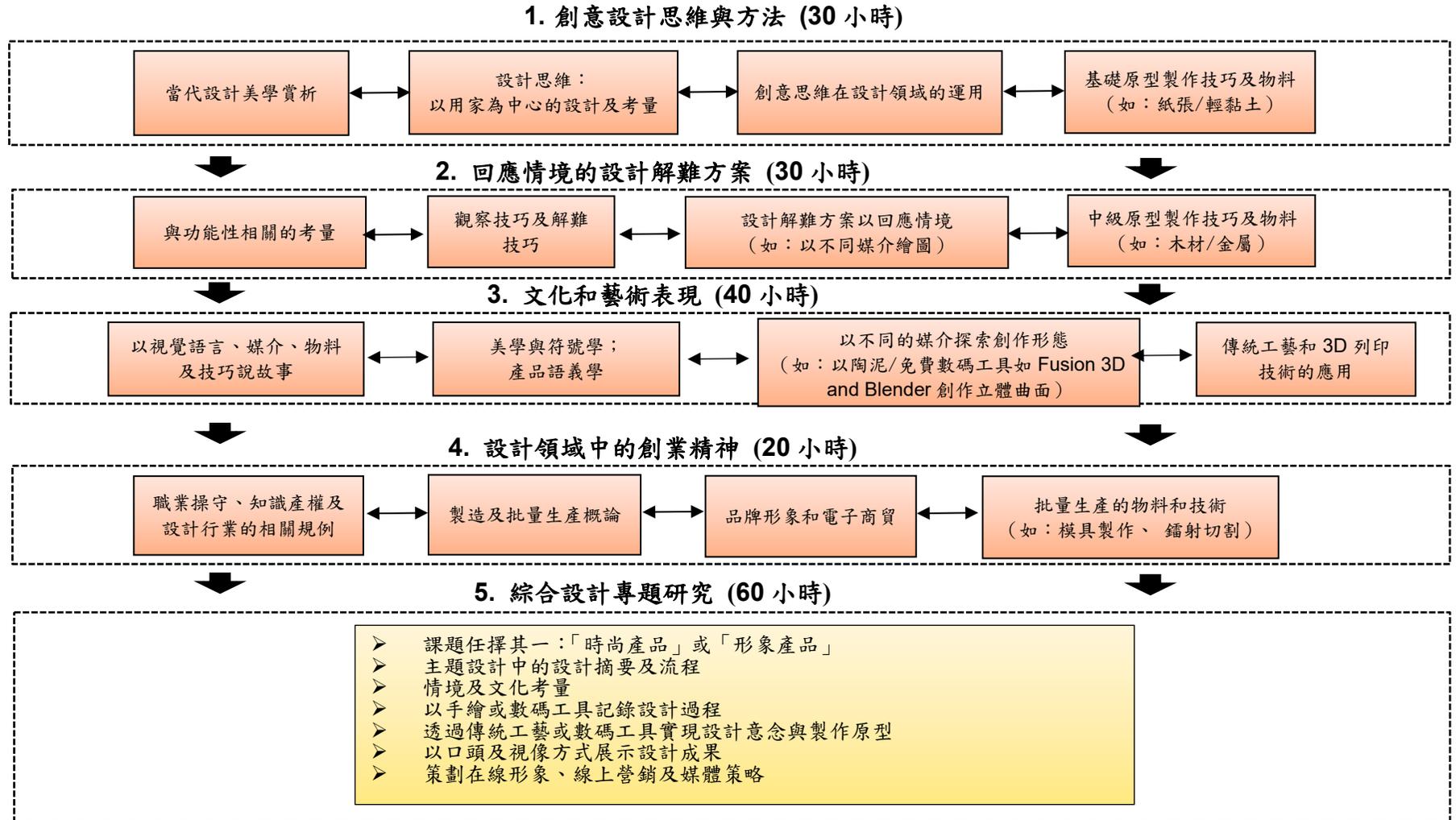


## 應用學習

### 2025-27 年度；2027 年香港中學文憑考試

項目	內容
1. 課程名稱	文創產品設計
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) 展示對設計相關行業的知識產權和專業操守的基本認識，以及設計人員的角色和責任；  (ii) 識別不同地域的文化及賞析各種文化的美學和設計形態；  (iii) 展示有效的口語和視覺形式的溝通技巧，向目標客戶表達意念和設計概念；  (iv) 在文創產品的設計和生產過程中，融合創意思維和解難能力；  (v) 在文創產品的設計和生產過程中，運用人際技巧、協作技巧和匯報技巧；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



## 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／配飾設計、產品設計、製造技術、視覺傳意、藝術、創意藝術與文化、文化研究相關的課程

#### 職業發展

- 例如：設計師助理、初級產品設計師、初級珠寶／配件設計師、家具設計師、產品零售助理、插畫師、初創公司創辦人、藝術工作室創辦人和商業／社會企業家

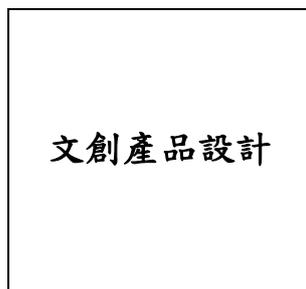
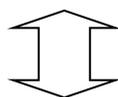
#### 與核心科目及其他選修科目互相配合

##### 提升及增益，例如：

- 透過設計創意工藝、創業研究及綜合設計專題研習，提高**視覺藝術科**、**設計與應用科技科**、**科技與生活科**中設計原則、繪畫技巧和創意思維的廣度和深度

##### 開拓空間，例如：

- 透過認識人類創造力、科技進步和社會文化演變之間的相互作用，讓修讀**歷史科**的學生結合設計和歷史的知識，拓寬視野和增強整體學習體驗



#### 與應用學習其他學習範疇／課程的關係

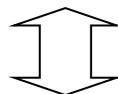
##### 例如：

##### 商業、管理及法律

- 商業運營的知識和技能，如品牌建立、知識產權管理及創意思維技巧，可以增強在**商業、管理和法律**學習範疇的學習

##### 應用科學

- 基本生產科技的知識與技巧，可以提升**應用科學**學習範疇的學習



### 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** — 溝通能力
- **數學教育** — 測量和量表
- **藝術教育** — 藝術欣賞和評論
- **個人、社會和人文教育** — 跨學科思維
- **科技教育** — 分析並評估市場相關資訊

## 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，並建立他們對文創產品設計的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：透過個案分析、小組討論、參觀及工作坊介紹香港文創產品設計行業、不同媒體平台之間的分別及其特色）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：參觀本地藝術展覽、市集和具特色的設計師工作室，以及與設計師對話及交流，從而認識文化創新及產品設計的特點）。

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：實地體驗周遭的生活空間、手繪設計草圖、從工作坊認識不同材料之特性、製作立體模型以展示設計概念，以及運用紙、泥土、木工、金工及電腦軟件，開發及創作立體模型和文創產品）。

學生有機會鞏固他們的學習，並表現出企業家精神與創新精神（例如：透過綜合設計專題研習，學生整合設計流程，運用不同材料和技術(如傳統工藝和科技)，並將生產的知識和技能應用於「時尚產品」或「形象產品」課題中）。

## 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

- 初步認識設計行業相關的知識產權和專業操守，以及設計人員的角色和責任；
- 欣賞文化創意產品的美學和藝術實踐的設計；
- 應用不同物料的知識和傳統工藝，提升設計意念的傳達；及
- 應用文化創意產品設計週期所需的基本知識和技能，包括靈感、研究、素描、設計理念、傳統工藝、3D 列印技術和小批量生產。

### (ii) 基礎技能

- 使用文化創意設計行業中適當的術語評賞設計作品；及
- 展示有效的口語和視覺形式溝通技巧，向目標客戶表達意念和設計概念。

### (iii) 思考能力

- 在設計和生產過程中融合創意思維和解難能力，並考慮人體工學、最終用戶需求、美學和功能等各方面因素；
- 透過「跳脫框架思考」的方法應用創意思維技巧，產生多種設計方案；
- 運用分析技巧從一系列資料來源中篩選相關資訊；及
- 評估設計方案和使用者的選擇，應用解難能力，以改進設計方案。

### (iv) 人際關係

- 在不同學習活動中，例如課堂練習、小組討論、匯報和同儕評論，根據課程導師和同學的回饋後，展現自我反思技巧；
- 在設計工作評估的不同階段至期終專題研習匯報中，展示自我管理能力和；及
- 在設計過程中運用人際技巧、協作精神和匯報技巧。

### (v) 價值觀和態度

- 透過同儕評論，欣賞他人的努力付出，並從錯誤中虛心學習；
- 識別各種法律和道德議題，例如設計原創性、版權、專利權和知識產權，並尊重他人、法律和權威，以及展現誠信；
- 透過實踐學習，展現學習的熱誠及主動；及
- 在綜合設計專題研習的設計和展示過程中，展示自信和責任感。