

二零零八年十一月十八日  
討論文件

**立法會工商事務委員會  
數碼港公司數碼娛樂培育及培訓計劃最新情況**

**目的**

本文件旨在向委員報告數碼港數碼娛樂培育及培訓中心運作的最新情況，並請委員支持延長中心運作三年的建議。

**背景**

2. 二零零五年六月，財務委員會通過從創新及科技基金撥出一筆 3,080 萬元的款項，予香港數碼港管理有限公司（下稱“數碼港公司”）成立和營運數碼娛樂培育及培訓中心（下稱“中心”），為期 40 個月。
3. 中心成立的目的是，為創意工業中數碼娛樂和數碼多媒體產業這個重要範疇，提供一個環境培育新成立的公司。中心初步以電子遊戲開發和動畫為重點。中心提供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，並能在數碼娛樂業界中持續發展。最初的目標為培育 45 間新成立的數碼娛樂或媒體相關的公司（incubatees，下稱“培育公司”）。
4. 中心以折扣優惠的方式，為培育公司提供辦公室用地、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，為期 24 個月（培育期）。此外，中心亦會提供數碼娛樂培訓予專業人員或有興趣人士，培育美術師／大師／製作人，讓本地數碼娛樂業持續專業發展。
5. 中心於二零零五年十月開始運作。由數碼媒體專業人士、學者、創業資金投資者及商會成員組成的遴選委員會，負責評審培育計劃的申請和挑選受培育公司。同時，中心亦成立諮詢委員會，向參與的培育公司提供意見和指導，並檢討其表現，以及向數碼港公司就中心的整體發展方向提出建議。該委員會成員包括學術界人士、商界人士和政府人員。（兩個委員會的委員名單載於附件甲）。

6. 數碼娛樂及數碼多媒體界別對香港的創意工業發展，極為重要。根據由 IDC 亞太有限公司於二零零八年四月發表的“香港數碼娛樂行業調查 2006-2007”報告，這個界別涉及約 260 間公司共 4,600 名僱員，主要為中小型企業。培訓計劃為需要發展技術知識或營商技巧的新進人員／新成立公司，以至現有從業員提供了良好的培育環境，為它們提供一個有利成長的環境。

## 最新情況

### 培育計劃

7. 培育計劃分別於二零零五年十月、二零零六年三月、二零零七年三月和二零零八年六月進行了四輪公開招募。截至二零零八年七月，中心共接獲 108 宗申請，當中有 62 間公司獲選（超出原定 45 間的目標），它們的業務包括動漫畫、遊戲、教育及資訊娛樂、音樂、和工具及科技。

8. 獲取錄後，培育公司跟諮詢委員會訂定進程協議，並須每六個月提交報告作評估。培育公司如圓滿完成其業務計劃建議書的進程，便可“畢業”及成為中心培育計劃的“畢業企業”。

9. 中心於二零零七年二月（第三次招募）接納諮詢委員會的提議，推出“遙距培育”（off-site incubation），以支援辦公室並非設在中心內的培育公司（下稱“非進駐公司”）。除辦公室支援外，非進駐公司與進駐公司（on-site incubatee）得到相同的支援，亦同樣需要定期向諮詢委員會提交進度報告。“遙距培育”的目的是讓培育公司在等候畢業企業騰出的中心辦公室用地時，已可提前開展其計劃包括參加培訓活動，從而增加計劃的受惠公司數目。至今，有 20 間培育公司以「遙距培育」模式加入，其中 4 間已遷入中心轉為進駐公司。

10. 第一和第二輪招募合共取錄了 31 間培育公司，其中有 26 間參加了在二零零七年三月二十二日和二零零八年三月十九日舉行的兩屆畢業典禮。該 26 間培育公司中，8 間為「提早畢業」（即在 20 個月內完成原訂需 24 個月培訓期完成的所有進程）。至於未有畢業的培育公司，1 間已被終止參加計劃，4 間則為自願退出。第一和第二輪招募的整體成功率為 84%，遠高於原本目標的 33%（詳情見附件乙）。

11. 中心現時仍有在第三和第四輪中取錄的 31 間培育公司進行其發展計劃。而 1 間在第四輪獲取錄者已退出。

12. 二零零八年八月的一項調查顯示，當時的培育公司及畢業企業合共創造了 381 個職位。至二零零八年七月底，27 間畢業企業報告於培育期內合共發展了 61 樣原創知識產權。由於第三和第四輪取錄者的培訓項目仍在進行中，我們預期會有更多的原創產品。

### 培訓

13. 至二零零八年七月底，中心舉辦了的 63 次培訓活動，共有 3,000 多位人士參與。除了培育公司受惠外，界別內的數碼娛樂從業員也透過參與有關培訓而獲益。此等培訓活動涵蓋的範疇包括科技系列、業務發展系列、中小企工作坊、視野拓展研討會、青少年創意工作坊和互聯網內容。

14. 為確保數碼娛樂課程的學員能透過工作項目獲取實際經驗，中心亦向培育公司提供學徒計劃。透過該計劃，參與的培育公司可得到具備數碼娛樂專業知識的學員的協助，從而獲益。

### 國際網絡

15. 除了舉辦培育計劃和訓練活動外，數碼港公司亦積極拓展中心與海外合作伙伴的國際網絡。中心在二零零六年四月與加拿大的 The Banff Centre<sup>1</sup> 簽訂合作協議，以加強在創意訓練和業務交流的合作。中心曾舉辦虛擬商業交流活動，讓培育公司與加拿大的相關公司交流經驗；而 The Banff Centre 亦曾經專程到中心為培育公司主辦的領袖訓練課程。合作協議同時容許雙方培育企業可以參加互相舉辦的大型活動。

16. 數碼港公司亦與英國文化協會合作，創立“數碼先鋒計劃”（Digital Pioneers Programme），讓三名勝出的香港數碼娛樂業企業家（當中包括一間培育公司）到訪英國兩次，在當地建立網絡。

---

<sup>1</sup> The Banff Centre 為加拿大政府全資擁有的機構，以推動創意工業發展聞名。

17. 另外，數碼港公司與 Sony Computer Entertainment Hong Kong 及一家日本的 PlayStation 3 特許訓練中心在二零零八年四月簽訂合作協議，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、圖像設計和遊戲策劃。

18. 在二零零八年三月十九日，三位來自中國大陸的出版商和投資者，與一間中心畢業公司和兩間培育公司簽訂合作協議。中心作為一個平台，已吸引來自海外和本地的買家和投資者垂詢本地製作／提供的創意數碼娛樂產品和服務。

### **業界支持**

19. 培育計劃同時得到業界的廣泛支持，它們提供的實物贊助，有助培育公司發展其產品及／或業務。實物贊助的詳情載於附件丙。

### **市場推廣和獎項**

20. 透過參與海外和本地的商貿展，包括在大型的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 GameOn 展覽等設置攤位，中心協助宣傳受培育公司及其產品和服務。此外，中心亦會向個別培育公司提供贊助，參與由其他業界支援機構（如香港貿易發展局）舉辦的海外和本地宣傳展覽。

21. 目前的培育公司和畢業企業已獲取共 34 個國際和本地業界的獎項和榮譽，主要包括 Stockholm Challenge、Banff World Television Awards、International Documentary Film Festival of Amsterdam、Mercury Excellence Awards in New York、Asia Pacific ICT Award 和香港資訊及通訊科技獎（詳情見附件丁）。

22. 中心在二零零八年一月設立了“數碼娛樂培育及培訓中心優異獎”，以表揚有突出表現的培育公司，並鼓勵成功的培育公司提早畢業。14 間申請這個獎項的培育公司中，至今已有四間得獎。

## 數碼娛樂培育及培訓中心（第二階段）

23. 鑑於數碼娛樂培育及培訓中心至今取得的成績，數碼港公司認為值得繼續推行培育計劃以令業界進一步得益，並建議將中心的運作伸延至第二階段，支援新一批共 55 間數碼娛樂或媒體新公司。透過從“遙距培育”獲得的經驗，數碼港公司計劃會嘗試在每次的招募中取錄更多非進駐公司，將其比例由 25% 增至 50%。此外，中心（第二階段）亦計劃將培訓活動的參與資格伸延至畢業企業，繼續讓它們以優惠方式參加有關活動，向它們提供培育期後的支援，並維持它們與培育公司間的緊密網絡。

24. 跟第一階段的安排相若，數碼港公司將於第二階段分期招募培育公司（分別於二零零九年三月、二零零九年九月和二零零一年一月開展第五、第六和第七輪的招募）。而每間培育公司的培育期仍維持兩年，並需每半年向諮詢委員會提交報告。此外，我們會按創新及科技基金的既定機制，檢討和監控中心的第二階段。數碼港公司須每半年向當局提交一次進度報告，視乎當局是否接納進度報告，創新及科技基金的撥款會分期發放。

### 財務狀況與 第二階段財務開支

25. 至二零零八年十月底，中心（第一階段）總支出為 2,750 萬元。預計第三輪和第四輪的培育公司畢業時，總支出將約為 3,060 萬元。即根據現行的預算開支，中心取錄的培育公司數目比原定目標為多。

26. 數碼港公司建議在中心（第二階段）下，中心繼續運作 36 個月，即由二零零九年二月至二零一二年一月。基於下列有關支出及收入的假設，目前預計第二階段所需的撥款為 2,570 萬元

	百萬元
<b>中心營運成本</b>	
職員	7.20
設備	2.45
其他直接成本	0.27
<b>小計 (a)</b>	<b>9.92</b>

	<u>百萬元</u>
<b>計劃成本</b>	
培育	6.44
訓練	8.79
市場推廣及宣傳	1.60
<b>小計 (b)</b>	<b>16.83</b>
<b>收入</b>	
業界贊助	0.78
其他收入	0.27
<b>小計 (c)</b>	<b>1.05</b>
創新及科技基金對中心的撥款資助總額 <b>[(a) + (b) - (c)]</b>	<b>25.70</b>

27. 在中心營運成本方面，預計需 992 萬元以應付職員薪酬（六位全職員工）、設備、電腦軟件的開支，以及其他營運培育計劃所需的直接成本。

28. 至於培育計劃成本方面，培育、訓練、學徒計劃及市場推廣及宣傳合共預計需 1,683 萬元。

29. 而在收入方面，預計實物贊助和其他收入合計共 105 萬元。

30. 若委員會支持中心（第二階段）建議，我們計劃向財務委員會提交撥款申請，將創新及科技基金總目 111 “創新及科技”項下分目 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”的現有承擔額 3,080 萬元，增加 2,570 萬元至 5,650 萬元，並將項目期限延長 36 個月至二零一二年一月底。計劃已得到數碼娛樂界別，包括香港數碼娛樂業協會的支持。

## 徵詢意見

31. 請委員備悉數碼娛樂培育及培訓中心的進展，並支持培育計劃繼續運作至第二階段。

創新科技署  
二零零八年十一月

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

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  
香港特別行政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 總裁

譚安厚教授  
香港中文大學創業研究中心總裁

黃宏顯先生  
萬寬電腦藝術設計有限公司總裁

王鳴博士  
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

鍾偉強先生  
香港數碼港管理有限公司資訊科技部主管

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

區煒洪先生  
Futuresuccess Consultants Limited 董事

遴選委員會委員

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

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 總裁

譚安厚教授  
香港中文大學創業研究中心總裁

謝迪洋先生  
CDIB Capital Limited 亞洲區高級副總裁

Dr. Russell WILLIAMS  
香港浸會大學傳播系  
Option Coordinator – 數碼圖像傳播

阮紀堂先生  
中信 1616 集團有限公司首席執行官

秘書

鍾偉強先生  
香港數碼港管理有限公司 資訊科技部主管

## 數碼娛樂培育及培訓中心

## 培育公司之現況

獲取錄之培育公司總數：62（四次招募共 108 份申請）

招募	第一輪	第二輪	第一及第二輪	第三輪	第四輪
加入日期	2006年1月-4月	2006年6月-10月		2007年4月-5月	2008年6月-7月
離開日期	2007年3月-2008年3月	2007年6月-2008年6月		(仍進行中)	(仍進行中)
進駐中心	12	19	31	6	9
非進駐中心	-	-	-	10	6
總數	12	19	31	16	15
仍在培育中	0	0	-	16	14
提早畢業	3	5	8	-	-
完成整個階段	6	12	18	-	-
退出	2	2	4	-	1
終止	1	0	1	-	-
成功率	75% (9/12)	89% (17/19)	84% (26/31)	-	-

數碼娛樂培育及培訓中心  
業界贊助商

承諾支助數碼娛樂培育及培訓中心的商業機構包括：

思科系統

思科建立穩妥網絡基建，讓中小企業改善營商應變力，降低營運成本，提高營商機會。思科提供一系列產品予培育公司，讓她們在數碼港網絡下，暢順地擴展網絡，運用新一代資訊科技應用程式，應用到特定的資訊科技、數碼內容製作、管理和發放。

戴爾電腦

提供遊戲和動畫培訓和發展，特別是三維立體動畫（3D CG），和高清視覺（HD）效果影像，須要最先進的電腦設備。通常相關的電腦制式要求多核芯處理器、true-colour 高清顯示屏。戴爾是其中一個主要設備供應商，可以提供可靠、配合有關培訓和製作所需的高科技產品，對協助培育公司成長和發展發揮很大作用。

特新科技有限公司

特新科技有限公司是多種遊戲及動畫製作軟件的香港總代理，代理的產品包括 Maya 及 Motion Builder 等等。特新科技有限公司對這些先進軟件的全面支援對培育公司的產品開發及培訓工作起了正面的作用。

## 微軟香港有限公司

現今的消費者可透過最新科技，安坐家中以無線連線欣賞多媒體內容。熱衷於數碼化娛樂內容的用家可使用微軟 **Media Centre Edition** 個人電腦及遙控器，透過單一介面收錄電視節目，觀賞幻燈片及欣賞自製的短片。微軟現更推出 **starter kit** 軟件給開發者使用。開發者可使用這套軟件在 **Media Centre Edition** 中支援個別數碼娛樂硬件的特別功能。培育公司透過微軟的贊助軟件及開發套件，把他們的產品概念實體化。

## Sony Computer Entertainment

**Sony Computer Entertainment** 是生產電視遊戲的公司，專門開發各類型視像遊戲，主要生產電視遊戲機。

**Sony Computer Entertainment** 進行研究及開發、生產和銷售其暢銷的 **PlayStation** 系列手提及電視遊戲機的硬件及軟件產品。**Sony Computer Entertainment** 也是其視像遊戲系統的開發者及出版商。

**PlayStation** 系列推出至今，其最新的電視遊戲機，被稱為 **Sony** 第 7 代的遊戲機，就是 **PlayStation 3 (PS3)**，於二零零六年十一月面世。**PS3** 採用獨有的運算架構稱為 **Cell** 的微處理器，是一項由 **Sony** 與 **Toshiba** 及 **IBM** 開發的獨有技術。圖像處理器運作頻率 **RSX "Reality Synthesizer"** 則由 **Sony** 及 **NVIDIA** 共同開發。

**PS3** 軟件開發工具包提供 **PS3** 測試專用機及 **Reference Tool** 參考工具，幫助受培育公司於 **PS3** 遊戲開發支援，改善開發環境。

## 數碼娛樂培育及培訓中心

## 培育公司獲取之獎項及榮譽

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.	最後入圍 最佳授權獎（非娛樂） 2008 香港專利授權展
2	08年3月	打孖上有限公司 – “HK love trees”	銅獎 - “Advertising – Paid, TV Ads – Campaign” 組別 2007/08 第 21 屆週年 Mercury Excellence Awards 國家傳訊藝術及科學學院
3	08年1月	創域動能(亞洲)有限公司 – “Lightening Strike” (by Li Pak Kei Jack)	優異證書 最佳數碼娛樂(學生)獎 2007 香港資訊及通訊科技獎
4	08年1月	Digital Life Institute Ltd. – “Info Easy Reader” (via HK CSL Ltd. as technology vendor)	銅獎 最佳無間斷網絡（流動資訊娛樂）獎 2007 香港資訊及通訊科技獎
5	08年1月	Frenzoo Ltd. – “Create!Chat!Cheer!”	優異證書 最佳數碼娛樂（最佳第二代數碼娛樂）獎 2007 香港資訊及通訊科技獎
6	08年1月	奧美媒體創作	優異證書（最佳新進企業） 最佳數碼娛樂獎 2007 香港資訊及通訊科技獎
7	08年1月	奧美媒體創作及逆博股份有限公司 – “Project Rainbow Riders”	優異證書 最佳數碼娛樂(數碼娛樂軟件)獎 2007 香港資訊及通訊科技獎
8	08年1月	Play Pen Studios Ltd. – “Skillz”	優異證書 最佳數碼娛樂(數碼娛樂軟件)獎 2007 香港資訊及通訊科技獎
9	08年1月	Playmotion Ltd. – “PlayMotion Core”	金獎 最佳生活方式（健康和人類福利)獎 2007 香港資訊及通訊科技獎
10	08年1月	Playmotion Ltd. – “PlayMotion Core”	最佳生活方式大獎 2007 香港資訊及通訊科技獎

序號	日期	培育公司及其產品	獎項及榮譽
11	08年1月	博域富視有限公司 – "Pop Right Permission-based Mass Email Management System"	優異證書 最佳商業系統（產品）獎 2007 香港資訊及通訊科技獎
12	07年9月	心林魅影	優異獎狀 2007 匯豐營商新動力獎勵計劃
13	07年6月	創域動能(亞洲)有限公司 – Wallace Wong	最後入圍 2007 青年企業家創意獎 國際青年商會
14	07年3月	創域動能(亞洲)有限公司 – Wallace Wong	數碼先鋒獎 英國文化協會及數碼港
15	07年3月	自動有限公司 – Amy Tsang	數碼先鋒獎 英國文化協會及數碼港
16	06年12月	打仔上有限公司 – "Dragon Inn, The Hideout in Temple Street"	獲邀參展 阿姆斯特丹國際記錄片節– China Transit
17	06年11月	創域動能(亞洲)有限公司 – "3G Mopas"	優異證書 數碼娛樂（數碼娛樂軟件）獎 2006 香港資訊及通訊科技獎
18	06年11月	高威軟件有限公司 – "GoChinese"	教育及訓練獎 2006 亞太資訊及通訊技術獎
19	06年11月	高威軟件有限公司 – "GoChinese"	電子學習大獎 2006 香港資訊及通訊科技獎
20	06年11月	自動有限公司 – "Jidougames"	長片獎 數碼娛樂（電腦動畫）獎 2006 香港資訊及通訊科技獎
21	06年11月	Playmotion Ltd.	新進公司獎 2006 亞太資訊及通訊技術獎
22	06年11月	Playmotion Ltd. – "Ocean Park Sea Jelly Spectacular"	優異證書 數碼娛樂（數碼娛樂軟件）獎 2006 香港資訊及通訊科技獎
23	06年11月	Playmotion Ltd. – "Ocean Park Sea Jelly Spectacular"	優異證書 數碼娛樂最佳新進企業 2006 香港資訊及通訊科技獎
24	06年9月	創域動能(亞洲)有限公司 – "3G Mopas"	季軍 "你最喜愛的三項 3G 流動服務" 3G 數碼港大獎
25	06年8月	Gamey Studio	優異獎 創意品牌比賽 維多利亞青年商會

序號	日期	培育公司及其產品	獎項及榮譽
26	06年6月	打孖上有限公司 – “Dragon Inn, The Hideout in Temple Street”	Hors Concours Selection, 第27屆 Banff 週年世界電視獎
27	06年5月	Mobile Adventures Ltd. – “Walk-the-Talk”	最後入圍 Stockholm Challenge 2006
28	06年4月	創域動能(亞洲)有限公司 – “Hong Kong War”	3G 數碼港大獎 香港無線發展中心
29	06年3月	Innotion Studio Ltd. – “Tonki Bear”	優異新進企業嘉許獎 第四屆香港數碼娛樂傑出大獎
30	06年3月	Innotion Studio Ltd. – “Tonki Bear”	數碼港大獎 第四屆香港數碼娛樂傑出大獎
31	06年3月	Innotion Studio Ltd. – “Tonki Bear”	最佳電腦動畫 – 短片 第四屆香港數碼娛樂傑出大獎
32	06年3月	Play Pen Studios Ltd. – “Skillz”	最佳電腦／電視娛樂軟件 (公開界別) 第四屆香港數碼娛樂傑出大獎
33	05年11月	創域動能(亞洲)有限公司 – “3G Mopas”	3G 數碼港大獎 香港無線發展中心
34	05年11月	移動玩家 – “Dino Stones”	3G 數碼港大獎 香港無線發展中心