

act+

finding little



#2026.07

Finding little

#2026.07



初遇 Yuki 是在 SIGGRAPH Asia 2025。她遞上一張只有網名的名片，沒多介紹。直到校友會巡禮，一道誤打誤撞的問題打開了她的話匣子，她展示手機裡的作品：「我喜歡做遊戲。」這場及時的「澄清」，促成了今期的封面創作。

「Finding little」就像一場尋寶遊戲：細心觀察、拆解謎團，才能發現未經琢磨的寶石。封面空間雖少，但仍能窺見她心中的世界：富層次感的建築、引人注目的光影、自由的小魚群，主角則在城市一角，靜靜地創作。

昔日，「小人物」往往隱沒在營營役役的生活裡；今日，社會資源雖然豐富，但不少才華仍然散落在浩瀚的虛擬數據中。這些微光，該如何被看見？

今期我們嘗試把過往的教學經驗整理好，介紹以「產品導向學習」重構 A.I. 世代的「尋寶地圖」；青年學員從實習中發現自己不同的可能性；我們亦有機會透過數碼遊戲，讓老街坊重溫社區珍寶。

這時代從不缺光，缺的只是一雙願意細察的眼睛。只要用心拼湊這份尋寶地圖，給予一個舞台，再微小的光，最終都能在各自的宇宙裡，綻放光芒。📺



【後記】

那道刺激她如數家珍的問題是：

「聽說你的作品很精緻，你是做動畫的嗎？」



目錄

IN.Sight 樂觀

以「產品導向學習」重構 A.I. 世代生涯規劃	2
-------------------------------	---

IN.Sider 樂言

與「未知」共處	6
---------------	---

善用 A.I. 技術 協助職場初體驗	8
--------------------------	---

IN.Terest 樂趣

用遊戲留住記憶	9
---------------	---

IN.Fo 樂事

課程及活動報告	10
---------------	----

封面設計：霍曉茜 美術排版：葉少欣

ACT+ 為樂言社的季度資訊性刊物，逢3、7、11月出版。

本刊物內容（文章、圖像等）版權均為樂言社所有，如欲使用或轉載，歡迎致電3704 7782與我們聯絡。

樂言社（Act Plus）為香港註冊的非牟利機構，提供多媒體製作及專業教育服務。並特別為有志投身創意產業（動漫電玩藝術）卻缺乏資源的基層弱勢青年提供向上流動的發展機會，擺脫跨代貧窮並成為香港創意產業的新動力。

樂言社教育基金有限公司

香港荃灣海盛路3號TML廣場B座26樓1室

電話：(852) 3704 7782 | (852) 6152 7464 (Whatsapp)

網址：www.actplus.org.hk

支持我們：



以「產品導向學習」 重構 A.I. 世代生涯規劃



在科技一日千里的「人工智能與數碼時代」，香港教育界面臨前所未有的劇烈變革。一方面 A.I. 與自媒體興起，打破了傳統行業的技能門檻；另一方面，不少來自基層、面對特殊教育需要（SEN）或情緒困擾的弱勢青年，仍然在主流體制中屢經挫敗，陷入缺乏資源、機會與自信的重重困局。

科技進步，究竟會拉大貧富與技術懸殊的鴻溝，還是能成為他們解鎖潛能、向上流動的「終極鑰匙」？最近，樂言社創意工作室總幹事李靄紅（Jennifer）與項目總監白子喬（Paper），在學與教博覽 2026 展覽會，有機會分享了以「產品導向學習」（Product-Based Learning, PBL）為核心的蛻變故事，與關注年輕人成長、創新科技與教育的人士，一起重新想像年輕人的生涯規劃與創新教育。

A.I. 時代下弱勢青少年的困局與機會

要為年輕人找出路，必須先理解他們當下身處的世界。今天的弱勢青少年是在自媒體與社交網絡中長大的「數碼原住民」，對網絡世界的運作可謂「無師自通」；然而在現實世界，他們卻經常因單一的主流教育及考試制度，淪為「失敗者」甚至成為社會資源的依賴者。

這種落差使他們陷入了三個沉重的結構性死結（Deadlock）：

1. 心理關口：長期得不到肯定導致嚴重缺乏自信與方向，部分甚至面對社交與溝通障礙，變成網絡隱蔽。
2. 結構限制：因為基層家庭的資源較匱乏，所以缺乏接觸前沿科技與專業培訓的機會，削弱職場競爭力及向上流動的機會。
3. 認知局限：因欠缺見識而難以想像未來。當一個年輕人連未來將會有哪些職業都不知道時，他們自然會變得更被動和消極。

然而，困局的另一面，正正是機會和改變（Chance & Change）。

隨著 A.I. 時代來臨，全球行業面臨大洗牌。繁複的編程與軟體技術門檻被 A.I. 協作簡化，職場轉而看重數碼素養（Digital literacy）與創意。創意，是上天賦予，不問出身的平等禮物，每個人都擁有。

這群年輕人或許學術成績不盡人意，但作為「數碼原住民」，他們擁有獨特的美術觸覺，對自媒體與個人品牌的興起更是極具敏感度。他們缺乏的從來不是潛能，而是一把能解鎖潛能、將創意轉化為社會價值的鑰匙。

A.I. 時代下弱勢青少年的困局與機會

為了拉近弱勢青少年的起步點與夢想之間的距離，樂言社提出一套有別於傳統教學的介入機制：

動機Interest

動力Intervention

行動Action

而這套機制的實踐載體，就是以職涯發展為基礎的教學方式——「產品導向學習」（Product-Based Learning, PBL）。這套教學法拒絕灌輸空泛的學科知識，而是將技能實踐直接轉化為具備市場價值的「實體產品」。這帶來根本性的思維模式轉變：

傳統教學模式

- 我們今天來學電繪、學動畫、學寫遊戲。
(過於空泛，年輕人容易因看不清目標而放棄)

產品導向學習（PBL）模式

- 以製作不同文創產品而學習成為圖像設計師
- 以製作音樂影片（MV）、短視頻等而學習成為動畫師
- 以設計及製作由淺入深的遊戲，而學習成為遊戲開發或製作人

Learning & Teaching Expo 2026
學與教博覽 2026

#LTE26

讓學習面向「真實市場」

產品導向學習模式的核心在於「產品」必須面向「市場」，而非僅僅交給導師批改的功課，引入商業運作邏輯以獲取真實回饋，以生涯、職涯發展為終極目標：

市場調查 (Market Demand)：

引導學生在創作前理解市場所需，分析受眾心理，學習將個人創意與商業社會結合。

真實發布 (Market Platforms)：

利用現有的數碼平台，將視覺作品、短片或獨立遊戲真實發布上網，供公眾下載或觀看。

用家回饋 (Market Feedback)：

透過成果展等互動形式，讓學生直接接觸用家，聆聽市場回饋。

為什麼這個模式對這群年輕人特別有效？因為具體「看得到、摸得著」的成果，能為他們帶來主流考試無法給予的即時成就感和反饋。

當年輕人親手創造出產品，看到自己的技術與創意轉化為社會價值與市場價值時，便能自我肯定，累積成持續學習的內在動力。傳統考試制度較單一，令他們欠缺競爭力；當他們用創意、美術和 A.I. 輔助重新包裝自己，在真實市場中展現潛能，會發現市場的包容量和需求，其實比課室寬廣得多。

打破限制，看見屬於年輕人的未來

最好的生涯規劃，是讓年輕人在實踐中看見自己的可能性。在這場以產品為導向的學習旅程中，年輕人獲得的不再是單純的學術分數，而是產品產出能力、A.I. 協作素養、解決現實問題的創意，以及在團隊協作中建立起同行伙伴與支援網絡。

PBL 不僅賦予了弱勢青年一技之長，更重要的是，它打破了想像的限制，讓主流體制外的年輕人重新看見自己。世界很大，擁有將創意轉化的能力，每個人都能在 A.I. 的新浪潮中，規劃並創造出屬於自己的未來。📺



“跨學科應用 將 PBL 融入日常教學”

這套 PBL 理念不僅適用於多媒體或創科設計，其核心邏輯——將學習目的從「應考取分」轉化為「創造具社會或市場價值的產物」——同樣可應用在日常學科中，當學生發現自己的「成品」有機會被看見、被使用，就有徹底激發學習主動性的可能。

以下是一些跨學科結合「數碼/媒體運作」的 PBL 創新教學範例：

中文 x 地理 x 商科：

學生分組採訪舊區老店，並編撰**文創微雜誌**，於社交媒體發布或在學校開放日義賣，將描寫文寫作轉化為具傳播價值的產品。

英文 x 旅遊與款待：

為本地特色文化製作面向外地旅客的**英文旅遊指南**，並放上網絡平台供下載，讓學生在實踐中修正文法。

中史 x 公民與社會發展：

透過史料考證，例如歷史事件中人物的服飾與細節，編寫出供師生遊玩的「**劇本殺**」推理遊戲，將被動的「死記硬背」轉化為「輸入（歷史考證）→ 輸出（劇本產品）」的深刻學習。

與「未知」共處

承蒙 Hong Kong Club Foundation 的支持，「樂言社實習計劃 4.0」過去數月能為校友和創科藝術專業班的學員提供多元實習機會：善用所長開發新課程、參與教學、美術設計及排版等工作，讓他們累積前線實戰經驗，並進深認識自己的強弱。其中幾位實習學員，就把自己的心路歷程記錄下來，跟大家分享。



唐穎琳 Winnie

我有機會設計和教授一個全新的電繪角色設計班。因為這是第一次擔任主要導師，所以對我而言印象深刻。

開班的前期準備比想像中多，而我本身是比較內向的人，所以一開始時感到很緊張。可是，到了正式上課時，與學生的交流又比我想像的來得輕鬆，做著做著，我就開始習慣了。

我的未來計劃是累積各種各樣的經驗，然後將來從事設計相關的行業。

「做自己沒有做過的事，難免會感到害怕，但只要勇敢踏出第一步，就能越來越得心應手。」



黃柏堯 Patrick

今次我主要擔任 33 小時基礎課程的助教，幫助同學解決學習問題；另外也嘗試以自己的專長和在 Act Plus 所學來開發和設計新課程。最深刻的經歷是當我向機構推介我們所設計的課程時，我和拍檔才發現，原來從教育者的視角出發，有太多以前從沒想過，但必須要顧及的盲點，這跟本來以為只是純粹傳授知識的想像截然不同。

這些經驗啟發了我對未來的規劃。作為創科藝術專業班學員，下一步我希望能鞏固所學，並培養自己與時俱進的應變力來開拓職涯。透過觀察導師的教學方式，加上自己當助教的親身體驗，教育工作也成為我考慮的方向之一。

「保持熱忱，放膽去探索這個產業。不管最後發現自己是否適合，過程都是一個很珍貴、能認清自己方向的機會。」





簡彩雪 Sika

今次實習，我負責協助導師進行為期5天的課堂，工作包括解答同學的疑問、準備工作坊物資和活動等。來到活動的最後一天，我們需要把同學的習作合併，過程遇上了很多技術難題。慶幸的是我能從解決問題的過程，學習到應對的方法和從導師身上，學習到新的知識。

起初，我以為自己可能無法像其他有經驗的人士，從容地處理各種突發事件——可能會在應對上很慌張，或者會無法為同學解答問題。想不到自己最後卻能夠從同學口中聽到：「原來如此！」這種恍然大悟的回應，讓我體會有能力運用自己所有的能力去解答他人，感覺真滿足。

嘗試過助教的工作後，我對於成為助教或者導師這條路開始感到好奇，但同時也了解自己對軟件應用未夠熟悉，或者在處理問題或執行事務時未夠靈活。所以，未來若有機會，我會多嘗試有關的實習或工作，累積經驗以及學習別人的工作方法。平日我也會多花時間，鞏固自己的能力和知識，以備將來。

「未知」總會使人躊躇不決且焦慮不安。不過，你總會在和「未知」相處的時間裡，逐漸看到它會給你帶來有趣的體驗。既然嘗試了，就一路往前好了，總會有解決辦法。」



陳柏熹 Eric

在本週實習期間，我擔任助教一職，主要負責協助主講導師指導學生使用遊戲引擎製作遊戲，並協助講解一些核心的遊戲製作概念。

最讓我印象深刻的經歷，是親眼看見學生們從零開始，將天馬行空的想法逐步在遊戲引擎中實現出來，那份成就感連我也深受感染。這與我原本想像中嚴肅刻板的教學模式完全不同，實際的課堂充滿了互動與歡笑，真正體現了教學相長。

下一步，我計劃繼續深造遊戲開發技術，並將這次實習累積的實戰經驗，轉化為未來創作與發展的養分。

「不必擔心自己經驗不足，只要保持好奇心與耐心。當你看到學生因為你的指導而露出笑容時，一切的付出都會變得非常有價值。」



善用 A.I. 技術 協助職場初體驗

今年，我們再度參與「顧積善堂慈善基金・『職場新力軍4.0』就業培訓計劃」，為炮台山循道衛理中學的畢業同學提供為期七星期的職場體驗機會，增進對創科藝術行業和職場環境的認識。

Hei [實習同學]



在實習期間，我的工作包括整理教學物資、協助回收分類，以及透過A.I. 輔助製作動畫。而在眾多任務中，最令我印象深刻的，就是親手製作 A.I. 動畫的過程。

實習之前，我本想像會和同事一起商討廣告宣傳設計，或者共同處理文件。但真正體驗後，才發現許多工作需要獨自完成。當然，每當遇到不明白的地方，我都會主動向同事或上司請教。

經過這次深刻的體驗與思考，我決定在畢業後繼續進修，學習更多動畫製作的專業知識，例如我會先報讀樂言社所舉辦的動畫製作基礎課程，之後計劃再到專上學院修讀相關專科。

這次實習讓我明白到：遇到不懂的事要主動發問，工作時必須專注，更絕對不能遲到。最重要的是不要害怕犯錯，面對問題時要保持冷靜，積極尋求解決方法。

徐誌謙 Him Sir [實習指導]

今年好開心與 Hei 一起工作，特別欣賞她是一位記性好，而學習能力和執行力高的同事。雖然她未接受過專業動畫或設計相關的培訓，但過程可以善用A.I. 技術完成簡單的工作。

A.I. 究竟會為青年帶來什麼的可能性和機會？在創科藝術中又擔任甚麼角色？感恩Hei的實習工作，希望她可以實現目標。📺



Hei 之奇幻世界：



《夏至》：
小朋友無論夏天幾咁炎熱，都依然可以好活潑；畫面加上食西瓜就有消暑既感覺，如果可以好似小朋友咁有想像力，直接坐嚟西瓜入面就爽爆！



《端午節》：
短片理念源自運動健兒參加龍舟競賽，希望奪得冠軍既熱情和人們過時過節對端午糉既熱愛。我將兩個節日習俗結合，就想像出把糉子巨大化既畫面！

欣賞Hei的創作



龍城尋寶之旅

用遊戲留住記憶

Ken Leung 遊戲開發員

偶然收到九龍城市區重建社區服務隊的查詢，希望為「遇建『點』重見」展覽製作互動遊戲，讓街坊們重溫昔日九龍城生活點滴。舊物流逝總帶點哀傷，但我們希望以積極的角度看待回憶，遂以「寶藏」為主題。玩家可以動態操控角色穿梭九龍城的街道和老店，尋找被時間封存的「寶藏」。

製作過程充滿挑戰：團隊採用了Google MediaPipe AI 插件實時捕捉玩家動作，但由於插件仍在開發階段，我們仍要花不少時間調整，以確保系統穩定，令效果更快更準；為對應遊戲場景較大，我們大幅改善模型和材質，把每秒幀數（FPS）由20多幀提升至100幀以上！確保遊戲運作流暢。最令人緊張的，莫過於在展覽車現場安裝器材，面對畫面未能在大電視顯示、電線總是不夠長等技術問題……幸好早已準備好後備器材，只要即時微調，問題就迎刃而解。

得知遊戲的反響不俗，許多街坊都親臨體驗，開心地認出昔日老店，而年輕一代亦能藉此一探昔日舊區風貌，這也代表我們的努力沒有白費。時光流逝，我們最起碼能做的，就是用心保存這些珍貴的回憶。📺



課程及活動報告

2026 3月-6月



員工培訓：
「墨染像素：朱紹恆博士數位水墨」
分享會



Youth INNOART 創科藝術全接觸
基礎課程(網課)



教育局：定格動畫成果展

03

04



炮循職場新力軍 4.0
僱主嘉許禮



教育局：電腦遊戲設計成果展



教育局：電繪插畫師成果展





校友會活動巡禮2026



遊戲創作工作坊
@香港神託會培基書院



員工同樂日：桌上遊戲



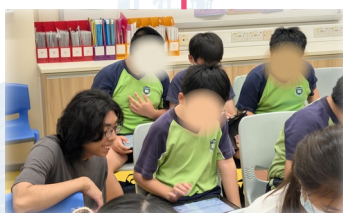
創科藝術在社區
@同心村

05

06



公司培訓：A.I. 工作坊



AI動畫體驗工作坊
@觀塘官立小學 (秀明道)



電繪角色設計課程
@德蘭中學



「產品導向學習」分享會
@學與教博覽 2026

Alpha Create!

創科藝術夏令營2026年7-8月



玩創A.I.新技能!

A.I. 建築異想模型TEEN地

帶上家裡的「無用之物」，結合 A.I. 空間魔法，打造你的夢幻微建築！

A.I. 遊戲開發師

從玩家升級設計師！善用 A.I. 輔助開發專屬 Mini Game，解鎖未來核心技能。

個人IP電繪小物創作

由構圖到定稿，掌握電繪商品製作的實際工序，親手製作你的專屬IP手機頭繩！

原子筆的色彩美學

顛覆日常文具！掌握疊色和明暗排線，用原子筆畫出驚艷插畫！

3D虛擬角色建模

零經驗也能輕鬆「捏」出高品質動漫角色。解鎖VRoid 3D 建模，創造你的虛擬分身！

原創Figure 3D打印室

不被A.I. 支配，掌握數碼雕刻核心工藝，親手將創意 3D 打印成實物 Figure。

詳情及報名



10/6前早鳥 或 二人同行

最高優惠八八折!

☎ 3704 7782

☎ 6152 4964

上課地點：荃灣培訓中心 | 新界荃灣海盛路3號TML廣場19樓B1室

📱 actplushk.official

🌐 <https://www.actplus.org.hk/>

act+

Like a Pro

2025-28

青年創科藝術專業培訓計劃

Youth INNO-ART Development Project

2026年度
最後兩班

15-24歲青少年
學費全免

Inno Art 創科藝術全接觸

內容 動畫、數碼遊戲製作及創意工作坊

日期 2026年8月17日-8月29日 上午 (加開)

2026年9月07日-9月19日 晚上 (加開) (網課)

時間 上午班 10:00 - 13:00

晚上班 19:00 - 21:30

地點 荃灣培訓中心 | 新界荃灣海盛路3號TML廣場19樓 B1室

青年創科藝術師專業班

內容 動畫、數碼遊戲製作、
個人發展及職涯指導 (1500小時全日制)

日期 2026年9月 — 2027年8月



查詢：

WhatsApp (852) 6152 7464

Phone (852) 3704 7782

詳情及報名

<http://www.actplus.org.hk/yia>

主辦機構：



樂言社教育基金
Act Plus Education Foundation

捐助機構：

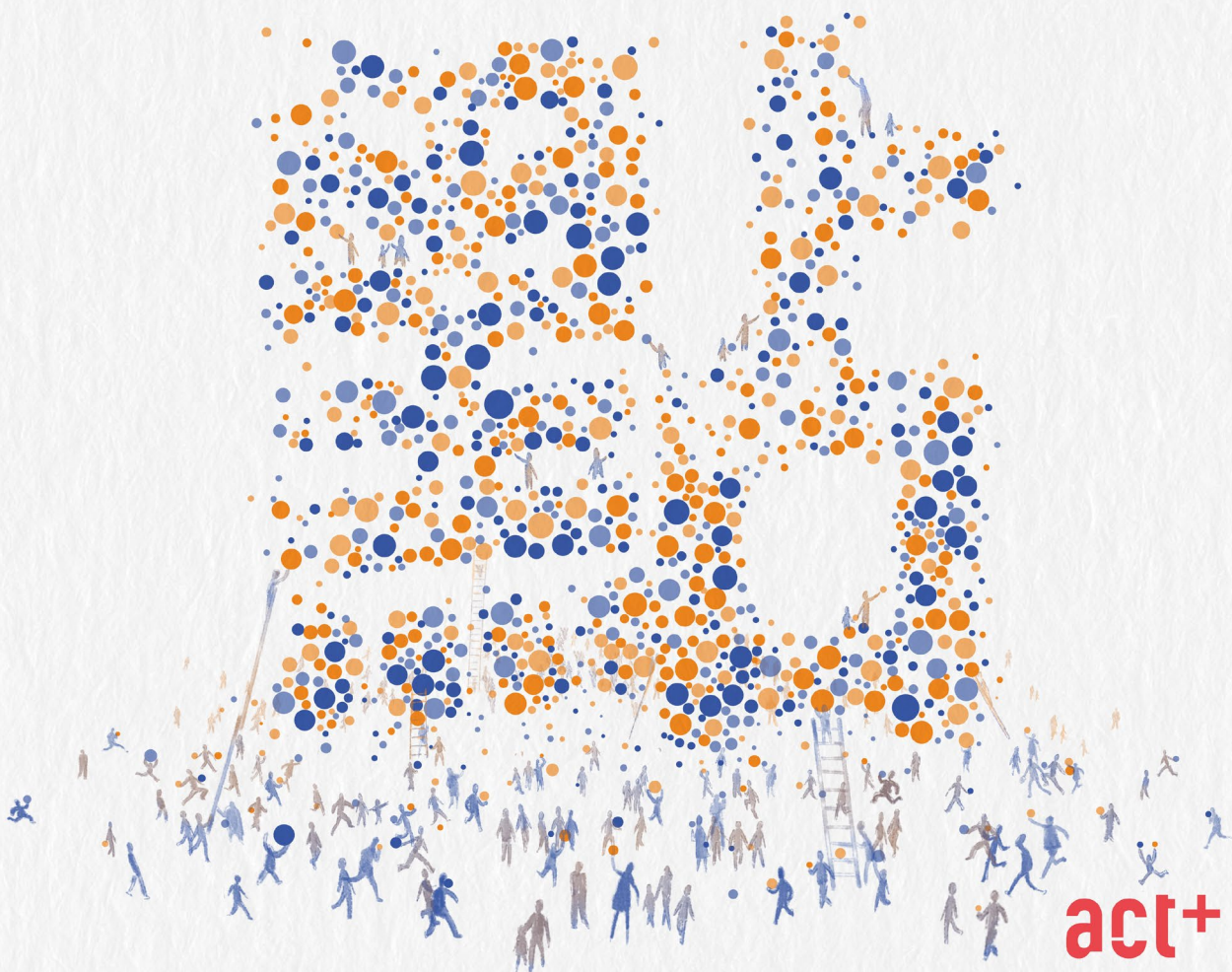


太古基金

Finding Little **FINDING GIANT** 一點不微小

• 動畫及數碼遊戲創作比賽 •

Animation & Digital Game Design Competition



act+

參賽組別

電腦動畫組
數碼遊戲設計組

參賽資格

29歲或以下香港青少年

獎項

最佳動畫/遊戲設計
評審大獎
觀眾至愛

創意小巨人獎

HK\$5000
HK\$3000
禮物

及獎座

12歲以下特別獎

截止日期

16/10

2026年

比賽詳情



主辦

樂言社教育基金

actplushk.official

6152 7464

3704 7782