



專題研習—中一級

總結階段—製作專題報告

專題研習-目錄

- 第一部分：課程回顧
- 第二部分：應用與實踐

第一部分：課程回顧

- 中一級的專題研習，所學習的技巧是分類法(Classification)。

第一部分：課程回顧

- 分類法(**Classification**)包括：
- 因應物品本身的屬性而分類。
- 圖書館的分類便是按照書本內的不同屬性而分類。

第一部分：課程回顧

- 因應功能而分類。
- 例：把一班分成兩組，你會如何分法？
- 回答這問題前，必先回應：因應甚麼目的而分組？
- 如：想平均分配成兩組，則會定此規則：學號單數一組，雙數另一組。
- 如：想分配兩班不同能力的英文班，則會按此規則：高成組一組，成組稍遜一組。

第二部分：應用與實踐

- 透過專題研習，應用及實踐分類法。
- 專題研習的主題為：

- **香港的創意工業**

第二部分：應用與實踐

- 是次專題研習將會結合職業輔導，讓同學：
 1. 透過分類法，有系統地認識創意工業的各行業。
 2. 透過分類法，認識本校特色課程。
 3. 透過配對的方式，認識合適自己的行業，進而籌劃選取。
 4. 最後製作問卷，訪問有關行業的專業人員，深入認識該行業的詳細資料。

專題研習：課節安排

- 第一課節(MI)：
認識創意工業下的各行各業。
- 第二課節(IH)：
認識本校特色課程
認識自己，籌劃未來
- 第三課節(IH)：
製作問卷技巧
籌備訪問有關行業的專業人員

第一課節：認識創意工業

- 課節安排：
 1. 甚麼是創意工業？
 2. 創意工業的範圍
 3. 創意工業在外國的發展

甚麼是創意工業 (Innovative Industries)

- 創意工業（creative industries）一詞，是英國在一九九七年六月，文康廣播科成立「創業工業專責小組」時逐漸成形的概念。

甚麼是創意工業 (Innovative industries)

- 該小組沒有給出定義，只是枚舉了此詞的內涵，包括十三項工業類別：

1. 廣告推銷
2. 建築設計
3. 藝術品和文物銷售
4. 工藝品
5. 產品設計
6. 時裝
7. 電影
8. 互動娛樂軟件
9. 音樂
10. 表演藝術
11. 出版
12. 電腦軟件
13. 電視電台廣播節目的製作

甚麼是創意工業 (Innovative industries)

- 這十三個創意工業的行業類別，是依照英國的國情和企業發展形勢而釐定的，不一定適合其他國家使用。

甚麼是創意工業 (Innovative industries)

- 簡言之，創意工業就是指一些特別倚重創意及才華的知識密集行業。
- 於全球一體化的時代，香港更需要與鄰近的國家激烈競爭。
- 香港人教育程度高，因此在創意工業中有優勢。

創意工業的範圍（香港的情況）

- 在香港，創意工業主要包括廣告、建築、設計、出版、資訊科技服務、傳統及數碼娛樂、藝術等行業。

創意工業的範圍（香港的情況）

- 香港主要的創意工業：

廣告	建築	藝術品 及古董	漫畫	設計
時裝 設計	電影	遊戲 軟件	音樂	表演 藝術
出版	軟件及資 訊科技服 務	電視		

廣告

- 香港是亞洲廣告之都，2001年廣告開支總額達294億港元，人均廣告開支居區內第一位。
- 不少國際廣告公司都以香港為基地管理其地區業務，尤其是通過其香港辦事處進軍中國內地。
- 主要服務包括有：
- 廣告創作、媒體購買、直接市場推廣、平面設計、市務顧問、按用戶要求進行的市場研究，以及研究數據銷售等。

建築

- 香港在多類建築及發展項目中的專業設計質素足以媲美世界之最，在摩天大廈建築設計、斜坡設計、高密度房屋設計、有限空間設計等方面均居領先地位。香港建築師學會有超過1,700名註冊會員。

藝術品及古董

- 香港是藝術品及古董的地區交易中心，同時亦以身為中國藝術品的陳列窗口和中國古董文物的最大市場而聞名世界。多年來，國際拍賣行都一年兩度在香港拍賣中國藝術品。

漫畫

- 在香港，閱讀漫畫的風氣甚盛。因此，漫畫是香港娛樂及出版業的主流，每周出版的漫畫書為數不少。
- 現時，漫畫業以本地消費為主。不過，業界正積極出口漫畫書或出讓版權，例如致力在日漸流行閱讀漫畫的內地市場分一杯羹。與此同時，業界亦將其專長擴展至數碼動畫、電腦遊戲、專利人物及商品等相關行業。在漫畫領域，日本和台灣是香港的兩大主要競爭對手。。

設計

- 香港是公認的地區設計中心。全港有1,500至2,000家設計公司，其中絕大部分是小型企業。不過，一些小公司卻能夠取得大額生意。數家國際知名設計公司均在香港開業，主要從事室內設計及企業形象顧問。
- 設計可分平面設計、室內設計及產品設計。室內設計有較大的出口業務，而平面設計則以本地業務為主。整體而言，香港設計業日趨出口導向。內地是香港最大的出口市場，擴展前景甚佳。

時裝設計

- 為保持國際競爭力，香港服裝生產商十分重視原創設計。近年，不少甚具創意及實用的香港服裝品牌紛紛湧現。除服裝生產商聘用的設計師外，許多流行品牌也出自本地時裝設計師的手筆。
- 基於與服裝生產商的緊密關係，全港約**500**名時裝設計師大多數集中在大眾化的成衣市場。此外，亦有少數人生產客戶定造的時裝。
- 現時香港約有**60**名獨立時裝設計師，其中**40**名有自己的品牌，不過只有少數發展出口業務。其餘**20**人則為本地及海外生產商提供設計服務。

電影

- 香港電影業發展蓬勃，是世界上最大的電影出口地之一。2000年，香港排名全球第四大電影製作地，以人均產量計居世界第一位。港產動作片享譽全球。
- 面對盜版活動、荷里活電影壓倒性優勢以及業內結構問題等因素，香港電影業仍有待復甦。不過，在這期間，香港的演員、導演及華語片卻在國際影壇取得突破。
- 由於本地市場規模有限，香港電影向來十分重視出口。雖然進口片在內地放映受到諸多限制，但是內地仍是合作製片及透過電視台發行影片的重要市場。

遊戲軟件

- 香港遊戲軟件業規模雖小，但發展迅速。業內協會估計，全港約有**50**家遊戲軟件開發商，大部分僱用**15**至**20**名員工。台灣、內地、韓國、日本、馬來西亞、新加坡是主要的出口市場。
- 該業的優勢在於區內有大量廣受歡迎的電影、小說和漫畫，可為遊戲供應源源不絕的題材。香港的電影明星在區內人氣甚佳，可以將他們的形象通過專利授權來開發遊戲。不過，人才不足是業界發展的一大障礙。

音樂

- 雖然唱片業備受本地需求疲弱和各種形式盜版活動的打擊，但是香港流行曲在世界各地的華人社區中仍然帶領潮流。
- 與其他唱片業發展興旺的地區相比，香港不同之處就是電影業與唱片業的關係特別密切。藝人在影壇和歌壇雙線發展十分普遍。
- 對香港來說，內地是一個潛力豐厚的出口市場。現時內地的發行渠道限制較多，而且相當複雜，加上盜版猖獗，因此市場潛力遠遠未能全面開發。

表演藝術

- 香港的表演藝術發展朝氣勃勃。過去**20**多年來，隨著經濟和社會不斷發展、演出場地先後落成、藝術教育制度得以確立，加上政府提供資助，專業演藝團體紛紛湧現。

出版

- 香港得力於發展成熟的印刷業而成爲區內的出版中心。香港約有**50**家報紙、**700**種期刊。**2000**年在港登記的首次印刷、製作或出版的書籍及期刊共**2**萬種。
- 言論和資訊自由，吸引了不少國際知名的報章、雜誌和書籍出版商在香港設立亞洲總部。
- 香港也是中文刊物的主要出版中心之一。一些本地的中文報章和雜誌，都有在台灣、內地及海外華人聚居的社區發行。本地出版商對限制甚嚴的內地市場甚感興趣。

軟件製作

- 香港是一個商業樞紐，對資訊科技服務有龐大需求。香港的資訊科技公司善於就實際問題為客戶提供度身訂造的解決方案。香港擁有世界級的通訊網絡，為網上應用、內聯網解決方案、多媒體、電子資料聯通、電子商貿、自選視像及培訓等軟件開發活動提供有利的環境。在互聯網應用方面，網絡安全的應用軟件，以及企業儲存解決方案和管理亦有需求。
- 現時全港約有**800**家獨立軟件供應商，其中八成的收入來自本地市場，內地及其他海外市場各佔一成。超過三成公司均在內地設有分支機構。此外，香港亦有**180**家互聯網內容供應商。

電視

- 除本地的免費及收費電視廣播機構外，香港還有**12**個獲發非本地電視牌照的機構，主要為亞太區內的觀眾提供地區性電視服務。
- 香港電視台一般採取以下辦法銷售其作品：以錄影帶形式製作的電視節目、向外地電視台授予節目版權、通過衛星發放節目。
- 電視節目的市場主要是華語地區。此外，一些節目也會配上其他語言，供非華語觀眾收看。

習作

- 試把香港主要的創意工業分爲三至四類。你會按照甚麼準則來分類？

廣告	建築	藝術品 及古董	漫畫	設計
時裝 設計	電影	遊戲 軟件	音樂	表演 藝術
出版	軟件及資 訊科技服 務	電視		

創意工業在外地的發展

- 以國際標準來衡量，相對於整體經濟而言，現時香港的創意工業規模較英國、澳洲和新西蘭為小。
- 創意工業發展比較（2001年）

	佔國民生產總值比例	佔就業人數比例
香港	~2%	3.7%
新西蘭	3.1%	3.6%
澳洲	3.3%	3.7%
英國	7.9%	4.1%

英國

- 1997年，英國政府成立跨部門的創意專責小組，就支援創意工業的持續發展提供建議。
- 設計(佔國內生產總值2.8%)、軟件(1.6%)、出版(0.9%)和廣告(0.7%)是四大創意工業。這些行業絕大多數以倫敦為基地。
- 現時，英國由部長級的創意工業策略小組負責支援創意工業的發展。協助融資、出口推廣、教育及技能培訓是三大受重視的領域。

新西蘭

- 新西蘭政府已成立了一個創意工業工作小組，以支援創意工業的發展。其目標是四大行業：音樂、屏幕製作(電影及電視)、數碼媒體和設計。