

財務委員會討論文件

2008 年 12 月 12 日

創新及科技基金

總目 111－創新及科技

分目 108－香港數碼港管理有限公司成立的支援數碼娛樂發展培育及訓練中心

請各委員批准把總目 111「創新及科技」項下分目 108 的承擔額增加 2,520 萬元，由 3,080 萬元增至 5,600 萬元，並把該分目重新命名為「數碼港公司數碼娛樂培育及培訓計劃」。

問題

香港數碼港管理有限公司(下稱「數碼港公司」)計劃伸延目前的數碼娛樂培育及培訓計劃(下稱「培育及培訓計劃」)。我們需要提供額外撥款，以延續有關計劃。

建議

2. 創新科技署署長建議由創新及科技基金增撥 2,520 萬元，以支持數碼港公司把培育及培訓計劃伸延至第二階段的建議，並把承擔項目(即創新及科技基金下分目 108)重新命名為「數碼港公司數碼娛樂培育及培訓計劃」。商務及經濟發展局局長支持這項建議。

理由

數碼娛樂培育及培訓中心

3. 數碼娛樂及數碼多媒體行業對拓展香港的創意工業及推動經濟發展，極為重要。這個行業在促進電影製作、電子遊戲及互聯網其他內容的發展方面，起重要作用。舉例來說，運用數碼科技提升娛樂價值，是電影製作常見的做法。不過，這個行業主要由新成立的小型企業組成，需要依賴當局提供一系列的基礎設施和支援服務，以及提供合適的本地人才。2008年4月的一項研究顯示，這個行業涉及約260家公司共4600名僱員。

4. 數碼娛樂培育及培訓中心(下稱「培育及培訓中心」)在2005年10月在數碼港成立。該中心獲創新及科技基金資助，為需要支援的新入行人士／新成立公司和現有從業員提供培育環境，發展技術知識或營商技巧。培育及培訓中心為培育公司提供免費辦公室地方，並以優惠價格，向這些公司提供專門的硬件和軟件設施、業務發展諮詢和法律服務，培育期長達24個月。此外，中心亦為數碼娛樂業所有專業人員和其他有興趣人士提供數碼娛樂培訓計劃，教育和培育人才，讓本港的數碼娛樂專業得以持續發展。

培育

5. 在2005年10月至2008年6月期間，培育及培訓中心進行了4輪公開招募，在接獲的108宗申請中，共有62家公司獲得取錄(超出原定45家公司的目標)，這些公司的業務包括動漫畫、遊戲、教育娛樂／資訊娛樂、聲音樂曲和工具及技術。獲取錄後，培育公司會與中心訂定協議，中心會每6個月，根據培育公司提交的業務計劃所訂各個發展里程碑，進行檢討。有關公司如圓滿完成其業務計劃的最後發展里程碑，便可「畢業」並成為中心培育計劃的「畢業企業」。

6. 第一和第二批獲取錄的31家培育公司中，有一家公司被終止參加計劃，4家公司自願退出培育計劃。餘下的26家現已畢業，其中8家為「提早畢業」(即在20個月內完成最長需24個月培育期才能完成的所有發展里程碑)，成功率為84%，遠高於原定目標的33%(有關培育公司的詳情，載於附件1)；預期第三和第四批獲取錄的30家培育公司(已退出的1家公司除外)會在2009年年中至2010年年中畢業。2008年8月

的一項調查顯示，當時正接受培育的公司和畢業企業合共創造了 381 個新職位。截至 2008 年 7 月底，合共有 27 家曾參與培育及培訓的公司匯報，在培育期內共開發了 61 項原創知識產權。

7. 2007 年 2 月，培育及培訓中心除了在中心提供培育外，更引入遙距培育，以支援辦公室並非設在中心內的培育公司。除免費辦公室外，非進駐公司與在中心培育的公司得到相同的支援，亦同樣要接受定期的進度檢討，培育期最長仍為 24 個月。遙距培育的目的，是讓培育公司在等候畢業企業騰出中心的辦公室時，可提前開展其計劃，包括參加培訓活動，以便盡量增加受惠於培育計劃的公司數目。到目前為止，已有 20 家培育公司以遙距模式加入，其中 4 家已進駐中心。

培訓

8. 在 2008 年 7 月底或之前，培育及培訓中心共舉辦了 63 項培訓活動，共有 3 000 多名參與者受惠，受惠者當中除了培育公司外，還有整個數碼娛樂業的從業員。這些活動涵蓋科技、業務發展、中小型企業工作坊、視野拓展研討會、青少年創意工作坊和互聯網內容等範疇。

9. 為確保數碼娛樂課程的學員能通過工作項目獲得實際經驗，中心亦向培育公司提供學徒計劃。通過該計劃，參與的培育公司可得到具備數碼娛樂專業知識的學員協助，從中獲益。

網絡活動

10. 除了舉辦培育計劃和培訓活動外，數碼港公司亦積極拓展培育及培訓中心與海外合作伙伴的國際網絡。中心在 2006 年 4 月與加拿大的 Banff Centre¹簽訂合作協議，加強在創意培訓和業務交流方面的合作。培育及培訓中心曾舉辦虛擬業務交流活動，讓培育公司與加拿大的相關公司交流經驗；而 Banff Centre 亦曾專程到培育及培訓中心，為培育公司舉辦領導才能培訓課程。此外，合作協議亦讓雙方可參與另一方舉辦的大型活動。

¹ Banff Centre 為加拿大政府全資擁有的機構，以促進創意工業發展而聞名。

11. 數碼港公司亦與英國文化協會合作，創立「數碼先鋒計劃」，並通過該計劃安排 3 名勝出的香港數碼娛樂業企業家(當中包括 1 家參與培育計劃的公司)兩度前往英國參觀，在當地建立網絡。

12. 另外，在 2008 年 4 月，數碼港公司與 Sony Computer Entertainment Hong Kong 及日本一個 PlayStation 3 特許訓練中心簽訂合作協議，合辦一個為期 9 個月的專業課程，教授 PlayStation 3 平台的遊戲設計、遊戲編程、圖像設計和遊戲製作。

13. 2008 年 3 月 19 日，3 位來自內地的出版商和投資者，與培育及培訓中心的一家畢業公司和兩家培育公司簽訂合作協議。作為一個匯聚平台，中心已引起海外及本地買家和投資者的注意，查詢有關本港製作／提供的創意數碼娛樂產品和服務。

業界支持

14. 培育計劃亦得到業界的廣泛支持，以實物形式提供贊助(如遊戲和數碼娛樂的軟件開發工具)，這些贊助有助培育公司開發產品及／或發展業務。實物贊助的詳情載於附件 2。

附件2

市場推廣和獎項

15. 培育及培訓中心通過參與海外和本港各項展銷會和展覽，協助推廣培育公司及其產品和服務，包括在大型展覽如東京國際電影節、深圳國際文化產業博覽交易會、香港國際影視展、亞洲遊戲展、國際資訊科技博覽、創新博覽會和 Game On 電玩文化展等設置攤位。此外，培育及培訓中心亦會借助如香港貿易發展局等的其他業界支援機構，贊助培育公司以個別形式參加海外和本港的展銷會。

16. 培育及培訓中心正接受培育的公司和畢業企業已合共贏取 34 個國際和本港業界的獎項和榮譽，其中包括斯德哥爾摩科技挑戰獎、Banff 世界電視獎、阿姆斯特丹國際記錄片節獎、紐約 Mercury Excellence Awards、亞太資訊及通訊科技大獎和香港資訊及通訊科技獎。有關獎項及榮譽的詳情，載於附件 3。

附件3

17. 「數碼娛樂培育及培訓中心優異獎計劃」在 2008 年 1 月設立，以表揚有傑出表現的培育公司，並鼓勵優秀的培育公司提早畢業。到目前為止，有 14 家培育公司已提出申請，有 4 個獎項已經頒發。

培育及培訓計劃(第二階段)

18. 鑑於培育及培訓中心到目前為止取得顯著成果，數碼港公司認為值得繼續推行培育計劃，並建議把中心的運作伸延至第二階段，為期 36 個月，以支援新一批共 55 家新成立的數碼娛樂或媒體公司。因應遙距培育所得的經驗，數碼港公司會嘗試在每次招募中，把非進駐公司的比例由 25% 增至 50%，以取錄更多公司。此外，培育及培訓計劃(第二階段)亦會把培訓活動的參與資格伸延至畢業企業，讓它們繼續享有折扣優惠，從而為畢業企業提供培育期後的支援，並維持培育公司與畢業企業之間的緊密聯繫。

19. 與培育及培訓計劃(第一階段)的安排相若，數碼港公司計劃在第二階段分 3 輪招募培育公司，即在 2009 年 3 月、2009 年 9 月和 2010 年 1 月進行。每家培育公司的培育期最長仍為 24 個月，並由諮詢委員會每半年進行一次檢討。由於自 2009 年 3 月起會有新的培育公司在建議的計劃第二階段下獲取錄，我們建議把創新及科技基金下的分目 108 重新命名，以反映培育及培訓計劃的延續。

對財政的影響

20. 我們建議把培育及培訓中心的承擔額增加 2,520 萬元，由 3,080 萬元增至 5,600 萬元。建議新增撥款的暫定分項數字如下－

	<u>2008-09</u>	<u>2009-10</u>	<u>2010-11</u>	<u>2011-12</u>	<u>總計</u>
	千元	千元	千元	千元	千元
開支					
(a) 員工	370	2,240	2,240	1,850	6,700
(b) 設備	820	570	570	490	2,450
(c) 培育	360	2,150	2,150	1,780	6,440
(d) 培訓	490	2,930	2,930	2,440	8,790
(e) 市場推廣及宣傳	100	530	530	440	1,600

	<u>2008-09</u>	<u>2009-10</u>	<u>2010-11</u>	<u>2011-12</u>	<u>總計</u>
	千元	千元	千元	千元	千元
(f) 其他直接費用	10	90	90	80	270
小計(i)	2,150	8,510	8,510	7,080	26,250
收入					
(g) 業界贊助	390	160	160	70	780
(h) 其他收入	20	90	90	70	270
小計(ii)	410	250	250	140	1,050
創新及科技基金資助總額	1,740	8,260	8,260	6,940	25,200
[(i) - (ii)]					

21. 關於上文第 20 段(a)項，培育及培訓中心在計劃第二階段會繼續由 4 名專業人員及兩名輔助人員管理。中心經理負責整體管理工作，並擔任計劃的發言人，業務發展經理和培訓經理分別管理與業務有關的活動和推行數碼娛樂培訓計劃，而技術支援工程師則負責為培育公司提供技術支援。估計員工開支所需的撥款額為 670 萬元，有關款額已計及新僱用合約的 5% 左右增薪。

22. 關於上文第 20 段(b)項，245 萬元的預算開支，是用以購置新設備，發展新一代立體電腦圖像和高清遊戲及動畫，以配合業界最新的科技要求。此外，亦須購置新軟件的特許證，以作培訓和生產用途，特別是用於需要高清質素的遊戲和動畫。

23. 關於上文第 20 段(c)和(d)項，培育及培訓活動的 1,523 萬元預算開支，包括辦公室支援及管理、培育公司的市場推廣及宣傳活動、培育公司聘用的學員、使用數碼媒體中心，以及培育及培訓中心舉辦培訓活動等的費用。有關的預算開支比第一階段計劃的少約 35%，部分原因是規模經濟效益及汲取第一階段計劃經驗後達至的較高運作效率。在第二階段計劃下，培育及培訓中心會讓畢業企業以優惠價格參與培訓活動。

24. 關於上文第 20 段(e)項，160 萬元的預算開支是因應在培育及培訓計劃下越來越多培育公司畢業，用以供數碼港公司加強市場推廣工作，宣傳培育公司及畢業公司的成果，並擴大國際網絡，與其他國家的數碼娛樂業界聯繫。

附件4 25. 培育及培訓計劃兩個階段的開支分項數字比較，載於附件 4。現有承擔額的餘額約為 330 萬元。如增加 2,520 萬元承擔額的建議獲委員批准，總額 2,850 萬元餘款的預計現金流量如下－

年度	百萬元
2008-09	5.0
2009-10	8.3
2010-11	8.3
2011-12	6.9

26. 我們已在 2008-09 年度預算的總目 111 分目 108 項下預留 670 萬元，用以應付原來預算的現金流量。到目前為止，已支付的款額為 650 萬元，餘額將不足以應付這個財政年度餘下時間預計所需的 500 萬元現金流量。如委員批准有關建議，我們會在分目 101「創新及科技(整體撥款)」項下刪除一筆數額相等的款項以作抵銷，用以應付 2008-09 年度所需的額外現金流量。我們會在未來數年的預算內預留所需撥款。

監管機制

27. 我們會在培育及培訓計劃(第二階段)採用現有的檢討和監管機制，數碼港公司須每半年向當局提交一次進度報告。有關計劃的進度報告會交代計劃建議書所載發展里程的進度。在當局接納進度報告後，創新及科技基金的撥款便會分期發放。按照政府與數碼港公司之間的計劃協議，若計劃未能得到業界持續支持，或欠缺實質進展，又或有證據顯示按照核准計劃建議書完成計劃的機會甚低，則當局有權隨時終止資助有關計劃。此外，我們亦會聯同數碼港公司定期檢討培育及培訓計劃的成效，以及較長遠的業界需要。

28. 培育及培訓中心已成立一個遴選委員會，由數碼媒體專業人士、學者、創業資金投資者和商會成員組成，負責評審培育計劃的申請和甄選培育公司。此外，中心亦成立諮詢委員會，向培育公司提供意見和指導，並檢討其表現，以及就培育及培訓計劃的整體發展方向，向數碼港公司提出建議。兩個委員會成員名單載於附件 5。

附件5

公眾諮詢

29. 我們已在 2008 年 11 月 18 日就培育及培訓計劃(第二階段)的建議，諮詢立法會工商事務委員會。事務委員會委員對建議表示支持。

背景

30. 當局在 1999 年 6 月 30 日設立創新及科技基金，用以資助有助製造業和服務業不斷創新和提升技術水平的項目，以期促進香港的經濟發展。委員在 1999 年 7 月 9 日批准向創新及科技基金撥款 50 億元，並授權財政司司長可批核撥款予需款不超越工務計劃丁級工程項目撥款上限(目前為 2,100 萬元)的個別項目(見 FCR(1999-2000)36 號文件)。假如項目所需的款額超越撥款上限，有關項目須列作總目 111 項下的獨立分目，提請財務委員會批准。

31. 截至 2008 年 10 月底，創新及科技基金已資助超過 1 200 個項目，涉及資助額約 36 億元。

32. 2005 年 6 月 24 日，委員批准撥款 3,080 萬元(見 FCR(2005-06)21 號文件)，讓數碼港公司成立支援數碼娛樂發展的培育及培訓中心。數碼娛樂為創新及科技發展新策略下兩個擬議核心主題的其中一個。

商務及經濟發展局
2008 年 12 月

數碼娛樂培育及培訓中心(第一階段)

培育公司現況
(截至 2008 年 11 月)

獲取錄的培育公司總數=62 家(4 次招募共接獲 108 份申請)–

招募	第一輪	第二輪	第一及 第二輪	第三輪	第四輪	總計
取錄日期	2006 年 1 月至 4 月	2006 年 6 月至 10 月		2007 年 4 月至 5 月	2008 年 6 月至 7 月	
離開日期	2007 年 3 月至 2008 年 3 月	2007 年 6 月至 2008 年 6 月		(仍在 進行)	(仍在 進行)	
進駐中心	12	19	31	6	9	46
非進駐中心	-	-	-	10	6	16
總數	12	19	31	16	15	62
仍在培育	0	0	-	16	14	30
提早畢業	3	5	8	-	-	8
完成整段 培育期	6	12	18	-	-	18
退出	2	2	4	-	1	5
終止	1	0	1	-	-	1
成功率	75% (9/12)	89% (17/19)	84% (26/31)	-	-	-

數碼娛樂培育及培訓中心(第一階段)
業界贊助機構

承諾為數碼娛樂培育及培訓中心提供實物贊助的業界贊助機構包括－

思科系統有限公司

建立穩妥網絡基建，使中小型公司能夠改善營商的抗逆力和應變力，加強發展機會，降低營運成本。思科向培育公司提供各類產品，讓他們擴展網絡基建，與數碼港的網絡融合，作特定用途，以便在資訊科技、數碼內容創作、管理和發放方面運用新一代的應用程式。

戴爾公司

最新一代遊戲和動畫的培訓和發展，特別是涉及立體電腦繪圖和高清視覺效果，需要最先進的電腦工作站。通常標準電腦配置要求多核芯中央處理器、先進的中央處理器和色彩逼真的高清顯示屏。戴爾是少數主要設備供應商之一，能夠可靠地提供種類繁多、配合有關培訓和製作需要的高檔產品，大大促進培育公司的發展和成長。

特新科技有限公司

特新科技有限公司是多個主要遊戲及動畫軟件的香港總代理，代理的產品包括 **Maya** 及 **Motion Builder** 等。特新科技有限公司對這些先進軟件工具的支援，大大促進培育公司的培訓和產品開發工作。

微軟

消費者可藉着現今的最新科技，安坐家中以無線接駁方式欣賞多媒體內容。微軟 Media Centre Edition 個人電腦可讓數碼科技愛好者利用個人電腦及遙控器，通過單一介面即時欣賞數碼娛樂資訊，錄影電視節目，觀賞幻燈片及欣賞自製的錄像片段。微軟現更推出 starter kit 軟件，供開發者在 Media Centre Edition 個人電腦自訂一項整合功能，支援數碼娛樂硬件的特別功能。培育公司通過微軟贊助的其他軟件，便可取用最新的開發者工具套，把他們的產品概念轉化為真正的商品。

Sony Computer Entertainment

Sony Computer Entertainment 是視像遊戲業中專門開發各類型視像遊戲的公司，主要生產視像遊戲控制台。

Sony Computer Entertainment 研發、生產和銷售其暢銷的 PlayStation 系列手提及視像遊戲控制台的硬件及軟件產品。Sony Computer Entertainment 也是其視像遊戲系統的開發者及發行商。

PlayStation 系列推出至今，稱為 PlayStation 3(亦稱 PS3)的最新遊戲控制台，即 Sony 第 7 代遊戲控制台，已在 2006 年 11 月面世。PS3 採用稱為 Cell 微處理器的獨有運算架構，是一項由 Sony 與 Toshiba 及 IBM 合作開發的專有技術。圖像處理器運作頻率 RSX「Reality Synthesizer」則由 NVIDIA 及 Sony 共同開發。

PS3 軟件開發工具套包括 PS3 測試專用機及 Reference Tool 參考工具，有助培育公司提升 PS3 遊戲開發的支援環境。

數碼娛樂培育及培訓中心

培育公司贏取的獎項及榮譽一覽表

序號	日期	培育公司及其產品	獎項及榮譽
1	08年6月	Ekika Art Animation Co.	2008 香港專利授權展 最佳授權獎(非娛樂) 最後入圍
2	08年3月	打孖上有限公司 – 「HK love trees」	國際傳訊藝術及科學學院 2007/08 年度第 21 屆 Annual Mercury Excellence Awards 「Advertising – Paid, TV Ads – Campaign」組別 銅獎
3	08年1月	創域動能(亞洲)有限 公司-「電流沖擊」(由 李柏基創作)	2007 香港資訊及通訊科技獎 最佳數碼娛樂(學生)獎 優異證書
4	08年1月	Digital Life Institute Ltd. – 「簡易資訊閱讀器」 (經香港流動通訊有 限公司作為技術銷售 商進行)	2007 香港資訊及通訊科技獎 最佳無間斷網絡(流動資訊娛樂)獎 銅獎
5	08年1月	Frenzoo Ltd. –「Create! Chat! Cheer!」	2007 香港資訊及通訊科技獎 最佳數碼娛樂獎 優異證書(最佳第二代數碼娛樂)
6	08年1月	奧美媒體創作	2007 香港資訊及通訊科技獎 最佳數碼娛樂獎 優異證書(最佳新進企業)
7	08年1月	奧美媒體創作及逆博 股份有限公司-「虹星 飛輪」	2007 香港資訊及通訊科技獎 最佳數碼娛樂(數碼娛樂軟件)獎 優異證書

序號	日期	培育公司及其產品	獎項及榮譽
8	08 年 1 月	Play Pen Studios Ltd. – 「Skillz」	2007 香港資訊及通訊科技獎 最佳數碼娛樂(數碼娛樂軟件)獎 優異證書
9	08 年 1 月	柏萊媒體有限公司 – 「PlayMotion 互動光影」	2007 香港資訊及通訊科技獎 最佳生活時尚(健康生活資訊)獎 金獎
10	08 年 1 月	柏萊媒體有限公司 – 「PlayMotion 互動光影」	2007 香港資訊及通訊科技獎 最佳生活時尚大獎
11	08 年 1 月	博域富視有限公司 – 「許可式電郵營銷管 理系統」	2007 香港資訊及通訊科技獎 最佳商業系統(產品)獎 優異證書
12	07 年 9 月	心林魅影	2007 年「匯豐營商新動力」獎勵計劃 優異獎狀
13	07 年 6 月	創域動能(亞洲)有限 公司 – Wallace Wong	國際青年商會 2007 青年企業家創意獎 最後入圍
14	07 年 3 月	創域動能(亞洲)有限 公司 – Wallace Wong	英國文化協會及數碼港 數碼先鋒獎
15	07 年 3 月	自動有限公司 – Amy Tsang	英國文化協會及數碼港 數碼先鋒獎
16	06 年 12 月	打孖上有限公司 – 「廟 街龍門客棧」	阿姆斯特丹國際記錄片電影節 – China Transit 獲邀參展
17	06 年 11 月	創域動能(亞洲)有限 公司 – 「3G 流動寵物 堂」	2006 香港資訊及通訊科技獎 數碼娛樂(數碼娛樂軟件)獎 優異證書
18	06 年 11 月	高威軟件有限公司 – 「普通話網上通」	亞太資訊及通訊科技大獎 2006 教育及訓練獎
19	06 年 11 月	高威軟件有限公司 – 「普通話網上通」	2006 香港資訊及通訊科技獎 電子學習大獎

序號	日期	培育公司及其產品	獎項及榮譽
20	06 年 11 月	自動有限公司-「自動世運會」	2006 香港資訊及通訊科技獎 數碼娛樂(電腦動畫)獎 長片獎
21	06 年 11 月	Playmotion Ltd.	亞太資訊及通訊科技大獎 2006 新成立公司獎
22	06 年 11 月	Playmotion Ltd. -「水母萬花筒」	2006 香港資訊及通訊科技獎 數碼娛樂(數碼娛樂軟件)獎 優異證書
23	06 年 11 月	Playmotion Ltd. -「水母萬花筒」	2006 香港資訊及通訊科技獎 數碼娛樂最佳新進企業 優異證書
24	06 年 9 月	創域動能(亞洲)有限公司-「3G 流動寵物堂」	3G 數碼港大獎 「三個你最喜愛的 3G 流動服務」 季軍
25	06 年 8 月	Gamey Studio	維多利亞青年商會 創意品牌比賽 優異獎
26	06 年 6 月	打孖上有限公司-「廟街龍門客棧」	第 27 屆 Banff 世界電視獎 Hors Concours 參展作品
27	06 年 5 月	Mobile Adventures Ltd. -「Walk-the-Talk」	2006 年斯德哥爾摩科技挑戰獎 最後入圍
28	06 年 4 月	創域動能(亞洲)有限公司-「Hong Kong War」	香港無線發展中心 3G 數碼港大獎
29	06 年 3 月	Innotation Studio Ltd. -「Tonki Bear」	第四屆香港數碼娛樂傑出大獎 優異新進企業嘉許獎
30	06 年 3 月	Innotation Studio Ltd. -「Tonki Bear」	第四屆香港數碼娛樂傑出大獎 數碼港大獎
31	06 年 3 月	Innotation Studio Ltd. -「Tonki Bear」	第四屆香港數碼娛樂傑出大獎 最佳電腦動畫(短片)
32	06 年 3 月	Play Pen Studios Ltd. -「Skillz」	第四屆香港數碼娛樂傑出大獎 最佳電腦/電視娛樂軟件(公開界別)

序號	日期	培育公司及其產品	獎項及榮譽
33	05 年 11 月	創域動能(亞洲)有限公司-「3G 流動寵物堂」	香港無線發展中心 3G 數碼港大獎
34	05 年 11 月	移動玩家有限公司-「Dino Stones」	香港無線發展中心 3G 數碼港大獎

兩個階段的培育及培訓計劃
開支分項數字比較

	第一階段 (修訂預算) (百萬元)	第二階段 (預算) (百萬元)
開支		
(a) 員工	6.4	6.7
(b) 設備	1.5	2.5
(c) 培育	11.8	6.4
(d) 培訓	11.5	8.8
(e) 市場推廣及宣傳	0.3	1.6
(f) 其他直接費用	0.2	0.3
小計	<u>31.7</u>	<u>26.3</u>
減去：收入		
(a) 業界贊助	0.6	0.8
(b) 其他收入	0.3	0.3
小計	<u>0.9</u>	<u>1.1</u>
創新及科技基金資助總額	30.8	25.2

數碼娛樂培育及培訓中心

諮詢委員會成員名單

主席

區煒洪先生

Futuresuccess Consultants Ltd. 董事

委員會委員

Prof. Lorraine JUSTICE

香港理工大學設計學院主任

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

彭志達先生

香港特區政府政府資訊科技總監辦公室助理政府資訊科技總監

彭子傑先生

香港數碼娛樂協會主席

Mr. William PFEIFFER

Lionsgate Entertainment JV, Asia 行政總裁

譚安厚教授

香港中文大學創業研究中心主任

黃宏顯先生

萬寬電腦藝術設計有限公司董事／總裁

王葛鳴博士
香港青年協會總幹事

楊偉雄先生
香港數碼港管理有限公司行政總裁

余安正教授
香港特別行政區政府創新科技署科學顧問

秘書

鍾偉強博士
香港數碼港管理有限公司資訊科技部主管

* * * *

遴選委員會成員名單

主席

區煒洪先生
Futuresuccess Consultants Ltd. 董事

委員會委員

李惠光先生
香港電腦學會會長

劉志強教授
香港城市大學創意媒體學院教授

梁定邦先生
中國遊戲工作委員會香港聯會主席

彭子傑先生
香港數碼娛樂協會主席

Mr. William PFEIFFER
Lionsgate Entertainment JV, Asia 行政總裁

譚安厚教授
香港中文大學創業研究中心主任

謝迪洋先生
CDIB Capital Limited 亞洲區主管 – 高級副總裁

衛諾信博士
香港浸會大學傳播系數碼圖像傳播主修科目統籌主任

阮紀堂先生
中信 1616 集團有限公司行政總裁

秘書

鍾偉強博士
香港數碼港管理有限公司資訊科技部主管
