



HTShum

應用學習APL

什麼是應用學習(APL)

- 香港中學文憑試：乙類科目
- 由大專院校及專業機構提供
- 獲教育局全數資助學費
- 修讀年期：F4 – F5 (1.5年)

目的

- 提供與職業相關情景
 - 加深對各行發展認識，拓闊眼界
- 透過知識應用與實踐活動
 - 培養職業相關的能力和共通能力
- 高中階段
 - 有機會取得職業資歷認可證書

七個學習範疇：

1. 創意學習
2. 媒體及傳意
3. 商業、管理及法律
4. 服務
5. 應用科學
6. 工程及生產
7. 應用學習（職業英語）

共54科

評核

- 成績→列於香港中學文憑證書
- 不設公開考試
 - 同學的表現→課程提供機構評核
 - 平日課業表現評定

ApL評級	文憑試評級
達標	第2級
達標並表現優異 (I)	第3級
達標並表現優異 (II)	第4級

升學

- 學士學位課程
 - 三種情況，視乎院校及課程
 - 作為選修科目
 - 給予額外分數
 - 作為額外的輔助資料
- 副學位課程
 - 達到第二級或以上成績，便可作為選修科目

升學

教資會資助學士課程

院校	必修科目				選修科目		應用學習
	中	英	數	通			
 香港大學	3	3	2	2	3	3	+(優異 I/II)
 香港中文大學	3	3	2	2	3	3	+(優異 I/II) 部分課程
 香港科技大學	3	3	2	2	3	3	+(優異 I/II)
 香港理工大學	3	3	2	2	3	3	✓(優異 I) 部分課程
 香港浸會大學	3	3	2	2	3	3	✓(優異 I) 部分課程
 香港城市大學	3	3	2	2	3	3	✓(優異 I/II) 部分課程
 嶺南大學	3	3	2	2	2		+(達標) 部分課程
 香港教育大學	3	3	2	2	2		✓(優異 I) +(達標)

✓：接受達指定等級(優異 II / 優異 I / 達標)作為滿足一個選修科要求
+：接受達指定等級(優異 II / 優異 I / 達標)作為輔助資料或參考

就業

- 公務員事務局
 - 接受應用學習科目在香港中學文憑的成績

上年度ApL科目

- 電腦遊戲及動畫設計 (創意學習範疇)
- 甜品及咖啡店營運 (服務)

成績統計

科目 Subject		年份 Year	百分率 Percentage			
			達標並表現優異(II) Attained with Distinction (II) Lv 4	達標並表現優異(I) 或以上 Attained with Distinction (I) or above Lv 3	達標或以上 Attained or above Lv 2	未達標 Unattained
服務 Services	酒店營運 Hotel Operations	2018	4.4	18.9	90.0	10.0
		2019	3.7	17.6	95.4	4.6
		2020	2.4	11.9	90.5	9.5
	甜品及咖啡店營運 Pâtisserie and Café Operations	2018	7.8	20.9	93.0	7.0
		2019	7.3	26.3	86.2	13.8
		2020	6.1	23.9	98.9	1.1

Source: HKEAA -2020年香港中學文憑考試 歷年報考情況及成績統計

共通單元

1. 電腦遊戲及動畫行業入門 (27小時)

- 行業知識
- 創作設計師的角色
- 電腦遊戲及動畫的歷史與文化
- 版權議題及專業操守
- 電腦遊戲及動畫製作流程
- 電腦遊戲及動畫設計的成功因素

2. 視覺設計基礎 (30小時)

- 多媒體科藝作品欣賞
- 視覺設計概念
- 視覺設計工具
- 角色及道具設計

3. 電腦遊戲及動畫創意 及故事板建構 (24小時)

- 創意技巧
- 故事板建構技巧
- 電腦遊戲及動畫設計與創意的融合

電腦遊戲及 動畫設計

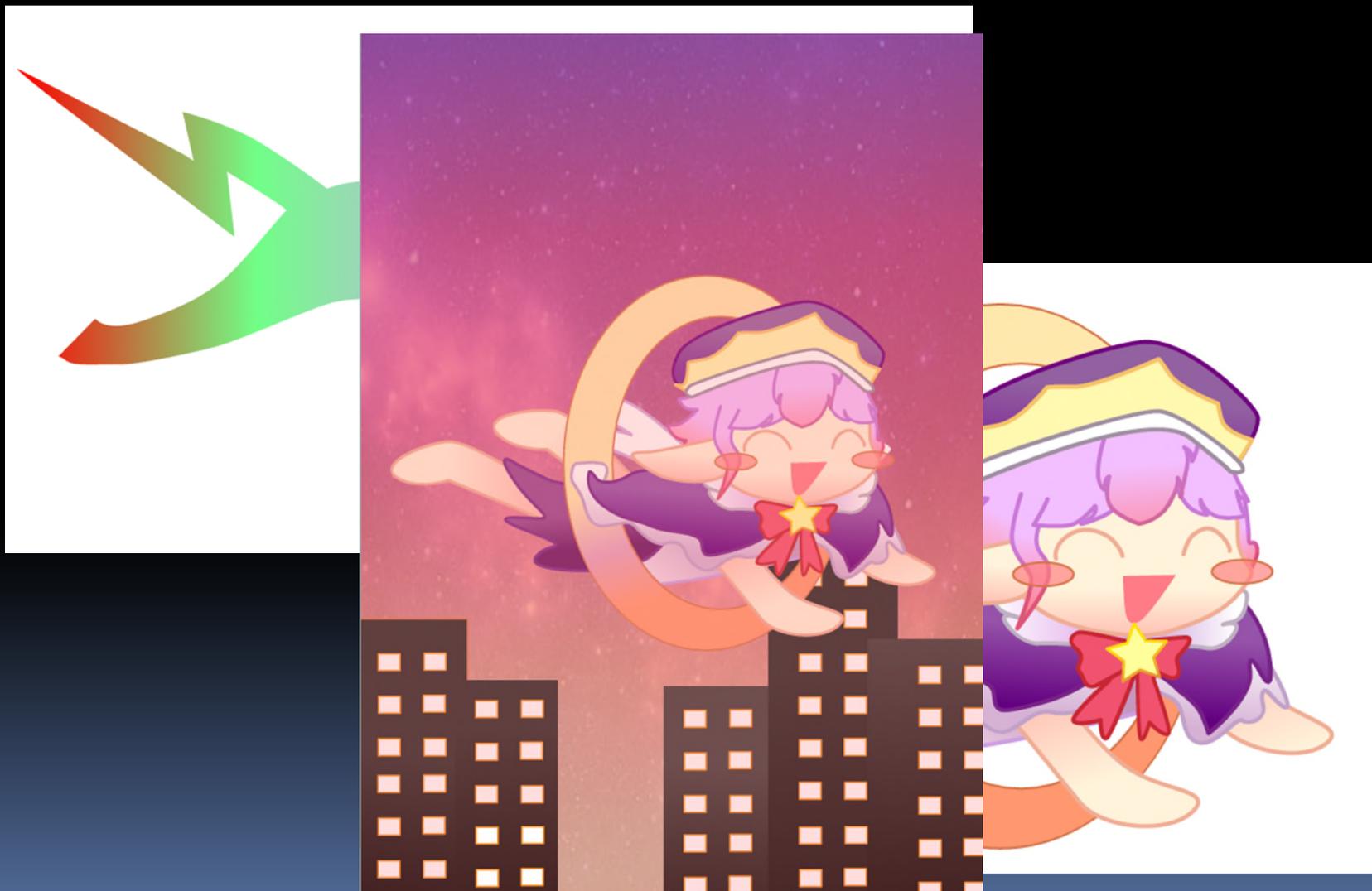
電腦遊戲設計分流

4. 電腦遊戲設計及開發 (30小時)
5. 電腦遊戲的動態影像及視覺效果
(24小時)
6. 電腦遊戲專題習作 (45小時)

評估 - 電腦遊戲及動畫設計

課業編號	課業名稱	評估方法	課業簡介
必修部分			
1	香港及/或內地電腦遊戲及動畫設計行業測驗	筆試	學生須完成一份測驗，內容包括本港及/或內地電腦遊戲及動畫設計行業的特色及最新發展動向，以及從業員之職責及須具備之工作操守。試題形式包括填充題、短答題及開放式問題。
2	視覺設計及故事建構測驗	實務測驗及筆試	學生須運用數碼繪圖軟件，創作及繪畫插畫和圖像，並就圖像設計概念及故事發展以文字加以描述。
3	電腦遊戲及動畫創意互動設計	實務評估	學生須運用創意設計一個供電腦遊戲及動畫互動的裝置。
選修部分：電腦遊戲設計分流			
4a	電腦遊戲開發工具之操控	實務評估	學生須運用特定遊戲開發工具和電腦編程技巧，完成電腦遊戲圖像設計和遊戲開發的習作。
5a	動態影像小型專題研習	專題研習及媒體作品	學生須進行一個媒體製作的小型專題研習，並應用有關知識和操作技巧去處理各種媒體形式及表達創意，以完成一件媒體作品——動態影像短片。
6a	電腦遊戲設計專題研習	專題研習及口頭匯報	學生須以小組形式（1）提交一份電腦遊戲的專題研習建議書（不少於十張簡報幻燈片），內容包括初步角色設計圖、故事板、遊戲概念、遊戲發展及每週工作進度表；（2）準備一件媒體作品——電腦遊戲，並（3）在課堂上作口頭匯報（10至15分鐘）。各組員均須就團隊合作、問題解決能力及項目管理效率各方面作互評。

電腦遊戲及動畫設計



甜品及咖啡店營運

ApL@港專 x YouTube LIVE導引課程活動【初中】

歡迎中學老師、學生及家長登記參與港專「初中應用學習導引課程（網上模式）」了解港專「甜品及咖啡店營運」應用學習課程。



甜品及咖啡店營運

課程資訊 

YouTube LIVE 導引課堂

- 學生可嘗試與導師一起製作一個特色甜品、咖啡或咖啡特飲
- 不同咖啡拉花技巧示範

 登記 / 參與 LIVE 導引課堂

課程報名及諮詢

 WhatsApp LIVE Chat @5410 7170

ApL@港專 x YouTube LIVE導引課程活動【初中】

24/4, 星期六

10am | 甜品及咖啡店營運 

Coffee Lab Asia、
精品咖啡協會(SCA)
•提供參觀企業機會

課程結構

- 甜品及咖啡店運作簡介 (15小時)
- 甜品及咖啡店運作系統 (45小時)
- 咖啡店食品及飲品製作 (44小時)
- 甜品製作 (44小時)
- 餐單設計及執行 (32小時)

評估 - 甜品及咖啡店營運

課業編號	課業名稱	評估方法	課業簡介
1	測驗 - 行業知識、食物衛生及食物安全	筆試	學生須完成一份有關基礎行業知識、食物衛生及食物安全的筆試。題目形式包括選擇題及简答题。
2	咖啡店服務及產品製作	實務評估	學生須在特定主題的實務評估中展示有關咖啡店服務及產品製作的能力。
3	甜品店服務及產品製作	實務評估	學生須在特定主題的實務評估中展示有關甜品店服務及產品製作的能力。
4.	測驗 - 甜品及咖啡店產品與服務	筆試	學生須完成一份有關甜品及咖啡店產品與服務知識的筆試。題目形式包括選擇題、简答题及長答题。
5	甜品或咖啡店模擬運作 (I)	計劃書	學生須提交一份模擬運作計劃書，內容包括主題、餐單設計、材料選擇、食譜及服務流程。
6	甜品或咖啡店模擬運作 (II)	實務評估及口頭匯報	學生須以小組形式，根據指定計劃書，模擬運作一家具食品及飲品製作的甜品或咖啡店，並就模擬運作作出口頭檢討報告。

7. 炭燒咖啡起源於哪個國家？

- A. 中國
- B. 英國
- C. 美國
- D. 日本

4. 下圖的咖啡壺名稱是什麼？



9. 下列哪一項不是烘焙中鹽的作用？

- A. 加麵糰的彈性及韌性
- B. 增加金黃顏色
- C. 調整成品甜度的作用
- D. 增加蛋白體積

10. 中筋麵粉的蛋白質含量為 ___% 以上。

- A. 12.5
- B. 10.5
- C. 8.5
- D. 6.5

11. 製作意大利芝士蛋糕 Tiramisu 通常使用哪類型的乳酪？

- A. 硬質乳酪
- B. 軟質乳酪
- C. 非熟成乳酪
- D. 半硬質乳酪



結語

1. 培養共通能力和職業入門技能，促進未來升學及就業
2. 實踐與理論並重
3. 平日課業表現評定
4. 取得職業資歷認可證書