



體藝園嘉年華
第六屆香港光雕節作品

光雕 STEM

全方位 PBL · 常規 · OLE 工作坊 · 校外課程
LAB 方案：裝置 + 全級 + PBL + 活動

裝置藝術

Low-Poly Art

共享校園

中小幼銜接活動

場地表演

禮堂/互動壁畫

共享校園

中小幼銜接活動

校慶任務

校舍外牆/禮堂

專業服務

大型投影系統 + DIY課程

IPF 資訊科技體育基金

ICT-In-Physical Education Foundation

STEM SEED 種子計劃



短訊：9442 4228

電郵：enquiry@ictinpe.org

網站：www.ictinpe.org

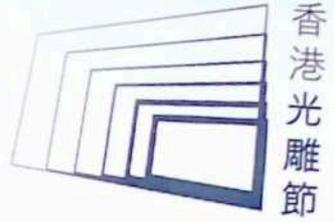
網上查詢

> <https://forms.gle/g7zFxCX5xQLR8P4W9>



數碼港
Cyberport

DELTA
DIGITAL ENTERTAINMENT LEADERSHIP FORUM



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



光雕節由我們主辦·同學仔主持

第五屆香港光雕節
5th HK Projection Mapping Fest

Panasonic



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

光雕STEM

完善的多元綜合藝術科技教育方案

光雕視聽效果吸引，能容納大量受眾現場觀摩；IPF 2016 年引入光雕 STEM 至香港，2017年創辦光雕節，結合**設計思維**、**團隊建設**和**遊戲體驗**學習模式，多元涉獵創作、藝術、科技、工程、活動管理等領域，初學習者可迅速展現成果，並坐言起行透過多樣化的成果分享活動擴闊視野，有助推動校園創意氛圍

光雕 STEM 分為「**場地表演**」和「**裝置藝術**」兩大類，學習成果廣泛應用於**大校慶**、開放日、節日活動、香港光雕節公演，現已延伸至中小學、青年中心、非華語、特殊學校、懲教所等；獨一無二的特性完善綜合多元化的藝術科技，而必須實時的演出有助鞏固團隊互動協作實踐、挑戰、解難的能力，靈活應用跨領域的知識，握要溝通的簡報技巧，以至親身體驗肩負重任的使命感，培養AI機械人無法取代我們的同理心、創造力、品味，以及**有體溫**的企業家生涯發展

學習模式	領域	課程設計
全方位 PBL 團隊建設 中小學	裝置藝術	DIY Low-Poly 投影模型 標準8節 增潤12節
	場地表演	校舍外牆、大禮堂、互動壁畫 租賃大型專業投影機 標準8節 增潤12節
	校慶任務	場地表演、裝置藝術 租賃大型專業投影機 標準12節
常規課程 中小學	綜合藝術 科技	DIY Low-Poly 裝置藝術 2~18 星期、每星期 2~3 節常規節
OLE 工作坊 中小幼 / 親子	裝置藝術 互動壁畫	AI 鬼馬光雕 1 節 AI 虛擬歌手 + 鬼馬光雕互動壁畫 2~3 節
3+1 社區服務 中小學	裝置藝術 互動壁畫	3 節團隊建設工作坊 + 1 節外展社區服務 (e.g. 長者中心、庇護工場)
LAB 方案 中小學 IT LAB、 奇趣 IT 識多啲、 QEF	裝置藝術 場地表演 校慶任務 社區服務	科技裝置 專業軟件、中型投影機、立體藝術裝置 全級體驗 常規或OLE 每班 2~4 小時 小組PBL OLE 12~24 節 校本活動 校慶、開放日、節慶匯演 外展活動 香港光雕節、外展社區服務

課程大綱

課程大綱	<ul style="list-style-type: none">• 設計思維：創作校本主題訊息、故事板、司儀台詞• 團隊建設：自薦面試 11 個適合不同個性和技能的職位，分部門互動協作• 回收再用課室及禮堂退役投影機作學習及裝置藝術表演，大型外牆及禮堂表演需額外租賃大型專業投影機• 裝置藝術需手工製作 1~1.5 米 Low-poly 摺紙模型，或外發代工 2~3 米模型• 主要技能<ul style="list-style-type: none">• Resolume Arena 7：光雕專業軟件功能，光雕前後期製作技能• AI 生成影像及動畫、ChatGPT (或POE) 輔助創作及製作體驗• 2D、3D VFX、iPad iMovie 剪接• iPad Procreate 或 iArtBook 2D 電繪及動畫• PPT 簡易2D及3D動畫、宣傳單張、電子海報設計• 導師示範Blender 3D 技術、AI Python 編程光雕手勢互動功能• 活動節目管理、光雕舞台設計、光雕系統搭建，電腦及投影系統周邊連接工程• <人人都係司儀> 互動溝通和握要簡報技巧
對象 人數 課時 地點	<ul style="list-style-type: none">• 小 2~3、小 4~6、中 1~3、中 3~6 混合• OLE 12~20 人/班，常規課程 15~35 人；老師參與人數不限• OLE 通常 1.5~2 小時，常規連堂• 學校電腦室、視藝室、校內表演場地
校本活動	<ul style="list-style-type: none">• 校慶表演、開放日、舞台劇、音樂會• 共享校園中小幼銜接活動
外展活動	<ul style="list-style-type: none">• 香港光雕節、體藝園嘉年華• 3+1 外展社區服務活動
延續發展	<ul style="list-style-type: none">• 工作坊 > PBL > 常規、3+1、共享校園、LAB• 累積成果及回收退役投影機，創建校園光雕地標



共享校園

中小學共享校舍及體藝科技設施
合辦「中小幼銜接」體藝STEM遊戲學習活動

主要共享資源

操場晶片計時閘・室內 AI 體適能教練
光雕投影機・禮堂LED幕牆
AI 藝術走廊 | LED、投影、LCD 陣、iPad 陣
MoCap・電腦室・視藝室・iPad

主要合辦活動

校本光雕地標匯演
HEA 跑 BETA | 晶片計時吹氣障礙賽嘉年華
AII T BETA | AI 原地三項鐵人友誼賽
學生實習導師@AI VA 工作坊
AI 藝術走廊互動展覽活動
LED 禮堂電影虛擬製作 VP/VFX 體驗

www.ictinpe.org/sharingcampus

關於光雕STEM

光雕視聽效果吸引，能容納大量受眾現場觀摩

IPF 引入光雕STEM至香港已8年，促進不同背景及有特殊學習需要的青少年皆有平等機會涉獵適當的科技去自主學習、思考、想像、創造，並結合設計思維和團隊建設學習模式將學習成果演變成一個對社區有真實價值的成活動；參考第三頁 <光雕STEM – 完善的綜合藝術科技教育方案> 簡介

設計思維 (Design Thinking)

建立共同的**同理心**，讓學生從第一天開始就抱着使命感去學習，專題研習一個有體溫的成果，並創造獨一無二的故事板和光雕表演活動設計

團隊建設 (Team Building)

學生對產業和技能有了初步的認識後，自薦面試 11 個適合不同個性的職位，包括導演、創作總監、美術指導、設計、工程、宣傳及司儀等；然後模擬一間公司般分部門各展所長互動協作，自主執行前期、後期、台前、幕後的職能，透過互動溝通和握要簡報的團隊協作能力，綜合跨領域的技能應變解難，學以致用走出課室克服一項挑戰，擴闊視野，培養 AI 機械人無法駕馭的同理心、創造力、品味

遊戲體驗 (Gamify Experiences)

結合設計思維、團隊建設，再銜接真實產業的挑戰，促進**學習者自定** (1)個人目標、(2)團隊策略、(3)按學生自薦的團隊角色分流學習、實踐、評核

光雕 STEM 網頁 > www.ictinpe.org/pm



光雕裝置藝術：藍地球18生肖主題



光雕裝置藝術 Blender + iPad 動畫



光雕場地表演 聖誕節禮堂SHOW + 遊戲攤位



光雕場地表演 校舍外牆
學界歷來最大、比中環大館更大的光雕作品

光雕 STEM 前傳

2016年

光雕 STEM 起源：IPF 2016年引入光雕 STEM 至香港，現已延伸至中小學全方位PBL、常規、OLE 工作坊、IT LAB、校慶和音樂劇表演等，並曾引入至懲教所在囚培訓、社區中心、非華語學校、特殊學校等

2017年

創辦光雕節：IPF、數碼港、城市大學及11所中小學合作創辦光雕節，並成為 OGCIO IT Fest 官方活動；香港青年協會、香港教育大學期後加入合辦，2022年合併數碼港 DELF 數碼娛樂領袖論壇舉辦

2021年

中學光雕 LAB：成為 OGCIO 首第二個公佈的Inno Lab 成就

> <https://tinyurl.com/3a7j3e4m>

2023年

AI 光雕 STEM：復課後進化 AI、MoCap、3D 動畫以及 Web3.0 等關鍵技能

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

https://youtu.be/P66HFd_DKqA

IPF 創辦體藝園嘉年華，成為 DELF 2023 Program Partner；**第六屆香港光雕節** 結合 AIIT AI 原地三項鐵人賽、MEGA 微創大賞等於 CyberArena、IT Street 及 Smart-living Lab 互動舉辦三天



第六屆光雕節

> <https://youtu.be/GmJBN4UP3cg>



Projection Totem created by
Sean YANG & Ken POON

光雕產業

光雕是一種快速成長的數碼娛樂產業，透過投影技術將死物變成動感的舞台，涉及多元的科技、藝術和節目管理行業範疇

全球的主題公園、旅遊、娛樂、舞台、演唱會、展覽、時裝表演、車展、廣告、零售、餐飲、元旦慶典、藝術創作等皆流行採用；香港兩個主題公園、尖沙咀文化中心、中環大館都有長期或短期的光雕匯演以吸引遊客，提升旅遊業

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%，亞太區增長的速度最快；

夜遊大阪城

日本於 2019 年起每晚舉辦為期三年的 <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

迪士尼樂園

迪士尼樂園早年已引入了光雕路演，成為每晚吸引觀眾留下觀賞的旗艦節目

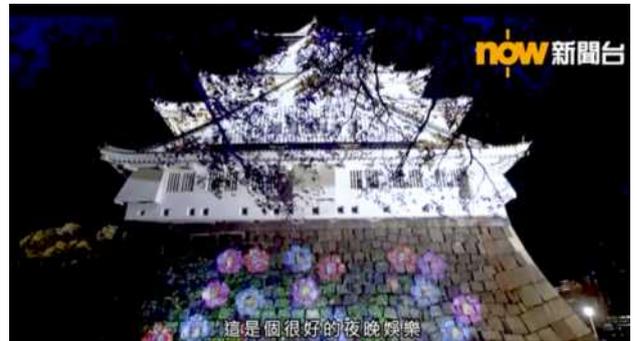
海洋公園

海洋公園於 2020 年疫情期間投資一億元搭建光雕劇場，成為每晚吸引觀眾留下觀賞的重點節目



環球專業光雕作品短片

> <https://youtu.be/PKMCB5v8pt0>



夜遊大阪城短片

> <https://youtu.be/xrSdVg0cuZE>



迪士尼光雕短片

> https://youtu.be/IDoNB8_oqcw



尖沙咀文化中心

香港旅發局過去幾年也曾在尖沙咀文化中心舉辦 <閃躍維港> 光雕匯演

中環大館

2022 年開始，各種大大小小的光雕節目陸續於香港出現，當中，中環大館離其中一個著名的作品

第六屆香港光雕節

2017 年，IPF 資訊科技體育基金、香港數碼港、香港城市大學以及十一所中小學合作創辦 第一屆香港光雕節，成為當年 OGCIO International 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加入合辦

2022 年起，香港光雕節合併數碼港 DELF 數碼娛樂領袖論壇，社商校協作合辦；2023 年進一步整合成為體藝園嘉年華，同時涵蓋 ArTainment、SporTainment、EduTainment 等數碼娛樂和 Web3.0 STEM 學習領域，社商校協作延續發展

更多活動實況

光雕麻雀 > <https://youtu.be/Jdqlwoj3FDY>

中學開放日分享 > <https://youtu.be/bptRQb8uO3w>

中學開放日 Playgroup > <https://youtu.be/mYXK-DxVZPw>

小二遊戲體驗學習 > <https://youtu.be/feK4Ph2z7iM>



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



中環大館光雕短片
> <https://youtu.be/t4GJdXqO0oA>



第六屆光雕節
> <https://youtu.be/GmJBN4UP3cg>

第六屆香港光雕節

合作機構



社商校
合辦



技術
合作



策略
夥伴



協辦



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 周鋤 | 少年運動員 : SYK 蕭羽鈞

社商
支持



AIIT 獎品
贊助





專業服務

IPF 致力社商校協作培育「年輕企業家」和「獨立創作人」
透過課程、實習和創新實驗等發掘天賦, 與時並進提升眼界, 專注

Web3.0 新經濟模型五個關鍵的元素, 包括:

Visualize · Gamify · Socialize · Monetize · Decentralize

X Fab 年輕企業家共享生態

即使不熟悉科技的藝術家和運動員亦可透過 X Fab 生態各展所長
鬆散結盟成為 Web3.0 體藝人才供應鏈, 一站式對學校、機構、海外提供
多元整合的專業服務, 包括:

專業長跑賽事晶片計時

AiIT運動嘉年華

電影/MV/廣告虛擬製作

節慶光雕專業匯演

校慶大型光雕 | 學生參與團隊建設專業製作

吉祥物健身教練/專業表演 | 刺郎

節目製作 · 體藝STEM嘉年華 · 專業司儀

專業設備 · 商品UX設計 · 品牌策略

數碼港 DELF 2023 體藝園嘉年華

由 X Fab 統籌/創作/製作

<https://youtu.be/GmJBN4UP3cg>

True Value of STEM

Pearl Original

Dolce Vita 港生活 港享受
跟拍課室實況 (英語)

港姐主持邵珮詩專訪：

- 聖傑靈女子中學 光雕團隊
- 長沙灣天主教英文中學 發明家
- Cynthia EE, Joe Chen

重播節目

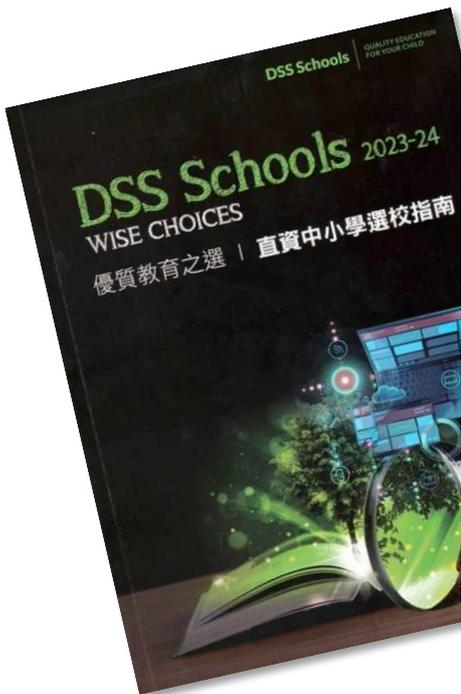
> https://youtu.be/0_Y9CunmbDo



「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」

上屆光雕節前專訪社商校協作的青協全哥、數碼港 Terence 哥、IPF Joe 哥



閱讀全文 > <https://tinyurl.com/4k8up7ds>

MAKE FUTURE
A DIFFERENCE

IPF 短訊熱線 > 9442 4228

IPF 網上查詢 > <https://forms.gle/g7zFxCX5xQLR8P4W9>



SPORT & ART
TAINMENT PARK 體藝園

推薦授權 LAB 方案營運商

Panasonic



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

聯絡信興科技有限公司 > www.ictinpe.org/sh

IPF 資訊科技體育基金

ICT-in-Physical Education Foundation
HK section 88 NGO #91/15045

STEM SEED 種子計劃 | 體藝園嘉年華創辦機構



短訊：9442 4228

電郵：enquiry@ictinpe.org

網站：www.ictinpe.org

IPF 十年體藝STEM成果回顧
> www.ictinpe.org/review