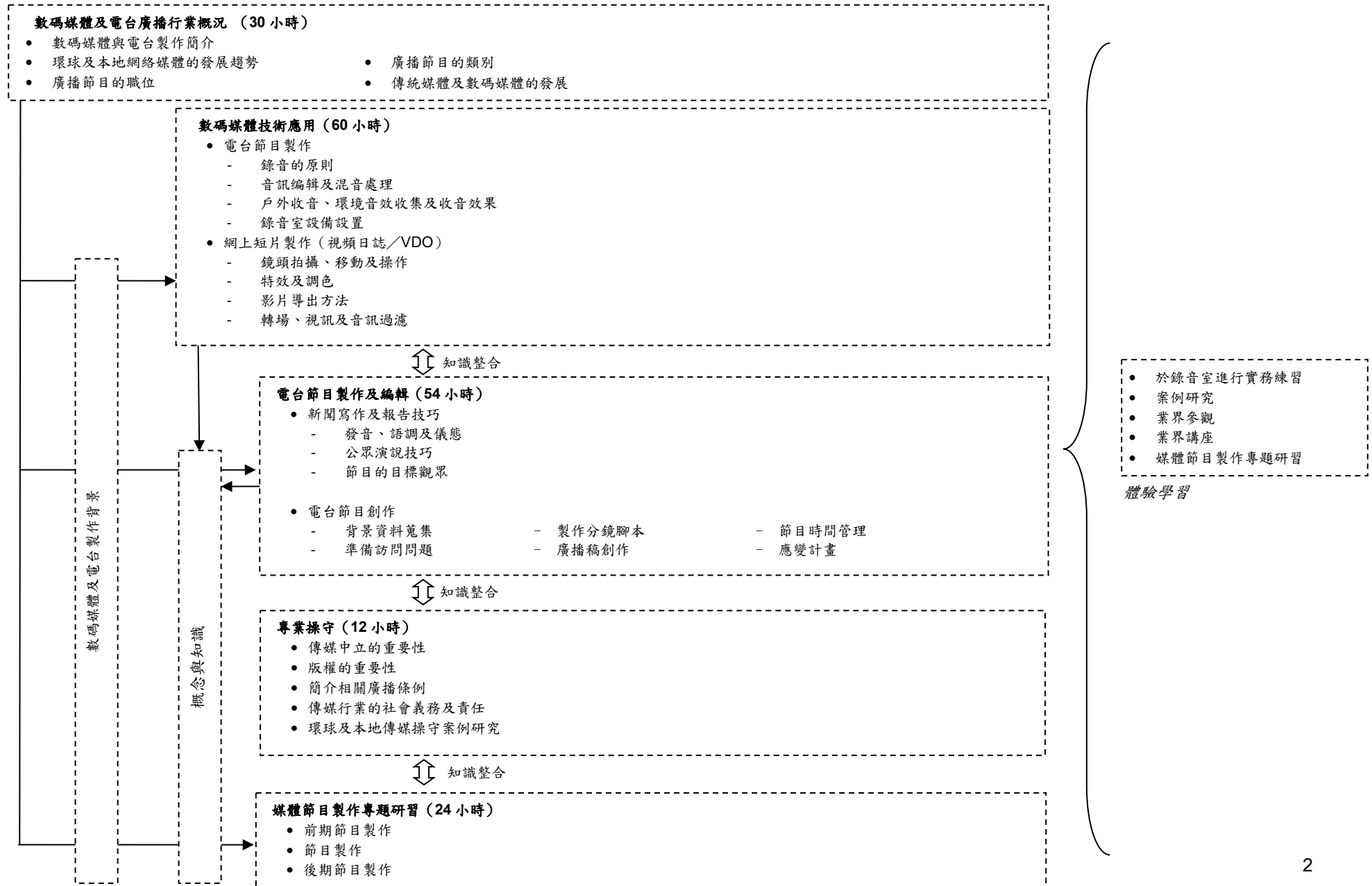


應用學習

2026-28 年度；2028 年香港中學文憑考試

項目	內容
1. 課程名稱	數碼媒體及電台製作
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	媒體及傳意／ 電影、電視與廣播學
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) 闡釋數碼媒體與電台廣播行業的角色、責任及專業操守； (ii) 應用數碼媒體與電台製作的基本知識和技能； (iii) 透過電台節目製作與目標觀眾進行有效溝通； (iv) 在數碼媒體與電台製作中，培養團隊精神和時間管理技巧； (v) 在電台節目製作中，整合解難能力、分析能力和溝通能力，並提供應變方案；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



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：升讀與新聞與傳播學、媒體及文化研究、公共關係、廣告、電影電視相關的課程

職業發展

- 例如：電台主持、電台節目總監及製作、電視主持、編劇及製作助理、錄音室助理、配音員、電視電影聲音製作、公關助理、新聞及雜誌記者、網絡傳媒工作

與核心科目及其他選修科目互相配合

提升及增益，例如：

- 透過劇本寫作和電台廣播，提升學生在**中國語文科**和**英國語文科**的說話和寫作溝通能力
- 使用不同的軟件可以豐富學生在**資訊及通訊科技科**的技能

開拓空間，例如：

- 修讀**音樂科**及／或**設計與應用科技科**的學生可以通過研究環球網絡媒體發展趨勢以拓闊視野

數碼媒體及 電台製作

與應用學習其他學習範疇／ 課程的關係

例如：

創意學習

- 審美意識和創意思維可以豐富數碼媒體內容的設計和製作

商業、管理及法律

- 商業管理和法例規定的概念可應用在媒體節目規劃

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** — 說話和寫作溝通能力
- **數學教育** — 基礎計算
- **科技教育** — 數據處理、資料蒐集和軟件應用

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，並建立他們對數碼媒體及電台廣播行業的就業期望。

學生在不同形式的活動有系統地認識不同的情境（例如：在課堂上介紹數碼媒體行業的概況，以及製作數碼媒體及電台節目的知識和技能）及體驗情境的複雜性以拓闊視野（例如：參觀數碼媒體及電台廣播公司，並由業內人士分享經驗）。

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：在模擬的工作環境中，使用符合業界標準的製作軟件和設備進行實務練習）。

學生有機會鞏固他們的學習，並表現出企業家精神與創新精神（例如：在製作專題研習中，學生整合在課程所學的知識和技術，策劃、設計和製作數碼媒體及電台節目，並運用解難能力應對製作過程中遇到的困難）。

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

- 在製作數碼媒體及電台廣播內容時，運用傳媒溝通能力，例如劇本寫作及故事敘述；
- 概述數碼媒體及電台廣播行業的發展趨勢；
- 描述電台廣播行業的職業路徑和主要職位的職能；
- 根據業界標準，整合並運用數碼媒體和電台節目製作的技術技能；及
- 展示對電台廣播行業能力要求的認識。

(ii) 基礎技能

- 透過製作廣播節目、匯報、數碼媒體節目製作及準備報告，加強說話和寫作的溝通能力；
- 應用數學知識，規劃數碼媒體及電台節目的製作預算；及
- 選用適合的設備和軟件，搜尋資料及製作數碼媒體節目，以提升資訊科技能力及電腦技能。

(iii) 思考能力

- 整合不同學科的知識，包括科技、設計、語文及數學，規劃及籌辦數碼媒體及電台節目；
- 運用慎思明辨能力，討論傳媒行業的案例研究；
- 在電台節目創作中，提升創意思維；及
- 透過專題研習的資料蒐集及篩選、數據分析和整理，培養解難能力及決策技巧。

(iv) 人際關係

- 透過數碼媒體製作的小組專題研習，運用人際溝通和建立團隊的技巧；及
- 在電台廣播的模擬工作環境中，透過小組專題研習理解分工合作對電台節目製作的重要性，並培養時間管理技能。

(v) 價值觀和態度

- 討論公共廣播的責任；
- 透過了解數碼媒體及電台廣播行業的道德要求，培養責任感；及
- 透過傳媒從業員的經驗分享，理解及尊重知識產權。