

香港  
光雕節

HONG KONG  
PROJECTION MAPPING FESTIVAL

銜接課程

# 光雕 STEM

設計思維 · 團隊建設 · 遊戲體驗

Design-thinking · Team-building · Gamification

2016 年: 引入光雕 STEM 至香港

2017 年: 於數碼港創辦第一屆香港光雕節

2022 年: 第五屆合併數碼港 DELF 數碼娛樂領袖論壇舉辦, IPF、數碼港、香港青年協會、香港教育大學教等社商校合辦, Panasonic 信興科技、荷蘭 Resolume B.V. Arena 主力贊助

光雕遊戲體驗 STEM

- 團隊建設課程 (12 節)
- 進階 GEAT 項目團隊建設課程 (12 節)
- 常規課程 @ IT/VA/文藝 (8~45 節/班)
- 體驗工作坊/Play Group (1 節)
- 光雕 GEAT 藝術科技 IT 實驗室方案
- 特殊教育及專業培訓訂製方案

**IPF** 資訊科技體育基金

STEM SEED 種子計劃

(HK section 88 NGO #91/15045)

光雕網頁 > <https://www.ictinpe.org/pm>

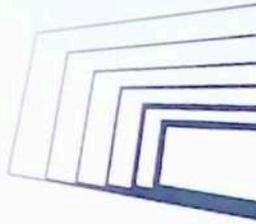


← 新 logo

網上查詢

> <https://tinyurl.com/fyx6bkj6>

數碼港  
Cyberport



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

resolume



第五屆香港光雕節

5th HK Projection Mapping

STEM is all about  
PEOPLE

Panasonic



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

# 光雕 STEM



## 香港光雕節

設計思維 · 團隊建設 · 遊戲體驗

Design-thinking . Team-building . Gamification

### 標準 12 節課程概覽

簡介	<p><b>設計思維、團隊建設、遊戲體驗：</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>透過專題研習一個<b>有體溫</b>的主題，建立團隊的同理心和肩負重任的使命感，創作獨一無二的故事板和約 5 尺的光雕作品</li><li>自薦面試 11 個適合不同個性和技能的<b>職位</b>，包括台前幕後、前期設計、後期製作、行銷和管理，分途學習，如同一個企業般分部門互動協作，各展所長實踐</li><li>校本自決校內外表演活動<b>主題</b>：環保、校慶、藝文、歷史、社區等</li></ul>
實踐活動	<ol style="list-style-type: none"><li>完成課程將獲邀「<b>香港光雕節</b>」公演，競逐類似奧斯卡的獎項</li><li>傑出團隊有機會獲特邀「<b>拓荒者實習計劃</b>」，例如：於國際性的數碼港 DELF 數碼娛樂領袖論壇公演或舉辦工作坊</li><li>最少一項校內自訂活動，例如：校慶表演、舞台劇、音樂會背景特效、開放日、中小幼銜接體驗工作坊、社區服務表演活動（活動可能涉及額外成本）</li></ol>
對象/人數 課時 形式	中小學   20 名學生/班 (中 3~5, 中 1~3, 小 4~6, 小 3~4 混合) 12 節 x 1.5~2 小時 (共 18~24 小時) 到校：全方位課外活動
課程資源	課程已包括一切必須的專業資源，包括：一人一機專業光雕軟件教育版，200 段授權特效短片、配樂素材，自造光雕立體模型的材料等（入門課程無需購買任何軟硬件）
學校自備	一人一機普通電腦，手提電腦 x 2，普通退役投影機 x 2



# 設計思維 團隊建設 遊戲體驗 光雕節



## 設計思維 (Design Thinking)

課程涉獵真實產業中的專業資源，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，準備學以致用走出課室征服一項真實的挑戰，例如光雕節公演、實習舉辦工作坊、校慶、音樂劇、開放日等



## 團隊建設 (Team Building)

學生初步認識了產業和技能之後，自薦面試 11 個適合不同個性和技能的職位，包括監制、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、宣傳及司儀等，分途學習



模擬一間製作公司的運作，各展所長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，培養坐言起行的習慣，互動溝通和握要簡報的表達能力，透過實踐活動擴闊視野，洞悉社會和產業演變的眼界，從而自主發展有體溫的企業家本能和生涯發展

## 遊戲體驗 (Gamification)

學生自薦角色各展所長，自定目標培養坐言起行的態度和企業家本能，與時並進自主發展 AI 機械人無法取代我們的人情味和創造力



# 關於課程

## 課程大綱

簡介	<p><b>設計思維、團隊建設、遊戲體驗：</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 透過專題研習一個<b>有體溫</b>的主題，建立團隊的同理心和肩負重任的使命感，創作獨一無二的故事板和標準約 5 尺的光雕作品</li><li>• 自薦面試 11 個適合不同個性和技能的<b>職位</b>，包括台前幕後、前期設計、後期製作、行銷和管理，分途學習，如同一個企業般分部門互動協作，各展所長實踐</li><li>• 校本自決校內外表演活動<b>主題</b>：環保、校慶、文化、藝術、歷史、社區等</li></ul>
主要技能	<ul style="list-style-type: none"><li>• 數碼娛樂藝術產業概況</li><li>• IT、AI、IoT、創科、創業、智慧城市生涯規劃基礎概念</li><li>• 專業光雕軟件、製作、電腦周邊裝置及連接工程</li><li>• 故事板創作、品牌形象設計概念</li><li>• 自造光雕投影立體模型、舞台設計、舞台工程入門</li><li>• 簡易 PPT 2D 繪圖、動畫和短片創作, iPad 繪圖、動畫和短片創作</li><li>• 宣傳單張、電子海報、司儀台詞設計,</li><li>• &lt;人人都係司儀&gt; 互動溝通和握要簡報技巧</li></ul>

## 課程安排

對象	小學 3~4 / 小 4~6 混合, 或 中學 1~3 / 中 3~5 混合
人數	20 名學生, 老師參與人數不限
課時	12 節 x 1.5~2 小時 (共 18~24 小時)
師生比例	約 1:10
形式	到校全方位課外活動
網課比例	特殊情況下可轉變 30% 以下成網課
地點	學校電腦室、視藝室、校內表演場地
證書	本機構修業證書或傑出種子證書

## 外展活動

活動 1	完成課程將獲邀「香港光雕節」公演, 競逐類似奧斯卡的獎項
活動 2	傑出團隊有機會獲特邀「拓荒者實習計劃」, 例如: 於國際性的數碼港「DELTA 數碼娛樂領袖論壇」公演或舉辦工作坊
活動 3	最少一項校內自訂活動, 例如: 校慶表演、舞台劇、音樂會背景特效、開放日、中小幼銜接體驗工作坊、社區服務表演活動 (活動可能涉及額外成本)

## 資源安排

課程資源	<p>課程已包括一切必須的專業資源, 包括: (入門課程無需購買)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• VCR 雲端共享虛擬課室</li><li>• 環保電子教材、講義、工作紙</li><li>• 專業光雕軟件教育版, 學生家校電腦各一機一套</li><li>• 200 段授權特效短片和配樂素材電子檔案, 可合法公演用</li><li>• 2 套光雕投影示範短片及可編輯素材</li><li>• 借用 1 套手提電腦、小型投影機、示範投影模型, 於課堂中實習用</li><li>• 自造光雕立體模型的材料</li></ul>
學校須自備的資源	<p>電腦室一人一機普通電腦 手提電腦 x 2 普通退役投影機 x 2 能同時支援 20 個裝置的 Wi-Fi 寬頻 導師會因應個別學校設施的特點而商議學校可自備或提升的資源</p>

## 光雕 STEM 實況短片

中小銜接工作坊 > <https://tinyurl.com/5n8ycpvc>

小二常規課程 > <https://youtu.be/feK4Ph2z7iM>

2014~21成果回顧 > [www.ictinpe.org/ms](http://www.ictinpe.org/ms)

光雕STEM網頁 > 大量實況短片 : > <https://www.ictinpe.org/pm>

# 其他光雕 STEM

課程 / 工作坊 / IT LAB 方案

## STEM 課程

名稱	對象	到校活動	附注/裝置
光雕節團隊建設課程	小 2~中 5	12 節 x 1.5 小時	入門無需購買軟硬件
光雕常規課程 光雕節	小 2~中 4	8 節常規連堂/每班 (IT/VA 科各半/全級)	入門無需購買軟硬件
光雕常規課程 光雕節	小 2~中 4	12 節常規連堂/每班 (IT/VA 科各半/全級)	入門無需購買軟硬件

## 體驗工作坊

名稱	對象	到校活動	附注/裝置
光雕體驗工作坊	小 2~中 5	1 節 x 1.5 小時	入門無需購買軟硬件
中小銜接工作坊	小 6/中 1	1 節 x 1.5~2 小時	入門無需購買軟硬件

## IT LAB 方案

名稱	對象	到校活動	附注/裝置
光雕 LAB 20 光雕節	中小學	課程 : 18 節, 37.5 小時 活動 : 2 個, 共 8 小時 外展 : 1 個, 共 8 小時	專業光雕軟件 x 4 i7 多媒體筆電 x 8 光雕投影機 6000 流明 x 1
光雕舞台 LAB 30 光雕節, ICT Award	中小學	課程 : 24 節, 49.5 小時 活動 : 3 個, 共 12 小時 外展 : 2 個, 共 16 小時	專業光雕軟件 x 4 i7 多媒體筆電 x 15 光雕投影機 6000 流明 x 1
光雕劇場 LAB 40 光雕節, ICT Award	中小學	課程 : 32 節, 69.5 小時 活動 : 3 個, 共 12 小時 外展 : 3 個, 共 24 小時	專業光雕軟件 x 4 i7 多媒體筆電 x 20 光雕投影機 6000 流明 x 1

# 關於光雕

## 光雕 STEM 起源

IPF 於 2016 年引入光雕 STEM 課程至香港, 2017 年與數碼港、城市大學及 11 所中小學合作創辦 <第一屆香港光雕節>, 於數碼港全天候廣場舉辦, 同時亦成為當年 OGCIO International IT Fest 官方活動; 然後逐年舉辦, 香港青年協會於第四屆起加入合辦

光雕有趣、吸引, 但製作過程必須透過長期、緊密的互動協作才能達致成果, 有助學生培養團隊精神和領導能力; 加上光雕表演可以容納較多受眾, 又方便透過網絡分享, 給予學生更大的發揮空間, 促進自主學習的動機, 並透過設計思維和團隊建設活動, 實習企業家學習模式

光雕 STEM 現已延伸到中小學課外、常規、專題研習、校慶、音樂劇表演等; 以及突破常規引入至壁屋懲教所在囚 STEM 培訓、青協青年空間義工培訓和街坊體驗街站、伊斯蘭非華語學校、保良局特殊學校等 STEM 課程



文化中心「閃躍維港」短片  
> <https://youtu.be/tlc1LuJqglg>



夜遊大阪城視頻報導  
> <https://tinyurl.com/2p8uxd6n>

## 主題公園 / 旅遊

香港兩大主題公園皆有應用光雕; 迪士尼樂園早年已引入了光雕路演, 海洋公園則於 2020 年投資超過一億元搭建光雕劇場

香港旅發局過去幾年曾在尖沙咀文化中心舉辦 <閃躍維港>光雕匯演, 製作費每次約 3,000 萬元, 日本於 2019 年起每晚舉辦 <夜遊大阪城>光雕活動以提升旅遊業, 運用到 AI、傳感器、QR code 手機串流等科技, 為期三年



迪士尼光雕短片  
> [https://youtu.be/dLenvkE\\_8BU](https://youtu.be/dLenvkE_8BU)

## 光雕產業

光雕是一種有趣的數碼藝術，涉及多元的科技、藝術和節目管理行業範疇，運用到電腦 CG 動畫、網絡、AR 投影等技能；近年的互動光雕技術則進一步涉獵到物聯網傳感器 (IoT sensor)、AI、機械臂、手機 APP 編程、以致 5G 雲端 4K UHD 串流等技術；

光雕節目是一種快速成長的新媒體藝術產業，國際上不少廣告、旅遊、娛樂、主題公園、車展、零售、餐飲、時裝表演、演唱會、藝術創作等皆流行用光雕，根據 MarketsandMarkets 市場報告預計，**2023 年全球光雕市場產值為 35.6 億美元，五年增長達 236%**，當中，亞太區增長的速度最快

而圖像處理技術亦成為 CPU 製造商近年主流研發的方向之一，隨着圖像處理能力的提升，它亦帶動了市場對一連串 IT 科技的龐大需求，包括儲存體、雲端服務、網絡速度、AI、顯示裝置等

## 數碼藝術

數碼藝術 (Digital Art) 又可以理解為新媒體藝術 (New Media Art)，泛指綜合利用電腦、互聯網及 IT 科技所產生的藝術作品，從虛擬到實體、從設備的安裝到成果的展現，達到一種不同於傳統藝術的呈現方式，產業結構亦較傳統藝術多樣化，能透過網絡觸及更廣泛的受眾，例如沉浸式娛樂節目

涉獵的科技產業包括：VR、AR、3D 光雕投影、廣告、舞台、展覽、娛樂、CG 動畫電影、電競遊戲、5G 雲端廣播、3D 打印、建築、機械人、人工智能、IoT 物聯網、AI 無人駕駛、無人商店、Digital Twin、以致科學/技術研究等



環球專業光雕作品短片

> <https://youtu.be/PKMxCB5v8pt0>



職訓局建新校 反對

## 中小幼銜接活動

透過校內實踐活動，促進學生肩負重任擔當STEM體驗工作坊的實習導師，並學以致用帶領受眾驚喜遊歷自己有份創造的成果



## 跨科專題研習

透過光雕節或其他外展實踐活動，激勵學生將光雕結合一個校本的專題而跨科研習發展新的創意



環保專題光雕



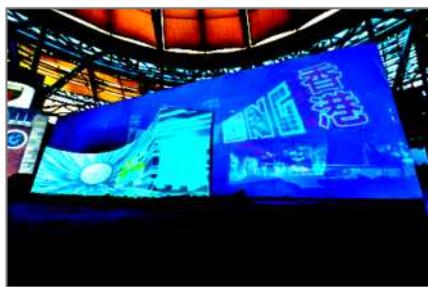
紙板電子琴/3D 打印光雕



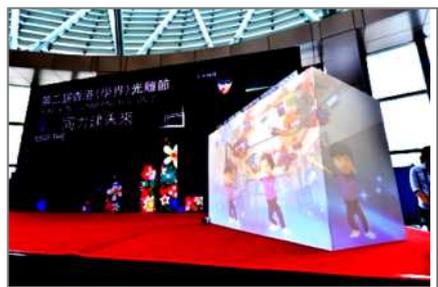
中國文化光雕



中國歷史光雕



50周年校慶光雕



真人面孔 3D 動畫+機械人光雕

# 關於光雕節

第五屆香港光雕節 5

## 元宇宙 · 原宇宙

數碼港 DELF 數碼娛樂領袖論壇場館

8月27日 · 2:30pm 啓動禮  
8月26~28日 · DELF IT 長廊「文創街」全天演出

社商校合辦：

HONG KONG  
PROJECTION MAPPING FESTIVAL 5th

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

合作夥伴：香港青年協會, 香港教育大學, 政府資訊科技總監辦公室 Office of the Government Chief Information Officer

專業支援：resolume, A, Parents' First, de Guxart, JORDAN FUNG FOUNDATION

協辦：香港青年協會, 香港教育大學, 香港青年總會, 洪水平青年空間

支持：HKE, The Hong Kong Association for Computer Education, RFIJA, RFID, Ymission, eElearner, CatchMedia, STEMI

www.ictinpe.org/pmf5

5<sup>th</sup> 光雕節網頁 > <https://www.ictinpe.org/pmf5>

## 光雕節 – 大會短片

- 第一屆 > <https://youtu.be/on13QmMW03Q>
- 第四屆 > <https://youtu.be/yvLsRIZVIHo>

## OGCIO 資訊科技總監辦公室 – 官方網站

- 第二屆 > <https://tinyurl.com/4ms6ksny>
- 第四屆 > <https://tinyurl.com/3a7j3e4m>



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

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

合作夥伴：香港青年協會, 香港教育大學, 政府資訊科技總監辦公室 Office of the Government Chief Information Officer

專業支援：resolume, A, Parents' First, de Guxart, JORDAN FUNG FOUNDATION

# 第五屆香港光雕節證書樣本

參演團隊 / 參演成員 / 義工 / 贊助機構 / 協辦機構 / 支持機構



香港光雕節

ICTINPE Cyberport 數碼港 X-BLF STEM 香港教育大學 The Education University of Hong Kong 香港青年協會 The Hongkong Federation of Youth Groups 香港職業青年團 Hong Shui Kiu Youth S.P.O.T. 香港中文大學 CUHK 香港中文大學教育及專業發展處 CUHK CPD 香港中文大學教育及專業發展處

## Certificate of Performance

is hereby granted to

**呂煥堯**

**Cheung Sha Wan Catholic Secondary School**

for the phenomenal performances at

### 5<sup>th</sup> Hong Kong Projection Mapping Festival

第五屆香港光雕節

Supporting: eeLearner, RUNNER, CatchMeUp, etc.

Sponsor: Panasonic, resolume, de Guxart, JORDAN FUNG FOUNDATION, etc.

Joe Chen  
Chief Secretary of Festival



香港光雕節

ICTINPE Cyberport 數碼港 X-BLF STEM 香港教育大學 The Education University of Hong Kong 香港青年協會 The Hongkong Federation of Youth Groups 香港職業青年團 Hong Shui Kiu Youth S.P.O.T. 香港中文大學 CUHK 香港中文大學教育及專業發展處 CUHK CPD 香港中文大學教育及專業發展處

## Award Certificate

# 最佳光雕創意獎

### 第五屆香港光雕節

5<sup>th</sup> Hong Kong Projection Mapping Festival 2022

Supporting: eeLearner, RUNNER, CatchMeUp, etc.

Sponsor: Panasonic, resolume, de Guxart, JORDAN FUNG FOUNDATION, etc.

Joe Chen  
Chief Secretary of Festival

# 關於 DELF

## 數碼娛樂領袖論壇

數碼港一年一度國際娛樂及創意產業盛事：2022 年 8 月 26~28  
第五屆香港光雕節將會與 DELF 2022 合併同時同地舉辦



整個數碼港搖身一變如同一個數碼嘉年華，除了行業前瞻，DELFL 2022 將上演一系列現場青年電競賽事和電競明星表演賽，以及舉辦藝術科技及運動科技體驗、創新展示、創投演示，並網羅一系列緊張刺激的電競和遊戲比賽以及青年工作坊

引領數碼娛樂超越電競、遊戲、元宇宙、藝術、運動，以至利用區塊鏈、人工智能、沉浸式科技提升融合現實與虛擬世界的人類體驗及受眾參與等各個層面，促進 Web3.0 開放透明的創科、商業、投資、職業、健康等生態系統

DELFL 網頁 > <https://delf.cyberport.hk/tc/index>

## 關於拓荒者



拓荒者實習計劃 (Pioneer Intern Program) 為 IPF STEM 種子計劃累積七年經驗所創建的恆常活動，於不同的創新項目招募先驅學校、青年中心和學生進行實驗課程，然後走出校門實踐真實有用的成果，累積初創項目銜接目標對象和產業生態的依據和數據，個別項目將會延續創建下一輪長遠發展的計劃，發掘青少年企業家人才初創的機會；並於 2021 年起支持 DELFL 於活動現場協辦一系列 Meta ArTechs 工作坊，並推薦大中小學學生實習，學以致用對國際性的公眾、傳媒、業界以致投資者，分享所學和展示創新的作品；相關範疇包括：光雕、MoCap、NFT、GUX APP、Sport STEM、MetaSport

IPF STEM SEED 網頁 > <https://www.ictinpe.org>



# STEM SEED 種子計劃

## 垂詢回條

填妥以下表格：

- 手機拍照 ⇨ 手機短訊 > 9442 4228；或
- 電郵 > [reg@ictinpe.org](mailto:reg@ictinpe.org) (保育地球 減少傳真用紙)；或
- **網上垂詢\*** > <https://tinyurl.com/fyx6bkj6>

機構名稱：			
姓名：		職稱：	
電話：		電郵：	
手提電話： (如方便)		人數/級別： (如適用)	
選擇：	<input type="checkbox"/> 課程編號#(如有)： <input type="checkbox"/> 課程名稱：		
其他：			

電郵垂詢 > [enquiry@ictinpe.org](mailto:enquiry@ictinpe.org)



# ABOUT US

## VISION

40%工種將會在十年內消失。。。

因為：AI 機械人、物聯網、無人 XX、雲端 XX。。。

學與教如何與時並進對應？○△□

## MAP THE FUTURE



科技只是麵粉 ~ 綜合技能去創造一隻  
有特色的**熱狗**才有價值

## MISSION

### STEM SEED 種子計劃

since 2016

#### 社商校協作

促進STEM教育資源共享生態，協作提供STEM課程、實驗室方案、外展活動、U18先驅實習 > 銜接五類真實的產業：藝術科技、運動IoT、氣候環保、數碼轉型、IoT元宇宙

#### 平等機會

不分宗教、種族、政治、貧富，促進學習者有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

#### 有體溫的企業家本能

設計思維建構同理心，突破常規創造一個對社區真實有用的成果，團隊建設走出課室征服一項挑戰、擴闊視野，親身體驗肩負重任的使命感，透過遊戲體驗學習模式自薦角色各展所長，自定目標培養坐言起行的態度和企業家本能，與時並進自主發展 AI 機械人無法取代我們的人情味和創造力

STEM SEEDS

MAKE FUTURE  
A DIFFERENCE

## GOAL

Next 20 year?  
won't change



完整的課程應銜接一項實踐活動

學以致用綜合不同的技能, 坐言起行走出校園征服一項真實的挑戰: 創造一個產品、解決一個問題、演出一個作品、舉辦一個活動、提供一項服務、競逐一項比賽、製作校慶典禮。。。

成果2014~21 > [www.ictinpe.org/ms](http://www.ictinpe.org/ms)

## ACTION 2022/23

挑戰性的活動目標 > 帶動自主學習:

STEM 課程 > 實驗室方案 > 外展活動 > U18 先驅實習



## TOP-UP 2022~25

遊戲體驗 **GX STEM** | Gamify Experiences STEM

Getting ready to Web 3.0 • Meta ArTechs • Gamify UX • NFT • Metaverse • Blockchain

**Gamification** / Visualization / Monetization | **Decentralization** / Entrepreneurship

Metaverse career : Blockchain, NFT, Event, Game

IoT Data-mapping : individual assessments & bigdata analytics  
vs one same exam paper for all kinds of different kids

# 「社商校協作」不一樣的多元學習

南華早報 Youngpost 「直資學校特刊 2023-24」

專訪 IPF 創辦主席 Joe、青協督導主任胡偉全、數碼港高級經理 Terence



閱讀全文 > <https://tinyurl.com/4k8up7ds>

## True Value of STEM

Pearl Original

**Dolce Vita** 港生活 港享受

跟拍 STEM 課室實況 (英語版)

主持邵珮詩專訪：

- 聖傑靈女子中學 光雕團隊
- 長沙灣天主教英文中學 發明家 OGCIO 中學資訊科技增潤計劃
- Cynthia EE, Joe Chen



重播節目 > [https://youtu.be/0\\_Y9CunmbDo](https://youtu.be/0_Y9CunmbDo)

## STEM SEED 種子計劃

MAKE FUTURE  
A DIFFERENCE

### 推薦服務營運商

**Panasonic**



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

聯絡方法 > [www.ictinpe.org/sh](http://www.ictinpe.org/sh) 

### 信興科技有限公司

信興為 Panasonic 香港及澳門獨家代理，以及認可的 **STEM SEED 課程及軟硬件營運商**，其專業的科技工程能力、售後服務、格價以及一貫對學界的支持，保障軟硬件供應能無縫銜接 STEM SEED 課程需要

信興教育科技裝置包括專業光雕投影系統、室內外 LED 幕牆、舞台系統、校園電視台、BMS 智能控制系統、IoT 裝置、零售裝置（冰箱、汽水櫃、凍肉櫃、壽司櫃 etc）、智能網店電商平台、商業廚房裝置、電能車充電系統、防疫及空氣淨化系統、微霧冷卻系統、訂製軟硬件方案、雲端文件管理系統、一般 IT 裝置、佈線及商業裝修工程…

Panasonic 歷史超過 100 年，總部設於日本大阪，發明包括電飯煲 ☺；相信是世上出產最齊全電器種類的公司，預計是未來 IoT 物聯網應用最具影響力的公司之一；創辦人 松下幸之助先生 有 <管理之神> 的美譽，並有多本著作

### 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)



電郵 > [enquiry@ictinpe.org](mailto:enquiry@ictinpe.org)  
網站 > <https://www.ictinpe.org>  
成果回顧 > [www.ictinpe.org/ms](http://www.ictinpe.org/ms)



### 網上報價

> <https://tinyurl.com/fyx6bkj6> 