

应用学习

2026-28 年度；2028 年香港中学文凭考试

项目	内容
1. 课程名称	创新与创业
2. 课程提供机构	香港大学专业进修学院
3. 学习范畴 / 课程组别	商业、管理及法律 / 商业学
4. 教学语言	中文或英文
5. 学习成果	完成本课程后，学生应能： (i) 运用设计思维构思用家为本的原型； (ii) 展示对初创企业的营运和管理有基础的认识； (iii) 应用二十一世纪核心技能（慎思明辨、创意、创新、沟通、协作）解决困难； (iv) 辨识不同行业的创新机遇，包括社会服务、艺术及媒体，或 STEM（科学、技术、工程和数学）； (v) 辨识企业社会责任、商业道德及可持续发展议题；及 (vi) 加深自我认识，探索升学及职业发展方向。

6. 课程图 – 组织与结构

单元（一）：创新和设计思维（90 小时）

1	创新和创业简介（3 小时）
2	<p>以设计思维创新-发挥同理心、定义和构思（45 小时）</p> <ul style="list-style-type: none"> • VASK (价值、态度、技巧、知识) • 设计思维第一步-发挥同理心 • 设计思维第二步-定义 • 创客的基本技能（例如：木工、激光切割、3-D 打印） • 设计思维第三步-构思 • STEM 技能 I <ul style="list-style-type: none"> - 电脑化思维简介 - 电脑系统简介 - 物理计算简介 - 熟悉不同装置 - 程式控制 - 感测器的运用
3	<p>以设计思维创新 – 原型制作及测试（42 小时）</p> <ul style="list-style-type: none"> • 设计思维第四步-原型制作 • STEM 技能 II <ul style="list-style-type: none"> - 图像编辑 - 影片编辑 - 建立应用程序 • 设计思维第五步 – 测试 • 推销及评估

单元（二）：通过创业来创新（39 小时）

1	<p>创新与可持续发展</p> <ul style="list-style-type: none"> • 社会创新和社会企业
2	<p>认识及筹划初创企业</p> <p>认识初创企业</p> <ul style="list-style-type: none"> • 各类初创行业 • 机会和挑战 <p>初创企业商业模式</p> <ul style="list-style-type: none"> • 初创企业个案研究 • 「精简商业图表」(Lean Canvas)简介 • 运用「精简商业图表」 <p>成立初创企业计划</p> <ul style="list-style-type: none"> • 使命和目标 • 目标市场 • 营销策略 • 营运和人力资源计划 • 关键绩效指标

单元 (三) : 校外实习 (51 小时)

1	<p>校外实习</p> <p>校外实习 - 实践学习让学生学以致用</p> <ul style="list-style-type: none">• 用家的需要<ul style="list-style-type: none">- 公司参观- 公司研讨会及汇报用家的需要• 数据<ul style="list-style-type: none">- 数据搜集- 数据分析- 汇报• 研究和结果分享• 初步解难方案汇报
2	小组反思

7. 情境

- 升学及职业发展路向资讯有助提升学生了解应用学习课程相关行业及发展机会。
- 应用学习课程在升学及就业的资历认可，由个别院校及机构自行决定。成功完成应用学习课程的学生仍须符合有关机构的入学或入职要求。

升学及职业发展路向

升学

- 例如：升读与工商管理、市场学、广告、媒体及传播、社会科学、公共政策、社会服务管理及可持续发展相关的课程

职业发展

- 例如：公营及私营机构的服务、文化和媒体助理及行政人员

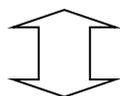
与核心科目及其他选修科目互相配合

提升及增益，例如：

- 透过起草和汇报计划书，提升学生在企业、会计与财务概论科所获得的知识的广度和深度

开拓空间，例如：

- 修读地理科的学生可透过学习辨识创新机会和推销计划书以扩阔视野



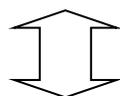
创新与创业

与应用学习其他学习范畴 / 课程的关系

例如：

应用科学

- 学生可运用设计思维技巧在应用科学相关情境中建拟创新解决方案



在初中教育发展的基础知识

本课程建基于学生在下列学习领域所获得的基础知识，例如：

- 中国语文教育及英国语文教育 - 沟通能力
- 个人、社会及人文教育 - 互相尊重、社会责任
- 科学教育 - 基本科学知识
- 科技教育 - 基本商业、科技及设计知识

8. 学与教

本课程学与教活动的设计以学生为本，让学生认识基础理论和概念，从而培养他们的共通能力，并建立他们对创新与创业的就业期望。

学生在不同形式的活动有系统地认识不同的情境（例如：关于初创公司的课堂和讨论）及体验情境的复杂性以开阔视野（例如：公司参观和业界讲座）。

学生从实践中学习，在真实或模拟的工作环境中认识相关的要求，掌握基础知识和技能，以便日后在相关的范畴内继续升学（例如：利用精简商业图表解释初创企业商业模式、推销和修正建议书）。

学生有机会巩固他们的学习，并表现出企业家精神与创新精神（例如：校外实习让学生运用设计思维以提出以用户为本的解决方案）。

9. 应用学习课程支柱

透过相关的情境，学生有不同的学习机会（举例如下）：

(i) 与职业相关的能力

- 展示对企业家精神及其对经济和社会贡献有基础的认识；
- 利用精简商业图表解释初创企业营运模式；
- 辨识不同行业的创新机遇；
- 在小组讨论、写作、汇报和推销练习中，展示二十一世纪核心技能（慎思明辨、创意、创新、沟通、协作）；及
- 推销能满足客户需要的解决方案。

(ii) 基础技能

- 运用基本 STEM 技能制作原型及汇报（例如：micro:bit 原型、多媒体汇报）；
- 展示数据搜集、分析和汇报的基本技巧；及
- 透过书面课业、小组讨论和推销练习有效地沟通和协作。

(iii) 思考能力

- 应用设计思维以「界定」(define)问题及进行「构思」(ideate)；
- 透过原型制作及测试，展示分析能力和创意思维能力；及
- 在校外实习发展解决方案的过程中，运用解难能力、STEM 技能及决策技巧。

(iv) 人际关系

- 透过运用设计思维，发展以用户为本的原型，展示同理心和对别人需要的体察；
- 运用人际技巧和协作精神于小组习作及团队协作中；
- 透过小组反思习作，展示自我反省能力；及
- 透过筹划初创企业、专题研习汇报及准备评估课业，展示自我管理能力。

(v) 价值观和态度

- 透过从失败中学习，展示抗逆力；
- 透过探索社会企业、社会创新、社会需要和可持续发展议题，展示对别人的尊重和对社会的关注；及
- 展示对企业社会责任、道德及可持续发展议题有基础的认识。