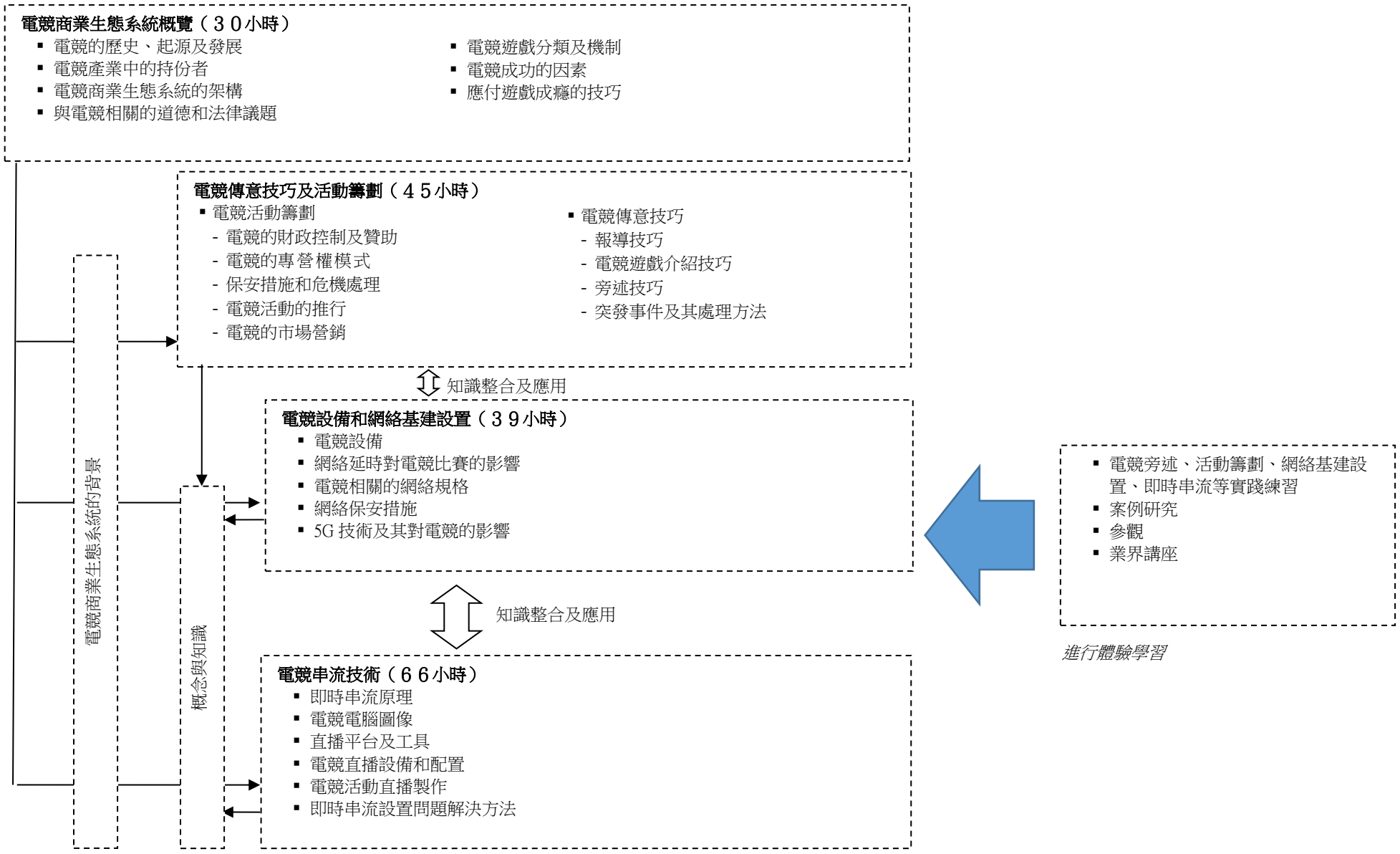


應用學習（高中課程）

2021-23 學年

項目	內容
1. 科目名稱	電競科技
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	<p>完成本科目後，學生應能：</p> <ul style="list-style-type: none"> (1) 描述電競行業各種職位的功能； (2) 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； (3) 融合解難、分析能力和溝通技巧，解決電競業務和技術相關的問題； (4) 就電競行業所需的職業道德和正面的價值觀作出評估；及 (5) 提升相關範疇之升學及就業發展所需的自我認知。

6 課程圖 - 組織與結構



7 情境

- 有關升學及職業發展路向的資訊有助提升學生對應用學習課程相關行業及發展機會的了解。在升學及就業方面，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。
- 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。教育局和應用學習課程提供機構將繼續尋求有關的資歷認可，以便完成應用學習課程的學生為升學及就業作好準備。

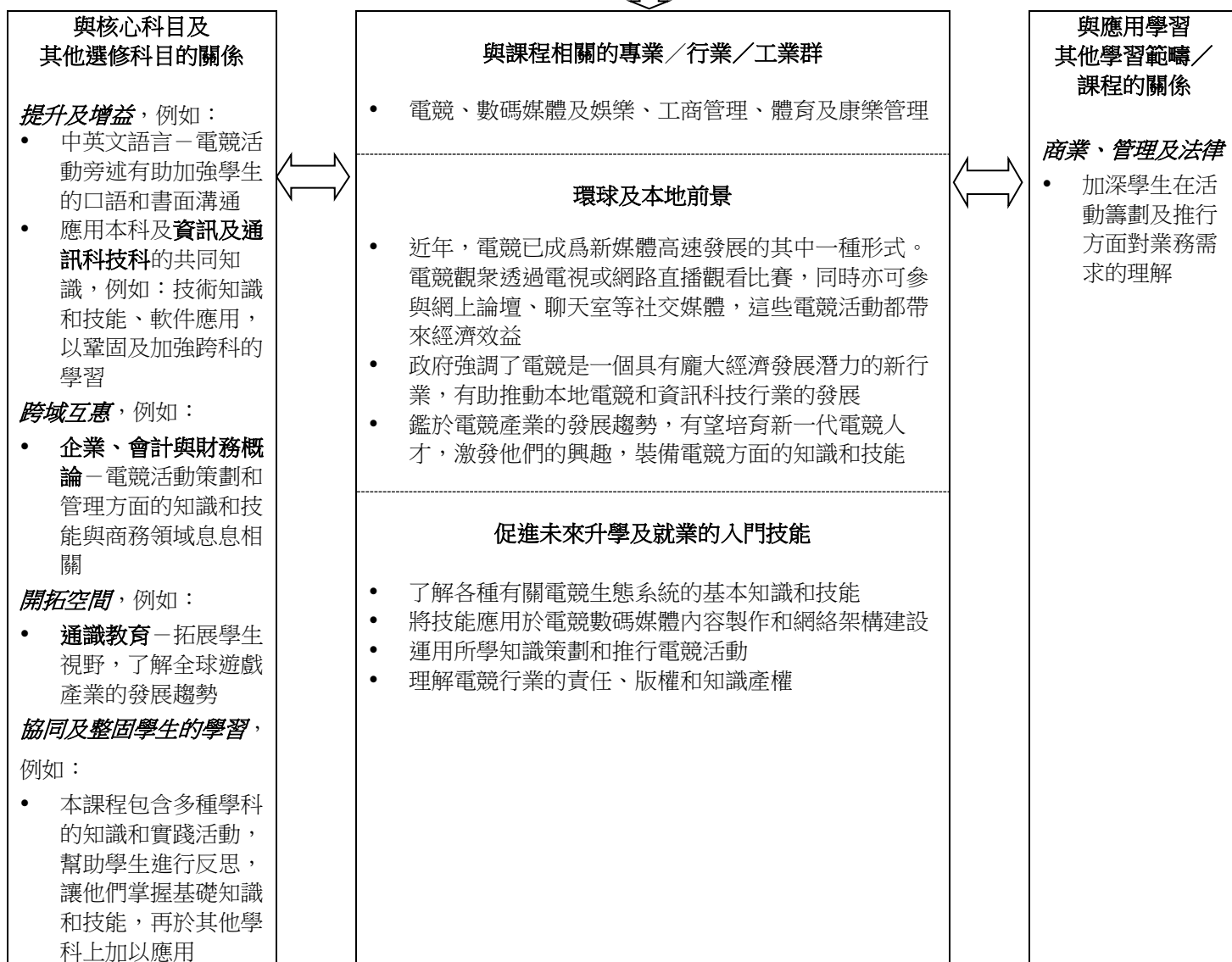
升學及職業發展路向

升學

- 例如：電競、數碼媒體及娛樂、工商管理、體育及康樂管理、資訊科技

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



在初中教育及中四發展的基礎知識

本科目建基於學生在下列學習領域所獲得的基礎知識上，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