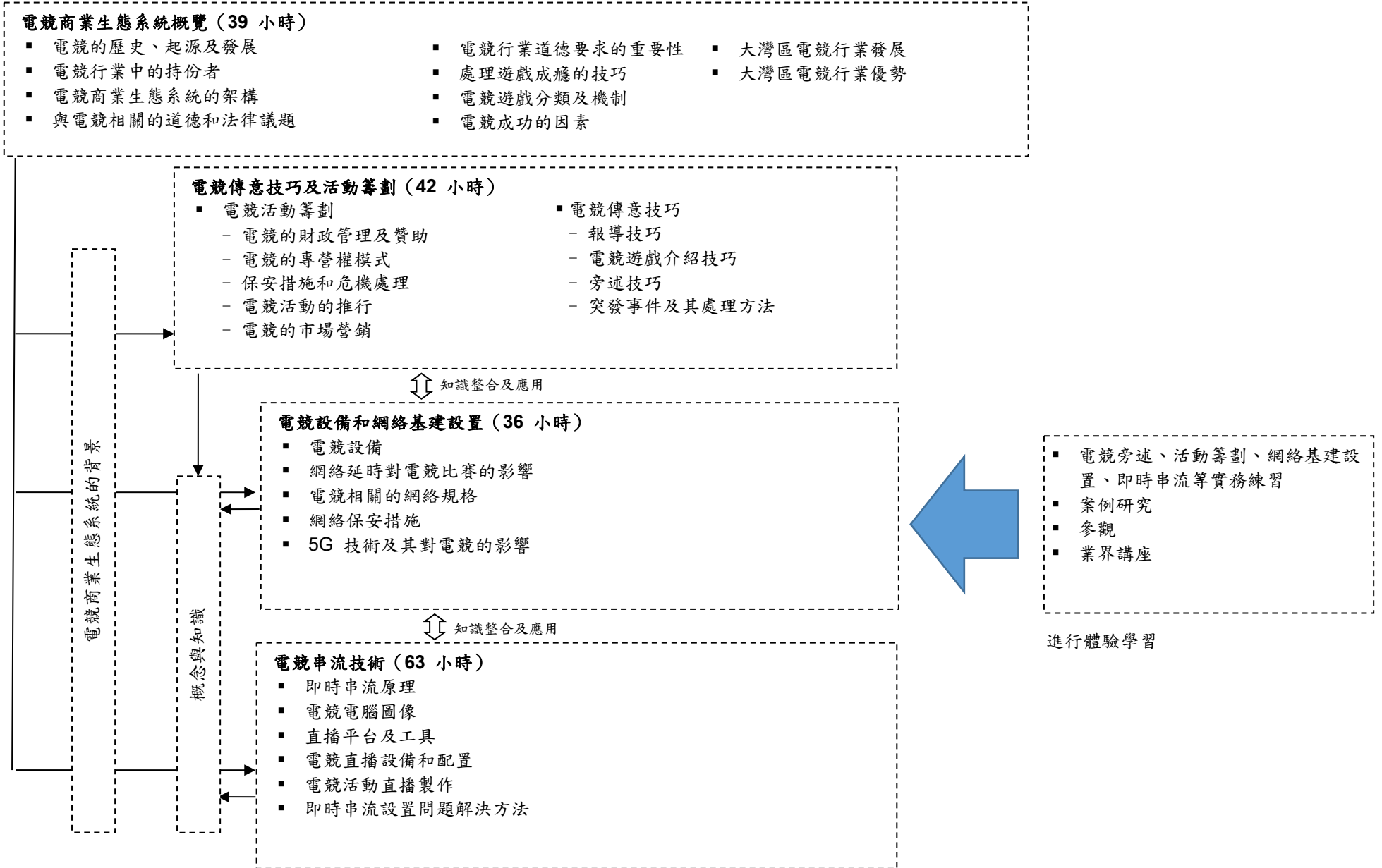


應用學習

2024-26 年度；2026 年香港中學文憑考試

項目	內容
1. 課程名稱	電競科技與管理
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	工程及生產／ 資訊工程
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) 描述電競行業各種職位的功能； (ii) 運用科技知識和技能製作電競數碼媒體內容及網絡設置基建； (iii) 融合解難能力、分析能力和溝通技巧，解決電競業務和技術相關的問題； (iv) 就電競行業所需的職業操守和正確的價值觀作出評估；及 (v) 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



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：升讀與電競、數碼媒體及娛樂、工商管理、體育及康樂管理、資訊科技相關的課程

職業發展

- 例如：電競初級活動策劃員及市場營銷人員、電競比賽評述員、初級技術支援人員

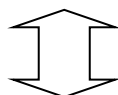
與核心科目及其他選修科目互相配合

提升及增益，例如：

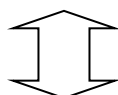
- 透過電競活動旁述，有助加強學生中國語文教育及英國語文教育的口語和書面溝通
- 應用本課程及資訊及通訊科技科的共同知識，例如：技術知識和技能、軟件應用，以加強跨學科學習

開拓空間，例如：

- 拓展修讀企業、會計與財務概論科的學生視野，了解全球遊戲產業的發展趨勢



電競科技與管理



與應用學習其他學習範疇／課程的關係

例如：

商業、管理及法律

- 加深學生在活動籌劃及推行方面對業務要求的了解

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 — 口語及書面溝通
- 數學教育 — 基礎計算、統計
- 科技教育 — 數據處理、信息搜索和軟件應用

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，並建立他們對電競科技的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：在課堂介紹電競商業生態系統概覽、電競網絡架構及網上串流技術）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：參觀本地及／或內地的電競機構、符合業界標準的實務練習，以及電競業界人士主講的分享會和職業講座）。

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：在模擬的工作環境下，使用符合業界標準的生產軟件和設備進行實務練習）。

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：在專題研習中，學生創作電競數碼媒體內容、設立網絡架構及網上串流。學生運用課堂上所學知識，有條不紊地展示自己的作品。過程中，學生應用業界標準的實務技能和跨學科的知識，解決與電競相關的難題，並準備書面報告和小組匯報。在專題研習中，學生展示業界所需的正確價值觀和態度）。

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

- 透過參觀、課堂、嘉賓講座及業界從業員主講的職業講座，了解本地及國際電競行業發展的趨勢；
- 描述電競行業各種職位的功能；
- 根據業界標準訂立的實務練習，加深對行業能力要求的認識；及
- 描述本地和海外電競行業的文化差異。

(ii) 基礎技能

- 透過製作電競的數碼內容和網絡基建設置，進行研究和收集數據以完成課業及專題研習，提升資訊科技及電腦技巧；
- 運用數學知識籌劃電競活動，例如計算營銷預算；及
- 透過參與口頭匯報和預備書面報告，加強口語及書面溝通技巧。

(iii) 思考能力

- 整合各方面的知識，包括商業策劃、活動營運，以及電競行業所需的技術應用；
- 應用慎思明辨能力和分析能力就真實案例進行討論，激發學生思考，進一步了解電競行業需具備的能力；
- 定期參與課堂活動，包括電競數碼內容設計、匯報及實地考察，以加強學生創意；及
- 透過實務練習和小組專題研習進行資料蒐集及篩選，以及對結果進行分析和整合，從而培養解難能力和決策技巧。

(iv) 人際關係

- 透過參與小組專題研習和學習，應用人際溝通和團隊合作技巧；
- 透過討論電競從業員的心理健康和壓力管理，培養正確的價值觀和態度；及
- 在模擬工作環境中遵循業界標準進行實務練習，讓學生應用時間管理技能。

(v) 價值觀和態度

- 透過了解電競行業的道德要求，培養責任感；
- 透過電競媒體內容處理課業時，理解及尊重知識產權；及
- 在導師的指導下完成實務練習，建立自信心。