

應用學習（高中課程）

2021-23 學年

學與教

科目名稱	：	電競科技
學習範疇	：	工程及生產
課程提供機構	：	香港大學專業進修學院

電競科技課程學與教活動的設計以學生為本，讓學生認識有關的基礎理論和概念，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、電競網絡架構，以及網上串流技術）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，符合業內標準的實務練習和分享會，以及電競業內人士的職業講座）。

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，使用符合業內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（例如：案例研究有助學生了解電競商業生態系統和全球電競行業的發展趨勢）。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，以及網上串流。學生將課堂上所學知識充分利用，有條不紊地展示自己的作品。過程中，學生套用符合行業標準的實踐技能，運用跨學科的知識處理與電競相關的難題，並呈交書面報告和小組匯報。學生在準備的過程中展示業內所需的正面的價值觀和積極的態度）。

應用學習（高中課程）

2021-23 學年

應用學習課程支柱的情境化描述 - 電競科技

完成本科目後，學生應能：

- 描述電競行業各種職位的功能；
- 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；
- 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；
- 就電競業所需的職業道德和正面的價值觀作出評估；及
- 提升相關範疇之升學及就業發展所需的自我認知。

透過與科目相關的特定情境，學生有不同的學習機會（舉例如下）：

1. 與職業相關的能力

- 透過課外參觀、課堂內容、嘉賓講座及業界人士的職業講座，了解本地及國際電競業發展的趨勢；
- 說明電競行業各式各樣職位的職能；
- 根據業內標準訂立的實習，有助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。

2. 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，有助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
- 進行口頭匯報和遞交書面報告，有助加強口語及書面溝通技巧。

3. 思考能力

- 整合各範疇的知識，包括商業策劃、活動營運，以及電競行業所需的技術應用；
- 運用明辨性思考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才能；
- 定期參與課堂活動，包括電競數碼內容設計、匯報及戶外參觀，有助激發創意；及
- 透過實習和小組專題研習進行資料蒐集及篩選，及對結果進行分析和整合，從而培養解難能力和決策技巧。

4. 人際關係

- 透過參與小組研習和學習，應用人際溝通和團隊合作技巧；
- 討論電競從業員的心理健康和壓力管理；及
- 在模擬工作環境中遵循行業標準進行實踐，讓學生掌握時間管理技能。

5. 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
- 透過完成實習及導師的回饋，培養自信心。