

應用學習

2024-26 年度；2026 年香港中學文憑考試

項目	內容
1. 課程名稱	創新與創業
2. 課程提供機構	香港大學專業進修學院
3. 學習範疇／課程組別	商業、管理及法律／ 商業學
4. 教學語言	中文或英文
5. 學習成果	完成本課程後，學生應能： (i) 將設計思維應用於用家為本的原型構思上； (ii) 描述初創企業的營運和管理； (iii) 應用二十一世紀核心技能（慎思明辨、創意、創新、溝通、協作）解決困難； (iv) 辨識不同行業的創新機遇，包括社會服務、藝術及媒體，或 STEM（科學、技術、工程和數學）； (v) 辨識企業社會責任、道德及可持續發展議題；及 (vi) 加深自我認識，探索升學及職業發展方向。

6. 課程圖 - 組織與結構

單元 (一): 創新和設計思維 (90 小時)

1	創新和創業簡介 (3 小時)
2	以設計思維創新 - 發揮同理心、定義和構思 (45 小時) <ul style="list-style-type: none"> • VASK (價值、態度、技巧、知識) • 第一步 - 發揮同理心 • 第二步 - 定義 • 創客的基本技能 (例如: 木工、激光切割、3-D 打印) • 第三步 - 構思 • STEM 技能 I <ul style="list-style-type: none"> - 電腦化思維簡介 - 電腦系統簡介 - 物理計算簡介 - 熟悉不同裝置 - 程式控制 - 感測器的運用
3	以設計思維創新 - 原型製作及測試 (42 小時) <ul style="list-style-type: none"> • 第四步 - 原型製作 • STEM 技能 II <ul style="list-style-type: none"> - 圖像編輯 - 影片編輯 - 建立應用程式 • 第五步 - 測試 • 推銷及評估

單元 (二): 通過創業來創新 (39 小時)

1	創新與可持續發展 <ul style="list-style-type: none"> • 社會創新和社會企業
2	認識及籌劃初創企業 認識初創企業 <ul style="list-style-type: none"> • 各類初創行業 • 機會和挑戰 初創企業商業模式 <ul style="list-style-type: none"> • 個案研究 • 精簡商業圖表簡介 • 運用精簡商業圖表 成立初創企業計劃 <ul style="list-style-type: none"> • 使命和目標 • 目標市場 • 營銷策略 • 營運和人力資源計劃 • 關鍵績效指標

單元 (三)：校外實習 (51 小時)

1	<p>校外實習</p> <p>校外實習 - 實踐性學習讓學生學以致用</p> <ul style="list-style-type: none">• 問題匯報<ul style="list-style-type: none">- 公司參觀- 公司研討會及問題匯報• 數據<ul style="list-style-type: none">- 數據蒐集- 數據分析- 匯報• 研究和結果分享• 初步解難方案匯報
2	<p>小組反思</p>

7. 情境

- 升學及職業發展路向資訊有助提升學生了解應用學習課程相關行業及發展機會。
- 應用學習課程在升學及就業的資歷認可，由個別院校及機構自行決定。成功完成應用學習課程的學生仍須符合有關機構的入學或入職要求。

升學及職業發展路向

升學

- 例如：升讀與工商管理、市場學、廣告、媒體及傳播、社會科學、公共政策、社會服務管理及可持續發展相關的課程

職業發展

- 例如：商業及公共機構的服務、文化和媒體助理及行政人員

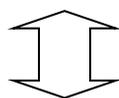
與核心科目及其他選修科目互相配合

提升及增益，例如：

- 透過起草和匯報計劃書，提升學生在企業、會計與財務概論科所獲得的知識的廣度和深度

開拓空間，例如：

- 修讀地理科的學生可透過學習辨識創新機會和推銷計劃書以擴闊視野

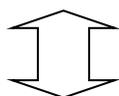


與應用學習其他學習範疇／課程的關係

例如：

應用科學

- 學生可應用設計思維技巧在應用科學相關情境中建擬創新解決方案



在初中教育發展的基礎知識

本課程建基於學生在下列學習領域所獲得的基礎知識，例如：

- 中國語文教育及英國語文教育 — 溝通技巧
- 個人、社會及人文教育 — 互相尊重、社會責任
- 科學教育 — 基本科學知識
- 科技教育 — 基本商業、科技及設計知識

8. 學與教

本課程學與教活動的設計以學生為本，讓學生認識基礎理論和概念，從而培養他們的共通能力，並建立他們對創新與創業的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：關於初創公司的課堂和討論）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：公司參觀和業界講座）。

學生從實踐中學習，在真實或模擬的工作環境中認識相關的要求，掌握基礎知識和技能，以便日後在相關的範疇內繼續升學（例如：利用精簡商業圖表解釋初創企業商業模式、推銷和修正建議書）。

學與教活動亦鼓勵學生培養正確的概念、應用及反思能力，並透過實踐，表現出企業家精神與創新精神。學生有機會整合所獲得的知識和技能，並鞏固他們的學習（例如：校外實習讓學生運用設計思維以提出以用家為本的解決方案）。

9. 應用學習課程支柱

透過相關的情境，學生有不同的學習機會（舉例如下）：

(i) 與職業相關的能力

- 展示對企業家精神及其對經濟和社會貢獻有基礎的認識；
- 利用精簡商業圖表解釋初創企業營運模式；
- 在模擬或真實情境中，辨識不同行業的創新機遇；
- 在小組討論、寫作、匯報和推銷練習中，展示二十一世紀核心技能（慎思明辨、創意、創新、溝通、協作）；及
- 在模擬或真實商業環境中，推銷能滿足客戶需要的解決方案。

(ii) 基礎技能

- 應用基本 STEM 技能製作原型及匯報（例如：micro:bit 原型、多媒體匯報）；
- 展示數據蒐集、分析和匯報的基本技巧；及
- 透過書面課業、小組討論和推銷練習有效地溝通和協作。

(iii) 思考能力

- 應用設計思維以界定問題及構思；
- 透過原型製作及測試，展示分析能力和創意思維能力；及
- 在校外實習發展解決方案的過程中，應用解難能力、STEM 技能及決策能力。

(iv) 人際關係

- 透過運用設計思維和發展以用家為本的原型，展示同理心和對別人需要的體察；
- 應用人際技巧和協作精神於小組習作及團隊協作中；
- 透過小組反思習作，展示自我反省能力；及
- 透過籌劃初創企業、專題研習匯報及預備評核活動，展示自我管理能力。

(v) 價值觀和態度

- 透過從失敗中學習，展示抗逆力；
- 透過探索社會企業、社會創新、社會需要和可持續發展議題，展示對別人的尊重和對社會的關注；及
- 展示對企業社會責任、道德及可持續發展議題有基礎的認識。