

# 職時熱話

## 元宇宙引領 通訊及媒體行業進入新紀元

### 5.5G通訊技術突破地域限制

近年通訊科技急速發展，大大提升傳統紙媒、電子媒體、數碼媒體、多媒體等傳播的效率和速度，其中5G技術開啟了4K、超高畫質串流影片的時代，預計未來6G技術更可實現人與3D影像的即時互動，助元宇宙走上軌道。而目前正處於5G與6G之間的過渡階段5.5G，其核心主要面向多媒體構建的延展實境（Extended Reality, XR）及3D影片能力，為受眾帶來身處其境的沉浸式體驗。

### 沉浸式內容重塑娛樂觀影體驗

在高網速時代下，多媒體與XR技術融合發展，透過擴增實境（AR）、虛擬實境（VR）、混合實境（MR）的技術應用，令沉浸式體驗快速崛起，且跨足於電影、廣告、遊戲、藝術展覽等多媒體，讓受眾進入虛擬實境的空間，享受淋漓盡致的「沉浸感」。業界估計，Apple最新推出的混合實境頭戴式裝置Vision Pro令沉浸式媒體作品百花齊放，Vision Pro將XR拍攝的門檻降低至手機，每個人都能輕鬆上手；同時串流平台亦為Vision Pro 推出《阿凡達：水之道》等數十部熱門電影3D版本，讓用家一邊穿梭AR與VR之間，一邊以雙手雙眼與電影世界互動。

### 元宇宙為多媒體創作注入無限可能

至於近年熱門話題之一的元宇宙（Metaverse），同樣涉及XR的技術發展，再結合Web 3.0與3D全息投影的技術，讓人們在沉浸式的數碼空間，體驗不同的感官刺激，同時突破地點的限制，進行社交、娛樂、消費、學習和工作等，如消費者可以虛擬化身的形式，透過VR的技術恍如置身於實體商店中，細看及觸摸以3D形式呈現的消費產品，並與銷售員進行不同的互動。雖然元宇宙現時仍處於發展初期，但市場預計隨著6G的到來，元宇宙將成大勢所趨，屆時產業對具有沉浸式體驗設計的多媒體人才需求若渴，為相關人才創造大量就業機會。

### 行業冷知識？

#### 1. 自媒體

自媒體（又稱個人媒體、公民媒體）是指由大眾透過網絡以電子化手段，利用部落格、社交媒體等形式，向不特定的大多數人或特定的單個人傳遞規範性和非規範性資訊的新媒體。

#### 2. 微傳播

據中國社會科學院的定義，微傳播是指「以微博、微信、移動客戶端等新媒體為媒介的信息傳播方式，其具備針對性強、受眾明確、傳播內容碎片化等特性」。

#### 3. 5.5G

5.5G又稱為5G-A（5G-Advanced），網絡速度可達5G的10倍，將引領裸眼3D視像通話、3D短片、直播、遊戲、購物等方面的應用，大幅提升沉浸式體驗質量，加速3D互聯網時代的到來。

### 業界fun享

## 公關傳訊業走入數碼新世代

科技不斷革新，改變了各行業的工作生態，公關傳訊業亦不例外。近年傳統大眾媒體逐漸式微，新媒體興起，品牌傳遞訊息或塑造形象的互動管道愈來愈多元化，職業訓練局媒體及傳訊業訓練委員會委員、天機亞太集團董事嚴百樂預計，公關傳訊業除了須像以往與媒體保持良好關係外，在數碼化的大時代下，從業員須透過運用大數據分析、人工智能（AI）的工具，整合線上線下的營銷策略，並在不同的營銷管道中加入互動雙向及沉浸式體驗的元素，為消費者帶來更完整的品牌體驗，藉此鞏固品牌價值，以塑造出品牌的獨立性。

要在數碼化時代站穩陣腳，嚴百樂認為，新一代公關人才必須與時並進，既要懂得利用大數據分析工具、AI、社交媒體等，亦要擁有無限創意，才能為品牌制定適合又具創新的營銷策略。她解釋道，「生成式AI的出現無疑提高了公關傳訊行業的工作效率，它可用來創作新聞稿、製作影片等內容，但我相信它始終無法完全取代富經驗的公關從業員的創意。公關從業員能根據品牌的需要和DNA，制定出最適合又具創新的品牌營銷策略，這是AI無法替代的。」

對於有意投身公關傳訊業的高中生，她寄語要Stay Curious, Stay Creative and Stay Hungry，因公關傳訊是一個瞬息萬變的行業，只有保持創意和對知識的渴望，才能創造出色的公關活動。

職業訓練局媒體及傳訊業訓練委員會委員  
天機亞太集團董事嚴百樂

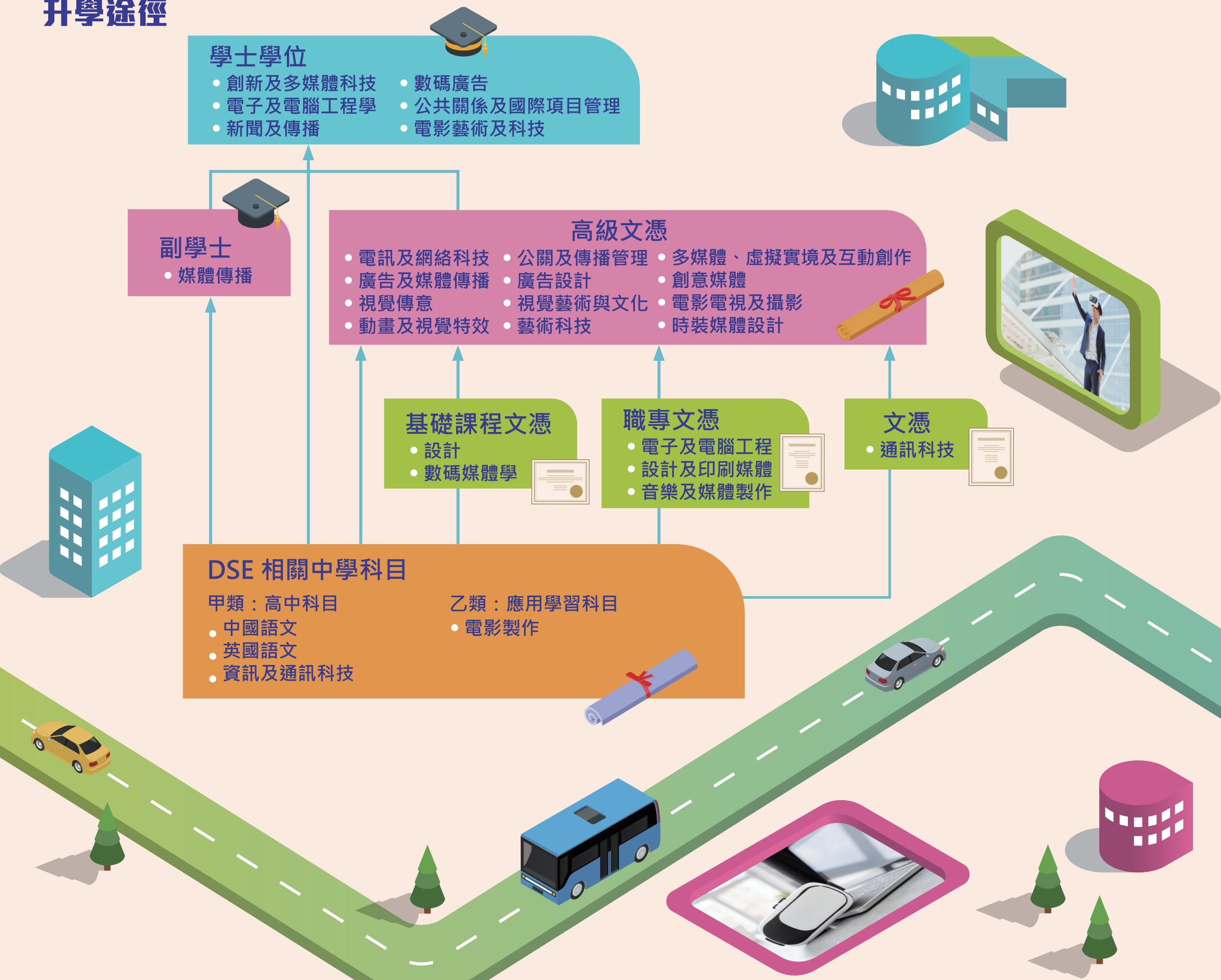




# 選科貼士

想加入通訊或傳播業的中學生，如報讀資訊及通訊科技相關的課程，日後可從事電訊公司、電視台、電台的系統工程師、電訊工程師等職位；另外亦可按個人喜好選讀印刷媒體、電子媒體、數碼媒體、公關及廣告等課程，修畢後可躋身成為記者、編輯、編劇、導演、YouTuber、公關、廣告創作人等，在不同的媒體行業發揮所長。

## 升學途徑



## 校友班訪

### 創立插畫品牌 靠雙手畫出一片天

要認清自己的職業路向並不容易，去年剛從HKDI的插畫設計高級文憑課程畢業的李心誼 (Sammi)，早已透過修讀課程兩年間所參與的項目，嘗試不同類型的創作，明白自己擅長的工作，計劃未來要成立自己的插畫品牌。為了做好創業的準備，先累積實戰經驗，Sammi現正積極備戰被譽為「技能界奧林匹克」的**世界技能大賽**中的平面設計科技，繼而在下學年升讀浸會大學的視覺藝術文學士課程的三年級，打好理論基礎，待大學畢業後，理論與實踐兼備，再靠著自己雙手畫出一片天。

在HKDI就讀期間，Sammi參與了不少創作項目，其中包括其畢業作品，與傳意設計學系的15位學生，在區塊鏈遊戲平台The Sandbox共同開發結合Web 3.0遊戲與學習的「MetaDI知專元宇宙」，讓玩家了解HKDI的設施及設計的小知識。在MetaDI擔任藝術總監的她指，「創作元宇宙3D的Avatar或場景，除了需要掌握2D插畫技巧外，亦需要VoxEdit及Game Maker 軟件的配合，當時幸得VTC講師舉辦工作坊，邀請了本地元宇宙體驗創作公司Index Game人員教授使用相關軟件，讓我們團隊上了寶貴的一課。」



HKDI插畫設計高級文憑畢業生  
李心誼

## 行業專題活動

### 潮玩3D文創

日期：2024年9月至2025年3月  
對象：中學老師、中四至中六學生

### 參觀虛擬製作錄影廠

日期：2024年10月至12月及2025年5月至7月  
對象：中學老師、中四至中六學生

### HK Shop 最強電商王 Keep On Live 大賽

日期：2025年3月至7月  
對象：中一至中六學生

### 我的虛擬展覽會

日期：2025年5月至7月  
對象：中四至中六學生

### 智慧零售新時代

日期：詳情留意網頁  
對象：中一至中六學生

活動報名  
<https://vpvetpro.vtc.edu.hk>  
聯絡我們  
vpvetpro@vtc.edu.hk

