

二零零六年七月十八日
資料文件

立法會工商事務委員會

數碼娛樂培育及培訓中心

目的

本文件概述在數碼港成立數碼娛樂培育及培訓中心及其運作的最新情況。

背景

2. 數碼娛樂培育及培訓中心(下稱“中心”)由香港數碼港管理有限公司管理。中心成立的目的，旨在培育數碼娛樂和數碼多媒體產業公司，並以電子遊戲開發為初步重點。中心提供適當的培育環境及重點專業培訓，協助新成立的公司將具商業價值的產品和服務發展為長遠業務，並能在數碼娛樂業中立足。

3. 中心以折扣優惠的方式，向受培育公司提供辦事處、專門硬件和軟件設施、業務發展諮詢、法律服務和市場推廣支援。最多可容納 45 家新成立的數碼娛樂或媒體相關的公司參與為期最長達兩年的培育計劃。除了向受培育公司提供支援外，中心亦會為業內其他數碼娛樂專業人士提供技術和業務相關的培訓。

4. 二零零五年六月，立法會財務委員會核准從創新及科技基金撥出一筆 3,077 萬元的款項，供中心成立和運作之用。

最新情況

中心的活動

5. 中心是數碼港架構下的一個單位，並由一個諮詢委員會管理。該委員會的執行及非執行董事由學術界人士、商界人士和政府人員出任，除向參與培育計劃的公司提供意見和指導外，並檢討其表現，以及引領中心的整體發展方向。中心亦成立了遴選委員會，負責評審培育計劃的申請、挑選受培育公司，以及為各家申請公司訂下培育初期及整個培育期各階段的檢視點。諮詢委員會和遴選委員會的委員名單載於附件 A。

附件 A

6. 在財務委員會批准撥款後，成立中心的預備工作隨即展開，而中心已在二零零五年十二月九日正式成立。

7. 到目前為止，培育計劃共進行了兩輪招募工作。首輪招募在二零零五年十月進行，共接獲 27 宗申請，當中 12 家公司獲選。這些公司在二零零六年一月開始遷入中心，全數 12 家公司均已於二零零六年三月上旬遷入。

8. 第二輪招募在二零零六年一月至三月舉行，共接獲 39 宗申請，當中 18 家公司獲選。截至二零零六年六月底，獲選的全部 30 家受培育公司當中，已有 27 家遷入中心，現時共有超過 130 人參與培育計劃下的產品及服務開發工作。這些公司的名單載於附件 B。其餘三間未遷入中心的公司正陸續準備遷入。

附件 B

9. 在培訓方面，中心至今已舉辦了六個培訓研討會／工作坊，以數碼娛樂業的中小型企業(包括非受培育公司)為對

象，旨在讓這些企業分享商業見解和技術及業務發展策略。成立以來共有 450 多位人士出席有關的訓練、工作坊和研討會。

中心落成後的其他主要活動

10. 除了舉辦培育計劃和培訓活動外，數碼港管理層亦積極拓展中心與海外合作伙伴的國際網絡。中心在二零零六年一月與加拿大阿爾伯達省的 The Banff Centre 簽訂諒解備忘錄，加強合作，為受培育公司提供創意訓練和業務交流的機會。The Banff Centre 是加拿大政府的全資附屬機構，以推動創意工業發展而聞名。此外，數碼港管理層亦與英國文化協會合作，協助受培育公司與英國的創意工業建立聯繫，進一步尋求國際合作的機會。數碼港管理層現正擬備一份具體的交流活動建議書。

11. 在本地市場推廣活動方面，中心協助多家本地受培育公司參與第四屆香港數碼娛樂傑出大獎比賽，其中兩家公司在二零零六年三月贏得四個獎項，包括“公開界別”的“最佳電腦／電視娛樂軟件獎”及“專業界別”的“最佳電腦動畫－短片獎”。此外，兩家受培育公司(比拼有限公司和逆博股份有限公司) 在中心的協助下，於二零零六年四月與國際遊戲出版商 InterServ 簽訂協議，出版其 Xbox 遊戲軟件。

12. 另外，中心亦舉辦了一連串的宣傳活動，協助受培育公司開拓本地和海外市場。例如，中心鼓勵一些公司參與香港國際影視展 2006、洛杉磯電子娛樂博覽會 2006 和中國(深圳)國際文化產業博覽交易會 2006，藉以推廣這些公司的產品和服務。

財務狀況

13. 截至二零零六年五月為止，中心的總開支為 572.3 萬元，當中 5.1 佰萬元直接用於培育計劃，包括於中心設立 30 個供受培育公司使用的辦事處及相關開支、購置辦事處所需設

備，以及購買專用數碼設備的支出¹。其餘 65 多萬元則用作支援中心運作的人手開支。

未來路向

14. 中心現已完成其首個目標，招募 30 家受培育公司²，而大部分公司亦已遷入中心。大多數受培育的公司都仍在早期招聘人手、敲定工作計劃及修訂擬開發的產品及服務的階段。這些公司預計會參與為期最長兩年的培育計劃。中心會在未來數月繼續提供必需的支援，包括密切監察各受培育公司的研發計劃；在管理方面提供必需的協助；提供市場推廣及法律服務，協助他們制訂更好的產品開發和宣傳計劃；以及提供更多營商訓練及指引，好讓這些公司能改善管理技巧。此外，中心亦會在大約一年後和這些公司進行一次中期檢討，以評估其工作進展及表現。

創新科技署

二零零六年七月

¹ 例如面部表情捕捉設備和高解像度數碼錄像編輯及儲存設備。

² 由於實際地方所限，現時中心最多只能容納 30 家受培育公司。

數碼娛樂培育及培訓中心諮詢委員會委員名單

諮詢委員會主席

區煒洪先生
Futuresuccess Consultants Limited 董事

諮詢委員會委員

政府代表

彭志達先生
政府資訊科技總監辦公室 助理總監

余安正教授
創新科技署 科學顧問

專業商會及專業人士代表

王葛鳴博士
香港青年協會 總幹事

黃宏顯先生
萬寬電腦藝術設計有限公司 董事

梁定邦先生
中國遊戲工作委員會香港聯會 主席

於積理博士
香港數碼娛樂協會 主席

李惠光先生
香港電腦學會 會長

Mr. Rigo JESU
洲立集團有限公司 執行董事

Mr. William PFEIFFER
天映娛樂有限公司 行政總裁

創業基金投資業代表

陳鎮洪先生
集富創業投資(香港)有限公司 董事及執行副總裁

專上學院代表

蔡美玲博士
香港中文大學工商管理系

Dr. Lorraine JUSTICE
香港理工大學設計學院

梅秀立博士
香港城市大學創意媒體學院

數碼港管理公司代表

楊偉雄先生
香港數碼港管理有限公司 行政總裁

秘書

數碼娛樂培育及培訓中心經理

數碼娛樂培育及培訓中心遴選委員會委員名單

遴選委員會主席

區焯洪先生
Futuresuccess Consultants Limited 董事

遴選委員會委員

創業基金投資業代表

陳鎮洪先生
集富創業投資(香港)有限公司 董事及執行副總裁

謝迪洋先生
匯豐直接投資(亞洲)有限公司 高級經理

祖文萃先生
凱雷投資集團 董事總經理

專業商會及專業人士代表

陳順剛
育碧軟體 總經理

於積理博士
香港數碼娛樂協會 主席

李惠光先生
香港電腦學會 會長

梁定邦先生
中國遊戲工作委員會香港聯會 主席

Mr. William PFEIFFER
天映娛樂有限公司 行政總裁

阮紀堂先生
中信泰富有限公司 副董事總經理

專上學院代表

蔡美玲博士
香港中文大學工商管理系

劉志強博士
香港城市大學創意媒體學院

Dr. Russell WILLIAMS
香港浸會大學傳理系

秘書

數碼娛樂培育及培訓中心經理

數碼娛樂培育及培訓中心培育公司名單 (至二〇〇六年六月三十日)

遊戲及相關 (Game & related) --

- 創域動能(亞洲)有限公司
- 億安科技有限公司
- 光雷數碼娛樂有限公司
- 星虹製作室
- 逆博股份有限公司
- 移動玩家
- 奧美媒體創作
- 比拼有限公司

動漫畫 (Animation-comics) --

- 動畫工作坊
- 高爽有限公司
- 超媒體數碼工作室
- 雅態創意有限公司
- 動畫革命
- 熱創有限公司
- Sterling **

教育及資訊娛樂 (Edu-tainment & Info-tainment) --

- Digital Life Institute Limited **
- 數碼新聞網有限公司
- 打仔上有限公司
- Frenzoo **
- 漢語創意無限有限公司
- 動感信息有限公司
- Movielearn Systems PTE Limited **
- X-gate Limited **

音樂 (Music-audio) --

- Dimension-S Music Productions **
- Kara24h K 歌王(香港)有限公司

電子商貿 (E-Commerce) --

- 中國數碼娛樂聯盟有限公司
- 數字紀錄
- 多元智能工作室有限公司

其他 (Others) –

- 天極數碼多媒體有限公司
- Wit's Consultant Ltd **