

數碼電影製作證書

課程編號：IT037A

報名代碼：2350-IT037A

☎ 2975 5887

✉ connie.wkc.cheng@hkuspace.hku.hk

本課程旨在介紹數碼電影拍攝、執導、剪輯的基本知識，培訓學員有系統地闡述故事和構想的能力，並且教導學員對電影製作的實際技術，從而能夠掌握製作數碼影像格式於不同平台上播放的知識。本課程適合對影像製作（如電影、網上影片）感興趣的人士、或已加入相關行業的在職人士進修。

- R** 申請人應該
1. 完成香港中學文憑考試課程；或
 2. 完成香港中學會考課程；或
 3. 年滿18歲或以上，具有二年相關工作經驗的申請人，學院將會按個別情況作考慮。

\$ 每課程 HK\$13,200
報名費用：HK\$150

D 6個月

🇬🇧 粵語輔以英語

Q 資歷架構級別：2 資歷名冊登記號碼：11/000173/2
資歷名冊登記有效期：2011年1月13日 - 持續有效

數碼漫畫設計與製作（高中應用學習）證書

課程編號：IT076A

☎ 2975 5887

✉ connie.wkc.cheng@hkuspace.hku.hk

隨著互聯網技術和手提設備的普及，漫畫作品現已可在不同的數碼媒體平台上發佈。漫畫業正在從傳統的紙張繪圖轉向數碼化出版。

D 180小時

Q 資歷架構級別：3 資歷名冊登記號碼：19/001253/L3
資歷名冊登記有效期：2020年1月1日 - 2027年8月31日

數碼媒體及電台製作（高中應用學習）證書

課程編號：IT080A

☎ 2975 5887

✉ connie.wkc.cheng@hkuspace.hku.hk

本高中應用學習課程，旨在培養學生對數碼媒體及電台廣播行業各種概念和技術的認識和理解，及幫助學生探索不斷發展的數碼媒體及電台廣播行業的就業機會，並為促進該行業的發展做好準備。

D 2年

D 5 weeks

🇬🇧 Cantonese

Q 資歷架構級別：3 資歷名冊登記號碼：20/000700/L3
資歷名冊登記有效期：2021年1月1日 - 2028年8月31日

eSports Technology

電競科技

電子競技科學文憑

課程編號：IT063A

報名代碼：2045-IT063A

☎ 3762 0910

✉ vhh.chan@hkuspace.hku.hk

本課程旨在讓學生認識電子競技產業的基礎知識，了解其商業生態系統、歷史、文化、串流技術、節目管理、倫理、安全及法例，令學生能夠學以致用，並開展與電子競技相關事業。

- R** 申請人須：
- 完成香港高中課程；或
 - 完成香港中學會考課程；或
 - 年滿二十一歲並具備基本閱讀及書寫能力。

\$ HK\$20,000
報名費用：HK\$150

D 9個月

🇬🇧 粵語輔以英語

Q 資歷架構級別：3 資歷名冊登記號碼：18/000291/L3
資歷名冊登記有效期：2018年6月1日 - 持續有效

電子競技科學基礎證書

課程編號：IT064A

報名代碼：1735-IT064A

☎ 3762 0910

✉ esports@hkuspace.hku.hk

本課程為學生介紹電子競技行業的基本知識及概念，為對這門學科有興趣之學員提供學習機會。

此課程由香港警務處少年警訊經香港電競總會委託本學院舉辦。
此委託課程只提供給15歲或以上之少年警訊會員報讀。

\$ 報名費用：HK\$150

D 54小時

🇬🇧 粵語輔以英語

Q 資歷架構級別：2 資歷名冊登記號碼：18/000564/L2
資歷名冊登記有效期：2018年8月7日 - 持續有效

電競科技與管理（高中應用學習）證書

課程編號：IT079B

☎ 3762 0910

✉ vhh.chan@hkuspace.hku.hk

本高中應用學習課程，旨在培養學生對電子競技行業各種概念和技術的認識和理解，及幫助學生探索不斷發展的電子競技行業的就業機會，並為促進該行業的發展做好準備。

R 申請人必須為中三或中四學生。中三學生可以提前申請，但在應用學習課程開課時，他們必須是中四學生。而中四學生可以選擇在中四或中五時學習該課程。

D 2年

🇬🇧 粵語

Q 資歷架構級別：3 資歷名冊登記號碼：23/000760/L3
資歷名冊登記有效期：2023年9月1日 - 2028年8月31日