

## 評估計劃

科目： 669 - 電腦遊戲及動畫設計

學習範疇： 創意學習

課程提供機構： 職業訓練局

課業編號	課業名稱	評估方法	課業簡介	評估／呈交日期	所佔總分比重 (%)
<b>必修部分</b>					
1	香港及/或內地電腦遊戲及動畫設計行業測驗	筆試	學生須完成一份測驗，內容包括本港及/或內地電腦遊戲及動畫設計行業的特色及最新發展動向，以及從業員之職責及須具備之工作操守。試題形式包括填充題、短答題及開放式問題。	第一學年 12月	15%
2	視覺設計及故事建構測驗	實務測驗及筆試	學生須運用數碼繪圖軟件，創作及繪畫插畫和圖像，並就圖像設計概念及故事發展以文字加以描述。	第一學年 3月	15%
3	電腦遊戲及動畫故事板	實務評估	學生須為一個電腦遊戲及動畫的背景故事設計一套故事板。	第一學年 8月	10%
<b>選修部分：電腦遊戲設計分流</b>					
4a	電腦遊戲開發工具之操控	實務評估	學生須運用特定遊戲開發工具和電腦編程技巧，完成電腦遊戲圖像設計和遊戲開發的習作。	第一學年 7月	15%
5a	動態影像 小型專題研習	專題研習及 媒體作品	學生須進行一個媒體製作的小型專題研習，並應用有關知識和操作技巧去處理各種媒體形式及表達創意，以完成一件媒體作品 — 動態影像短片。	第二學年 9月	15%
6a	電腦遊戲設計 專題研習	專題研習 及 口頭匯報	學生須以小組形式（1）提交一份電腦遊戲的專題研習建議書（不少於十張簡報幻燈片），內容包括初步角色設計圖、故事板、遊戲概念、遊戲發展及每週工作進度表；（2）準備一件媒體作品 — 電腦遊戲，並（3）在課堂上作口頭匯報（10至15分鐘）。 各組員均須就團隊合作、問題解決能力及項目管理效率各方面作互評。	第二學年 12月	30%

課業編號	課業名稱	評估方法	課業簡介	評估／呈交日期	所佔總分比重(%)
<b>選修部分：立體動畫設計分流</b>					
4b	立體動畫製作工具之操控	實務評估	學生須運用特定動畫設計工具及器材，完成立體動畫角色設計、模型建立及立體動畫製作的習作，包括鍵格。	第一學年 7月	15%
5b	數碼音訊 小型專題研習	專題研習及 媒體作品	學生須進行一個媒體製作的小型專題研習，並應用有關知識和操作技巧去處理各種媒體形式及表達創意，以完成一件媒體作品 — 數碼音訊短片。	第二學年 9月	15%
6b	立體動畫設計 專題研習	專題研習 及 口頭匯報	學生須以小組形式（1）提交一份立體動畫的專題研習建議書（不少於十張簡報幻燈片），內容包括初步角色設計圖、故事板、動畫概念、動畫發展及每週工作進度表； （2）準備一件媒體作品 — 動畫，並在課堂上作口頭匯報（10至15分鐘）。 各組員均須就團隊合作、問題解決能力及項目管理效率各方面作互評。	第二學年 12月	30%