

DESIGN & 應科技 設 APPLIED 用技 計 TECHNOLOGY

學生成就

2017-2018	全港學界迷你四驅車 大賽 2018	八強
2015-2016	Faraday Challenge Day 比賽	冠軍
2015-2016	「第十三屆中學基建 模型創作比賽」	優異
2014-2015	「第十二屆中學基建 模型創作比賽」	入圍

設計是產品的靈魂。產品在此可界定為可滿足人的需要和意慾的器物、系統、環境或服務。優秀的設計能創造商機，大大提升產品和服務的競爭力。設計與應用科技課程可以使學生學習面對不同科技領域中的問題，透過發展一系列的意念，製作產品與系統原型，成為一個具自主和創意的解難者。

DESIGN & 應科 設 APPLIED 用技 計 TECHNOLOGY

閱讀推介



《大人的科學》是由日本學研社於 2003 年所推出的科學產品，結合了嚴謹的科學雜誌與好玩的動手做實物組裝配件。它的前身原來是曾在 1960 年間專為小學生編輯設計的《○年的科學》科學月刊雜誌，這本刊物除了豐富的科學知識更附錄實驗組裝配件，至 1980 年間已締造了數百萬的讀者。《大人的科學》便是延續這樣的概念，為當年的小讀者，現在已經長大的這群大人們，推出以大人為主的實驗套組。每期一個主題，至今已出版近 40 期，期期都受到讀者的熱烈迴響，創造累計銷售數百萬套的佳績。

《大人的科學》 作者： 大人的科學編輯部

譯者： 嚴可婷

出版社： 親子天下

設計是產品的靈魂。產品在此可界定為可滿足人的需要和意慾的器物、系統、環境或服務。優秀的設計能創造商機，大大提升產品和服務的競爭力。設計與應用科技課程可以使學生學習面對不同科技領域中的問題，透過發展一系列的意念，製作產品與系統原型，成為一個具自主和創意的解難者。

DESIGN & 應科 設 APPLIED 用技 計 TECHNOLOGY

閱讀推介

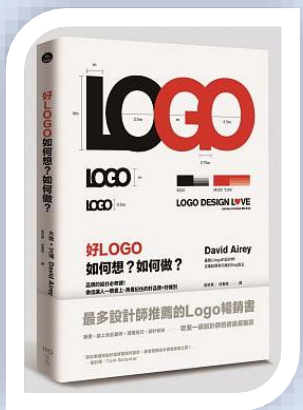


3D 列印的概念、原理和應用：完整認識即將改變世界的新製造科技

作者：水野操

譯者：林詠純

出版社：木馬文化



好 LOGO 如何想？如何做？

作者：大衛·艾瑞

譯：吳莉君

出版社：100 原點

設計是產品的靈魂。產品在此可界定為可滿足人的需要和意慾的器物、系統、環境或服務。優秀的設計能創造商機，大大提升產品和服務的競爭力。設計與應用科技課程可以使學生學習面對不同科技領域中的問題，透過發展一系列的意念，製作產品與系統原型，成為一個具自主和創意的解難者。

DESIGN & 應科 設 APPLIED 用技 計 TECHNOLOGY

參考網址

1. HKedCity 設計與科技教育園地

http://www.hkedcity.net/iworld/index.phtml?iworld_id=102

2. 藝術與科技教育中心

<http://www.atec.edu.hk>

3. 3D 紙模型網

<http://www.3dpapermodel.com.tw/home.html>

4. LEGO ROBOLAB-online

<http://www.robotabonline.co.uk/>

5. 全國青少年航天模型比賽

<http://into-space.bgca.org.hk>

6. K*bot world

<http://www.kbotworld.com/>

設計是產品的靈魂。產品在此可界定為可滿足人的需要和意慾的器物、系統、環境或服務。優秀的設計能創造商機，大大提升產品和服務的競爭力。設計與應用科技課程可以使學生學習面對不同科技領域中的問題，透過發展一系列的意念，製作產品與系統原型，成為一個具自主和創意的解難者。