

# DESIGN & 應科 設計 APPLIED 用技 計 TECHNOLOGY

## 評估模式 - 中一至中三

| 內容      | 比重  |
|---------|-----|
| 1. 繪圖   | 30% |
| 2. 設計習作 | 40% |
| 3. 報告   | 20% |
| 4. 課堂表現 | 10% |

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

## 評估模式 - 中四至中六

| 部分   | 內容                              | 比重  | 考試時間 |
|------|---------------------------------|-----|------|
| 考試   | 試卷一：必修部分                        | 30% | 2 小時 |
|      | 試卷二：選修部分                        | 30% | 2 小時 |
|      | 二丙：設計實踐及材料處理<br>二戊：視象化及電腦輔助設計模塑 |     |      |
| 校本評核 | 設計作業                            | 40% |      |

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。