

社商校合辦



STEM



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups
洪水橋青年空間
Hung Shui Kiu Youth S.P.O.T.



香港教育大學
The Education University
of Hong Kong



Department of Education Policy
and Evaluation

SPORT & ART TAINMENT PARK 體藝園

數碼港 DELF 2023

體藝園嘉年華

Sport & Art Tainment Park Carnival

26.08.2023 | CyberArena Carnival

25~27.08.2023 | Roadshow & Workshops



PMF
Hong Kong Production Mapping Festival

AIIT
AI In-place Triathlon

MEGA
MICRO ENTREPRENEURIAL GRAND AWARDS

第六屆香港光雕節 · AIIT Alpha Grand · MEGA 微創大賞
(AI 原地三項鐵人賽)

www.ictinpe.org/satp

統籌/製作



資訊科技體育基金

SPORT & ART TAINMENT PARK

體藝園

數碼港 DELF 2023

體藝園嘉年華

登記 AIIT 或其他活動

> <https://tinyurl.com/4eafh89e>

體藝園社商校協作支持數碼港 DELF 2023 數碼娛樂領袖論壇一連三天活動, 以及第二天 **CyberArena** 全天體藝園嘉年華, 包括「第六屆香港光雕節」、光雕路演、「AIIT AI 原地三項鐵人賽」、AI 自助健身街站、「MEGA 微創大賞」、AI 輔助光雕 及 AI 生成 NFT 工作坊

25~27.08.2023 | IT Street

9am~6pm 光雕路演 (一連三天)

9am~6pm AIIT AI 自助健身街站 (一連三天)

26.08.2023 | CyberArena

09:00 am MEGA 微創路演 : MoCap XR 、 AI NFT 、 WalkApp 體驗

10:30 am 啟動禮 1 : 體藝園嘉年華

10:45 am 啟動禮 2 : AIIT Alpha Grand

11:30 am AIIT 比賽 : #1

01:15 pm 啟動禮 3 : 香港光雕節

01:55 pm AIIT 比賽 : #2

03:30 pm 頒獎禮 : AIIT 、 光雕節 、 MEGA

05:00 pm 結束

27.08.2023 | Smart-living Lab

2pm/3pm/4pm 工作坊 1 : AI 輔助光雕 (預先免費登記)

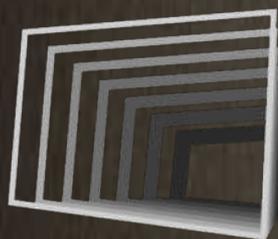
10am/2pm/4pm 工作坊 2 : AI 生成 NFT (預先免費登記)

數碼港 DELF 2023



DELF 數碼娛樂領袖論壇是數碼港一年一度的旗艦活動, 旨在推動香港數碼娛樂和電子競技的發展; DELF 2023 將解鎖遊戲、體育和電子競技、音樂、藝術和文化、教育和生活方式等的新 Digi-tainment 數字娛樂體驗, 探索 Web 3.0 顛覆性的力量如何不斷打破娛樂和互動體驗的極限, 還設有四個關鍵互動區, 包括 **Artainment, Sportainment, Edutainment** and **LOHAS** (Lifestyles of Health and Sustainability : 樂活), 通過它們無縫融合虛擬和現實世界, 共同創造出令人興奮的嘉年華體驗

DELF 2023 網頁 > <https://delf.cyberport.hk/en/index>



PMF 6
Hong Kong Projection Mapping Festival

第六屆香港光雕節

The 6th Hong Kong Projection Mapping Fest

26.8.2023

啓動禮 1:15pm · CyberArena

頒獎禮 3:30pm · CyberArena

路演 : 8月 25~27 日 | 9am~6pm · IT Street

工作坊 : 8月 27 日 | 2pm/3pm/4pm · Smart-living Lab

第六屆 香港光雕節

The 6th Hong Kong Projection Mapping Festival

26.8.2023 | 數碼港 DELF 2023 DAY 2

路演 : 2023年8月25~27日 | 9am~6pm · IT Street

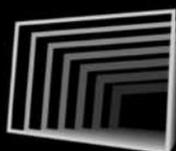
啓動禮 : 2023年8月26日 | 1:30pm~5pm · CyberArena

工作坊 : 2023年8月27日 | 9am~5pm · Smart-living Lab

策略夥伴 :

協辦 :

演出 : 中華基督教會基法小學 · 聖傑靈女子中學 · 大埔舊墟公立學校
香港浸會大學附屬學校王錦輝中小學 · 賽馬會體藝中學
瑪利諾中學 · 秀茂坪天主教小學 · 獨立創作人: 楊宇隔 / 潘建成



PMF 6
Hong Kong Projection Mapping Festival

社商校合辦



數碼港
Cyberport 2.0

DELTA

SPORT & ART
體藝園

香港青年協會
The Hong Kong Association of Youth Groups

香港教育大學
The Education University of Hong Kong

贊助

Panasonic

保潔科技有限公司
SHUN HING TECHNOLOGY CO., LTD.

resolume

體藝支援

eLearner

Guxart de

META

ATTA

TECHNOLOGIES

Ken 潘建成 · Sean 楊宇隔 · SYK 蕭羽鈞 · Eva 周敏

支持 :



STEM SEED 種子計劃



www.ictinpe.org/pmf6



社商校協作合辦機構

IPF 資訊科技體育基金 | STEM SEED 種子計劃

香港數碼港管理有限公司 | DELF 2023 數碼娛樂領袖論壇

香港青年協會 | 洪水橋青年空間

香港教育大學 | 教育及人類發展學院 教育政策與領導學系

www.ictinpe.org/pmf6

光雕節里程

2016年

光雕 STEM 起源

IPF於2016年引入光雕 STEM 至香港, 現已延伸至中小學全方位課外、常規、專題研習、校慶活動、音樂劇表演等, 並已引入至懲教所在囚培訓、社區中心、非華語學校、特殊學校等等

光雕的視覺成果有趣、吸引, 表演活動能容納廣泛的受眾, 而表演活動必須要實時演出, 製作過程必須涉獵多元的藝術、科技、工程、活動管理和創作技能, 以及經過長期、緊密的互動協作解難去克服挑戰, 有助提升學生培養企業家本能

2017年

創辦光雕節

IPF、數碼港、城市大學及十一所中小學2017年合作創辦第一屆光雕節, 並成為當年 OGCIO IT Fest 官方活動; 2020年因疫情關係停辦一屆, 其後香港青年協會、香港教育大學加入合辦, 2022年起合併數碼港 DELF 數碼娛樂領袖論壇舉辦



2023年

復課升級

進階的光雕作品加入 MoCap 3D 動畫、Blender 3D 動畫、Procreate 2D 動畫、AI 生成圖像、自拍串流混音、ChatGPT 輔助 Python 編程手勢及聲控互動功能、以及 Low-poly 裝置藝術, 並提升中學光雕 IT Lab 創下學界歷來最大的外牆光雕作品, 促進光雕 ArTainment 產業發展

第六屆

香港光雕節

2023年合併數碼港 DELF 2023 體藝園嘉年華, 舉辦, 結合AIIT Alpha Grand AI 原地三項鐵人賽、MEGA 微創大賞等於 CyberArena 及 IT Street 互動進行



光雕 GX STEM

光雕 GX STEM 學習模式結合設計思維、團隊建設以及來自真實產業的學習資源和挑戰，促進學習者自定 (1)個人目標、(2)團隊策略、(3)坐言起行按團隊角色分流學習、實踐、評核

設計思維 (Design Thinking)

課程透過設計思維建立團隊同理心，讓學生從第一天開始就抱着肩負重任的使命感去學習、思考、想像、創造，並專題研習一個有體溫的主題，創造獨一無二的故事板和光雕作品

團隊建設 (Team Building)

學生初步認識了產業和技能後，自薦面試 11 個適合不同個性和技能的職位 (監制、導演、創作總監、美術指導、視頻/配樂/舞台設計、後期製作、舞台工程、市場策劃、宣傳及司儀)；各展所長分途學習，模擬一間製作公司的運作，分部門綜合不同的技能自主執行前期、後期、台前、幕後的職能

促進互動協作和握要表達的溝通能力，然後學以致用走出課室實踐一項真實的挑戰活動，擴闊視野，從而培養坐言起行承擔、臨場應變解難的企業家本能，AI 機械人無法取代的同理心、創造力，以及在生涯發展中，能洞悉社會和產業演變的眼界

遊戲體驗 (Gamify Experiences)

學生按自薦的團隊角色各展所長，自定 (1)個人目標和 (2)團隊策略，以及(3)分流學習、實踐、評核

學界光雕紀錄

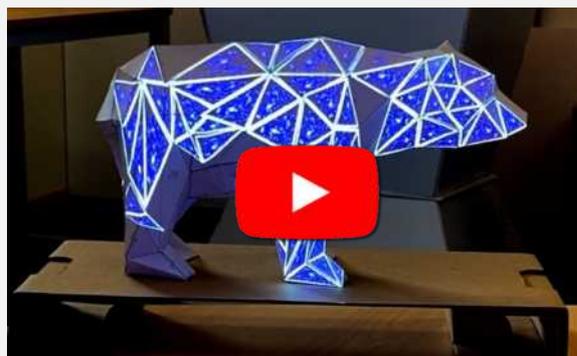
中學光雕 IT Lab 2021年成為 OGCIO 官網公布首第二個 IT Lab 成就

網頁 > <https://tinyurl.com/3a7j3e4m>

中學光雕 IT Lab 於三年疫情後復課的首三個月，創下學界歷來最大、比中環大館更大的光雕作品



光雕 STEM > www.ictinpe.org/pm



小學先驅「藍地球18生肖」環保北極熊光雕



小學先驅 Blender 3D + iPad 2D 動畫光雕



聖誕節禮堂光雕 + 特別室工作坊遊戲攤位





DELF 2023

ArTechs 體驗工作坊

Cyberport Smart-living Lab

< 必須預先免費登記 >

www.ictinpe.org/delf-workshop

Tasting Workshop

**Getting started
AI-assisted programming
interactive Projection Mapping**

體驗工作
AI 輔助編程互動光雕入門

Cyberport DELF 2023 Day 3

27.08.2023 | Smart-living Lab | 45 min
2:00pm / 3:00pm / 4:00pm | Age: 12+

Registration : www.ictinpe.org/delf-workshop



Cyberport 20

DELFI



Tasting Workshop

**Getting started AI-assisted
NFT & Marketplace**

體驗工作
AI 生成 NFT 及上架入門

Cyberport DELF 2023 Day 3

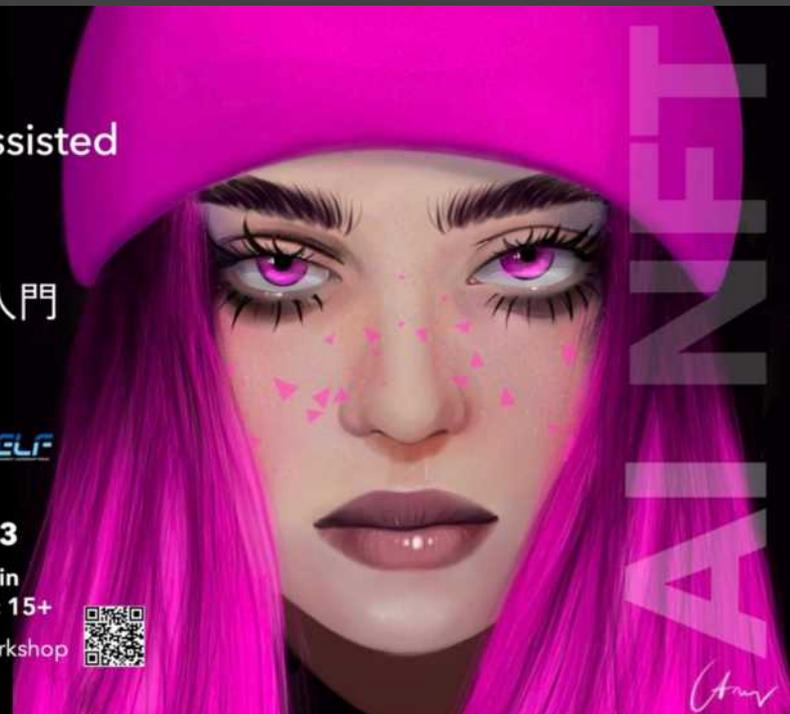
27.08.2023 | Smart-living Lab | 90 min
10:00am / 2:00pm / 4:00pm | Age: 15+

Registration : www.ictinpe.org/delf-workshop



Cyberport 20

DELFI





AI In-place Triathlon

AIIT Alpha Grand

AI In-place Triathlon Alpha Grand Awards

AI 原地三項鐵人賽首航總站

26.8.2023

啓動禮及賽事 10:30am · CyberArena

頒獎禮 3:30pm · CyberArena

自助街站 : 8月 25~27 日 | 9am~6pm · IT Street

AIIT
AI In-place Triathlon

AIIT Alpha Grand
AI 原地三項鐵人賽 首航總站

26.8.2023 | 10:30am~5pm
數碼港 DELF 2023 DAY 2 · CyberArena

原地：雙手運球(籃球) · 跳繩 · 深蹲

AIIT Alpha 四站錦標頒獎禮 | 香港紀錄挑戰公開賽
AIIT League 23/24 全港十八區中小幼聯賽發佈

社商校合辦

技術合辦 ATTA TECHNOLOGIES 賽事 Process Tracker AI 技術合辦

技術合作 SHUN HING TECHNOLOGY CO., LTD. 產品贊助 SOUL

協辦學校

體育支援 eeLearner Guxart de META X

支持

IPF 資訊科技體育基金 | STEM SEED 種子計劃
香港數碼港管理有限公司 | DELF 2023 數碼娛樂領袖論壇
香港青年協會 | 洪水橋青年空間
香港教育大學 | 教育及人類發展學院 教育政策與領導學系

即場指導：無需經驗
冠軍獎品：運動型藍牙耳機
不經人手：專業AI視像裁判

五組男女混合賽：初小、高小、初中、高中、公開
每人完成全部三項最多次數(各30秒內)

www.ictinpe.org/aiit-ag

STEM SEED 種子計劃

社商校協作合辦機構

IPF 資訊科技體育基金 | STEM SEED 種子計劃

香港數碼港管理有限公司 | DELF 2023 數碼娛樂領袖論壇

香港青年協會 | 洪水橋青年空間

香港教育大學 | 教育及人類發展學院 教育政策與領導學系

www.ictinpe.org/aiit-ag

賽制

參考 AIIT 賽事實況片段 > https://youtu.be/jjerR3V5_xo

參賽資格	精英組：特邀中小學校隊以學校為單位登記 公開組：全港任何人士皆可公開登記	
參賽組別 (共五組)	賽事分為五個男女混合的組別： (1) 精英初小組校隊：小 1~3 (2) 精英高小組校隊：小 4~6 (3) 精英初中組校隊：中 1~3 (4) 精英高中組校隊：中 4~6 (5) 公開組個人：無年齡限制	
參賽人數	精英組：每校可以登記兩組, 每組男女混合上限 20 人, 每校上限共 40 人 公開個人：個人登記	
賽事類別	每位選手必須完成全部三個標準項目： - 標準三項包括：雙手運球(籃球)、跳繩、深蹲 - 每項分別於 30 秒內完成最多動作的次數 - 五組同時男女混合進行, 自主按個人特性策略完成三項的次序, 排隊競賽	
錦標	獎項	精英組：四組, 初小、高小、初中、高中男女混合, 每組冠亞季軍各一個 公開組：一組, 冠亞季軍各一個, 優異獎三個 不分組：打破 AIIT 香港紀錄, 四個挑戰獎包括一個鐵人三項及三個單項
	頒獎	全部錦標將於同日頒獎禮頒發獎杯、獎狀及獎品；具名獎狀將於日後補發
	獎品	所有冠亞季軍及優異獎得主全部獲贈 SOUL 贊助高級運動型音樂播放器
賽程	步驟一	真人及「AI 輔助教練」現場指導即場學習, 集體熱身：參賽者無需經驗
	步驟二	自主觀察及練習, 按個人的特性策劃完成鐵人三項的次序
	步驟三	排隊輪流競賽
裁判	AI 裁判	賽事獨特的 AI VAR (AI 視像裁判) 運用了數碼講重點培育 ATTA Tech Ltd 專利的 Process Tracker 數據教練技術, 實時評估動作的次數和幅度： - 選手及教練皆無需穿戴或手持裝置 - LCD 屏幕即時回饋成績數據、影像、指示和排名 - AI 視像裁判即時上載成績至雲端數據庫, 大電視即時回饋成績和排名, 彌補了肉眼難以保證的準確性、客觀性、穩定性, 包括動作的幅度、運球的高度、深蹲的深度、高速跳繩、四肢及頭部動作的協調
時間/地點	2023 年 8 月 26 日 數碼港 DELF 2023 CyberArena (1) 09:00am：開始召集 (5) 02:30pm：比賽 第 2 段 (2) 10:30am：啟動禮 (6) 03:30pm：頒獎典禮 (3) 11:30am：比賽 第 1 段 (7) 05:00pm：結束 (4) 01:30pm：暫停比賽	

AIVAR

AI PE STEM



隨着三月除下口罩，體育社交活動回復正軌，IPF 盟友恢復活力，創辦了「AIIT AI 原地三項鐵人賽」，在首四個月內成功創辦了四個首航實驗賽站，並實驗了幼稚園小鐵人體育遊戲活動，共約 800 中小幼學生參與，從而驗證了寶貴的經驗，收集了實戰的數據，然後於 8 月在數碼港 DELF 2023 舉辦首屆「AIIT Alpha Grand」香港紀錄挑戰公開賽，並延伸「AIIT League 23/24」全港十八區中小幼聯賽

IPF 社商校協作創辦 AIIT，運用了數碼港重點培育 ATTA Technologies Limited 的專利 Process Tracker 數據教練技術，並進一步結合體藝 STEM 和 SporTainment 主題公園活動設計概念，創建了 AIVAR – AI PE STEM 創造力教育資源，包括 LAB 方案、全方位課程及體驗工作坊、校本/聯校實踐活動等



ATTA 數據教練
裝置

願景和目標

彌補下降了了的運動量和社交活動

AIVAR AI PE STEM 運用適當的 AI 運動科技結合體藝 STEM，將艱辛的運動過程演變成 SporTainment 體育遊戲體驗學習活動，並促進接近「無人操作」的自助健身活動模型，彌補在疫情期間普遍下降了了的運動量和社交活動量；應用範圍包括常規體育課、精英訓練、課餘練習、聯校競賽：

- 提升教師在體育課推動全班數十學生恆常「自主」進行體育訓練的**效能**
- 促進全校數百學生在小息和課後「自助」練習、評估、挑戰、友誼賽的**樂趣**
- 提升全校師生、家校、中小幼友校互動培養恆常運動習慣的**氛圍和動機**

前瞻性生涯發展

將 AI 科技融入體藝 STEM，促進體、藝不同領域的師生各展所長融合發展，切身體驗學以致用融入真實生活的成效，擴闊學習者生涯發展前瞻性的視野；學校可簡單地主辦、協辦類似 AIIT 的標準活動，或透過課程訓培學生 DIY 創建校本特色的活動設計，包括：AI 輔助動畫設計，AI 輔助數據庫手機 APP 編程及 UX 設計，校本特色的運動訓練設計，實習執行 DIY 創新的 SporTainment 節目

社商校協作共享

支持本地原創技術，並提升師生與開發者近距離交流，「青少年企業家」人才可透過體藝園的外展活動進階銜接 SporTainment 和 ArTainment 初創培育生態資源，延伸青少年企業家務實創新和創業的專業資源，孵化跨產業人才供應鏈，提升香港 Web3.0 國際競爭力

AI PE STEM > www.ictinpe.org/aivar

數據教練裝置資料 > www.ictinpe.org/aipt

LAUNCH DAY

Progress Tracker

ATTA TECHNOLOGIES
QUANTIFYING SPORTS TRAINING



ANALYZE YOUR GAME

Saturday August 26, 2023

Cyberport Atrium

STEM SEED 種子計劃

科技火速發展, 40%工種將會在十年內消失：
好消息？壞消息？

IPF (資訊科技體育基金) 2014年成立, 2017年成為香港稅務條例第88條NGO機構 (#91/15045), 2016年創辦 STEM SEED 種子計劃, 致力：

社商校協作共享

社商校協作共享：跨領域整合五個產業的 STEM 創造力教育資源, 包括 ArTechs、SporTechs、AloT、Digital Transformation、Web3.0

平等機會

Map The Future：不分宗教、種族、政治, 促進不同階層的學生更平等的機會去涉獵適當的科技進行學習、思考、想像、創造、創新、創業, 包括 STEM 課程、工作坊、LAB 方案、常規課程、實踐活動、U18 企業家實習

有體溫的企業家本能

Make Future A Difference：透過設計思維建立同理心, 結合團隊建設互動解難, 坐言起行創建一個對社區有真實價值的產物, 以實踐活動為學習目標, 培養 AI 機械人無法取代的同理心、創造力、有體溫的企業家本能

精選體藝STEM

> www.ictinpe.org/featured



MAP THE FUTURE

好消息還是壞消息？

由自己的態度決定：與時並進 vs 故步自封



MAKE FUTURE
A DIFFERENCE

STEM SEED 種子計劃



MAKE FUTURE
A DIFFERENCE

Web3.0 知識產業轉型

隨着 Web 3.0 和 AI Chatbot 的崛起, IPF STEM SEED 種子計劃分別於 2021 及 2023 年創辦 GX STEM 及 體藝園, 促進中小學 Web3.0 知識產業轉型的生涯發展, 包括: 社區數碼轉型、文創數碼轉型、校園數碼轉型; 並凝聚跨領域的持份者社商校協作共享資源, 創建相關 Web3.0 新經濟模型的 STEM 創造力教育, 驅動五個關鍵的技能: Visualization、Gamification、Monetization、Decentralization、Entrepreneurship

GX STEM

2021年創建 GX STEM (Gamify eXperiences) 遊戲體驗學習模式, 結合 (1)設計思維、(2) 團隊建設、(3)來自產業的資源和真實挑戰: 促進**學習者自定** (a)個人目標、(b)團隊策略、(c)按自薦的團隊角色分流學習、實踐、評核; 讓學生從第一天開始就抱着肩負重任的使命感去學習、思考、想像、創造, 並專題研習一個有體溫的主題, 創造獨一無二的成果, 培養坐言起行承擔、互動應變解難、AI 機械人無法取代的**同理心、創造力、有體溫的企業家本能**

體藝園

2023年創辦體藝園, 涵蓋體育路、文創街、微創大賞等三個領域, 致力**體、藝 GX STEM** 結合**主題公園**概念, 以數碼港為基地延伸青少年 Web3.0 企業家創新和創業生涯發展, 將體藝學習和初創成果演變成對社區有真實價值的 **SporTainment** 和 **ArTainment** 數碼娛樂節目模型, 並於同年數碼港 **DELIF 2023 CyberArena** 和 **IT Street** 舉辦體藝園嘉年華, 包括第六屆香港光雕節及路演、AIIT AI原地三項鐵人賽及街站、MEGA微創大賞、AI 藝術工作坊

STEM SEED 成果回顧 2014~23 > <https://www.ictinpe.org/review>

SPORT & ART TAINMENT PARK 體藝園

體藝園

體育路 · 文創街 · 微創大賞

隨着三月除下口罩, IPF STEM SEED 種子計劃「社商校協作」盟友恢復了活力, 在首三個月內重啓了封存已久的 RFID 晶片計時長跑活動, 光雕 IT Lab 結合 MoCap 和 Chat GPT 創造了學界歷來最大外牆光雕, 首創在中學 LED 禮堂成功實驗 XR 電影虛擬製作, 還有 MoCap IT Lab、AI 生成 NFT、WalkApp …

同時亦創辦了 AIIT AI 原地三項鐵人賽, 在四個月內完成了四個首航 (Alpha) 分站, 也實驗了幼稚園小鐵人體育遊戲活動, 共約 800 中小幼學生參與

然後再創辦體藝園, 涵蓋體育路、文創街、微創大賞, 致力體藝 GX STEM 資源共享生態, 促進 Web3.0 知識產業轉型, 並結合主題公園概念將體藝學習和初創成果演變成 SporTainment 和 ArTainment 數碼娛樂節目模型, 促進體育社交、藝術社交、校園社交活動, 提升社區共融和社會資本的發展, 並以數碼港為基地延伸青少年企業家創新和創業生涯發展, 孵化跨產業人才供應鏈, 提升香港 Web3.0 國際競爭力

同年, 夥伴支持數碼港 DELF 2023 三天活動, 並於 DAY 2 主場館 CyberArena 全天舉辦「體藝園嘉年華」, 包括第六屆香港光雕節及路演、AIIT AI 原地三項鐵人賽及街站、MEGA 微創大賞、AI 光雕和 NFT 工作坊

體藝園 > www.ictinpe.org/satp

數碼港
體藝園
微創大賞

體藝園

體育路 · 文創街 · 微創大賞

願景和目標

社商校協作：創建

- 創建以 SporTechs 和 ArTechs 為核心的「體藝 STEM」資源共享生態
- 促進 Web3.0 知識產業轉型, 包括：社區數碼轉型、文創數碼轉型、校園數碼轉型
- 提升數碼產物在 Web3.0 新經濟模型中五個關鍵技能：
Visualization、Gamification、Monetization、Decentralization、Entrepreneurship

結合主題公園概念：演變

- 演變體藝學習和初創成果成為 SporTainment 和 ArTainment 數碼娛樂節目模型
- 促進全方位互動的「體育社交」、「藝術社交」、「校園社交」活動
- 提升社區共融和社會資本的發展

以數碼港為基地：延伸

- 延伸青少年企業家創新和創業生涯發展
- 孵化跨產業人才供應鏈共享經濟模型
- 提升香港 Web3.0 國際競爭力

體藝先驅計劃：凝聚

- 凝聚持份者實驗和實踐創新的、甚至瘋狂的創意

促進一個更平等的機會讓來自不同領域的師生盡早涉獵最新的 ALPHA 版或 BETA 版的體藝創科教育資源和實習機會, 並跨領域社商校協作改良和共享, 從而創造對社區真實有用的創新成果, 並透過舉辦活動或支援先驅學校舉辦活動, 提升分享成果的效能、趣味和認知度

先驅計劃 > <https://tinyurl.com/3vsn4fve>

合作機構

體藝園嘉年華 2023



社商校
合辦



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups
洪水橋青年空間
Hung Shui Kiu Youth S.P.O.T.



香港教育大學
The Education University
of Hong Kong



Faculty of Education
and Human Development
教育及人類發展學院



Department of Education Policy
and Leadership
教育政策領導處

技術
合辦



AIIT 賽事 Process Tracker AI 技術合辦

技術
合作



信興科技有限公司
SHUN HING TECHNOLOGY CO., LTD.



策略
夥伴



政府資訊科技總監辦公室
Office of the Government Chief Information Officer



ENRICHED IT PROGRAMME
資訊科技增潤計劃



協辦



支持



Jockey Club Triathlon
賽馬會體藝中學



體藝
支援



Winnie 鄭筱盈 · Christy 陳樂桃 · Cynthia 陳彥彤 · KW 鄧國威 · Allen 曹永進

獨立創作人: Ken 潘建成 · Sean 楊宇陽 | 少年歌手: Eva 周敏 | 少年運動員: SYK 蕭羽鈞

社商
支持



AIIT 獎品
贊助



社商校合辦機構

體藝園嘉年華 2023

IPF 資訊科技體育基金

2014年成立, 2017年成為 88 NGO 機構(#91/15045), 2016年創辦 STEM SEED 種子計劃, 致力社商校協作共享五個真實產業的專業資源, 包括 ArTechs、SporTechs、AloT、Digital Transformation、Web3.0; 不分宗教、種族、政治促進不同階層的學生更平等機會涉獵適當的科技進行學習、思考、想像、創造、創新、創業, 包括STEM課程、活動、實習; 透過設計思維建立同理心, 結合團隊建設互動創建一個對社區有真實價值的產物, 以實踐活動為學習目標, 提升學習者有體溫的企業家本能; 2023年創辦體藝園推動 Web3.0 SporTainment 和 ArTainment



香港數碼港管理有限公司

數碼港為一個創新數碼社群, 匯聚超過 1,650 間初創企業和科技公司, 由香港特別行政區政府全資擁有的香港數碼港管理有限公司管理。數碼港的願景是成為數碼科技樞紐, 為香港締造嶄新經濟動力。數碼港透過培育科技人才、鼓勵年輕人創業、扶植初創企業, 致力創造蓬勃的創科生態圈; 藉著與本地及國際策略夥伴合作, 促進科技產業發展; 同時加快公私營機構採用數碼科技, 推動新經濟與傳統經濟融合; 網頁 > www.cyberport.hk



香港青年協會 洪水橋青年空間

洪水橋青年空間配合洪水橋新市鎮未來發展, 於 2017 年正式遷入該區首個公共屋邨洪福邨投入服務, 9000 多呎面積的洪水橋青年空間, 為青協首間以「Smart S.P.O.T.」概念運作的青年空間; 以「創意學習」的主題, 致力塑造成一個信任、開放和創意的空間, 透過創意科藝工程(LEAD)、創新社區服務、及創作媒體為工作方向; 於用戶主導的服務概念下讓青年有嶄新的學習體驗; 網頁 > <https://hsk.hkfyg.org.hk/>



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups
洪水橋青年空間
Hung Shui Kiu Youth S.P.O.T.

香港教育大學 教育及人類發展學院 教育政策與領導學系

教育政策與領導學系成立於 2010 年。作為本大學的重要一環, 我們在推行各類學士和研究課程上不遺餘力。我們的願景是成為本地、區內以至國際教育工作者的匯點, 就我們的三大學術專項領域, 包括領導、教育政策以及教師與學校發展, 提供研究和服務支援; 旨在為學校及其他教育或培訓機構發展專業人材, 協助本地及來自不同國家的教師和領導人員發揮專業能力, 並以宏觀的角度審視香港教育政策及其對學校和社會的影響; 網頁 > <https://www.eduhk.hk/epl/tc/>



製作團隊

體藝園嘉年華 2023

製作	IPF 資訊科技體育基金有限公司
監製及創作總監	Joe Chen 陳岡毅
營運總監	Josephine Chan
節目經理	Winnie Cheng 鄭筱盈
美術及設計指導	Christy Chen 陳樂桃
3D VFX 創作	Ken Poon 潘建成
2D 及裝置藝術創作	Sean Yang 楊宇陽
光雕後期製作	KW Tang 鄧國威
企業社會責任	Allen Tso 曹永進
文創公共關係	Cynthia Chan 陳彥彤
少年企業家實習	少年獨立歌手：Eva 周鋤 少年運動員：SYK 蕭羽鈞
營運合作	Hong Kong Cyberport Management Company Limited 香港數碼港管理有限公司
AI 運動科技合作	ATTA Technologies Limited
數碼技術合作	Panasonic · Shun Hing Technology Limited 信興科技有限公司
光雕軟件支援	Resolume B.V.
STEM 技術支援	eeLearner Limited
UX 設計支援	Guxart de Limited
Web 技術支援	Teenosonic Limited
節目統籌支援	Peanuts Time Event Management Limited
節目營運支援	Meta X Event Limited
節目公關支援	Mascottist Academy

X Fab™

eeLearner®

Guxart de

META X



體藝園嘉年華製作團隊：由 IPF 青少年企業家/實習生組成

STEM SEED 致力社商校協作培育青少年「體藝科技」創業，並透過「X Fab™」市場共享生態各展所長鬆散聯盟，組成「Web3.0 知識產業轉型」人才供應鏈，一站式對學校、機構、海外提供多元整合的專業服務

可聯絡 IPF 轉達需求

> www.ictinpe.org/xfab

STEM SEED

STEM SEED 種子計劃

STEM SEED

MAKE FUTURE
A DIFFERENCE

IPF 資訊科技體育基金

ICT-In-Physical Education Foundation

STEM SEED 種子計劃

HK section 88 NGO #91/15045



短訊 : 9442 4228

電郵 : info@ictinpe.org

網站 : www.ictinpe.org