



新聞稿

即時發佈



## 「2021 數碼娛樂領袖論壇」載譽歸來

### 線上線下匯聚逾 70 名講者 剖析最新數碼娛樂市場及趨勢

香港·2021 年 11 月 30 日 – 年度數碼娛樂盛事「2021 數碼娛樂領袖論壇」( Digital Entertainment Leadership Forum, 簡稱 DELF ) 將於 12 月 10 日 ( 星期五 ) 至 12 月 12 日 ( 星期日 ) 載譽歸來, 屆時數碼港將成為業界交流與科技體驗的交匯點, 呈獻一個嶄新的數碼娛樂嘉年華。一連三日的 DELF 將會以全方位線上線下形式進行, 論壇除了以「無極限競賽」為主題探討數碼娛樂如何突破界限, 更為參加者提供以「海陸空」方式呈現的數碼娛樂及電競體驗, 包括超過 10 場電競賽事及表演賽、超過 40 場線上和現場創科展示、工作坊及遊戲體驗。

作為香港數碼科技旗艦, 數碼港一直致力協助初創企業擴展網絡及培育人才, 支持數碼娛樂領域蓬勃發展。「2021 數碼娛樂領袖論壇」雲集逾 70 位國際及本地專家, 分別來自國際新興媒體智庫 IPG Media Lab、網易電競、Meta ( 前身為 Facebook )、disguise、華納音樂、Riot Games、Animoca Brands 等著名公司, 作出深入探討及分享, 議題圍繞多個熱門領域, 例如電競、非同質化代幣 ( NFT )、藝術科技及元宇宙 ( Metaverse ) 等。

#### 親身體驗數碼娛樂新科技 感受非一般精彩

數碼娛樂體驗區提供多項嶄新體驗, 讓參與者投身其中, 盡情享受創科樂趣, 例如穿上 SWIFT<sup>2</sup> 智能 VR 運動衣後, 參與者可於視覺之外感受遊戲環境, 享有身歷其境的沉浸式感官新體驗, 亦有模擬賽車、模擬飛行及 VR 萬向跑步機等最新科技, 為參與者提供非一般的電競體驗。

數碼港行政總裁任景信表示: 「隨着大眾的娛樂喜好持續邁向數碼化, 全球娛樂與媒體市場均由數碼產業帶領增長; 而區塊鏈遊戲、元宇宙及藝術科技等嶄新發展, 亦為數碼娛樂突破界限提供源源動力。數碼港樂見市場發展蓬勃, 並會繼續推動數碼娛樂產業多元發展, 包括舉辦電競比賽、藝術科技、創新展示等活動, 讓業界展示豐碩成果, 吸引投資者和大



眾的興趣，讓社會對數碼娛樂領域有更深入的了解和體驗。我希望市民大眾及青年人可以在一連三日的『數碼娛樂領袖論壇』及 12 月期間的『數碼娛樂巡禮』，透過一系列行業討論、競賽和表演賽、創新展示，感受熾熱的數碼娛樂氣氛，投入數碼娛樂新世界。」

**數碼港電競及青年組高級經理梁德明**表示：「今年 2021 數碼娛樂領袖論壇將打造『海陸空』元素的無極限競賽，帶領參加者感受超越界限的電競體驗；亦會舉辦一系列以創新形式呈現的線上線下活動，讓業界、電競愛好者及市民大眾皆可隨時隨地感受極致的數碼娛樂體驗。」

### **全球性焦點活動 包含多個數碼娛樂範疇**

另一焦點項目為 2021 環太平洋大學聯盟 (APRU) 電競 MetaGame 會議，會議由環球頂尖研究型大學組成的環太平洋大學聯盟主辦，將於 DELF 第二天舉行，由本地及國際領袖探討數碼技能及專上教育對培育一代創新者和變革者的重要性，並探討如何透過國際協作幫助學生進行職涯規劃。

為期一個月的數碼娛樂巡禮 (DE\*SPARK) 亦在論壇揭開序幕，巡禮將會呈獻多場電競及數碼娛樂主題活動，包括 機甲大師 2021 青少年挑戰賽 (香港站)，香港學界 AWS DeepRacer 500 人線上學習人工智能-強化學習活動和 Valorant Champions 《特戰英豪》冠軍賽延續熱潮，加深商界與市民對電競及數碼娛樂產業的認識。

「數碼娛樂領袖論壇」是享譽國際的數碼娛樂界盛事，2020 年首次以虛擬互動形式舉行，邀得 70 多名演講嘉賓，吸引來自 30 個國家或地區的參與者，總瀏覽量超過 600,000 次，共舉行 15 場直播競賽，提供超過 100 小時精彩內容及逾 30 個初創展示。

相關 2021 數碼娛樂領袖論壇的詳細資訊和完整的演講者陣容，請瀏覽網址：  
<http://delf.cyberport.hk/>

###

請按[此處](#)下載高像素新聞圖片。



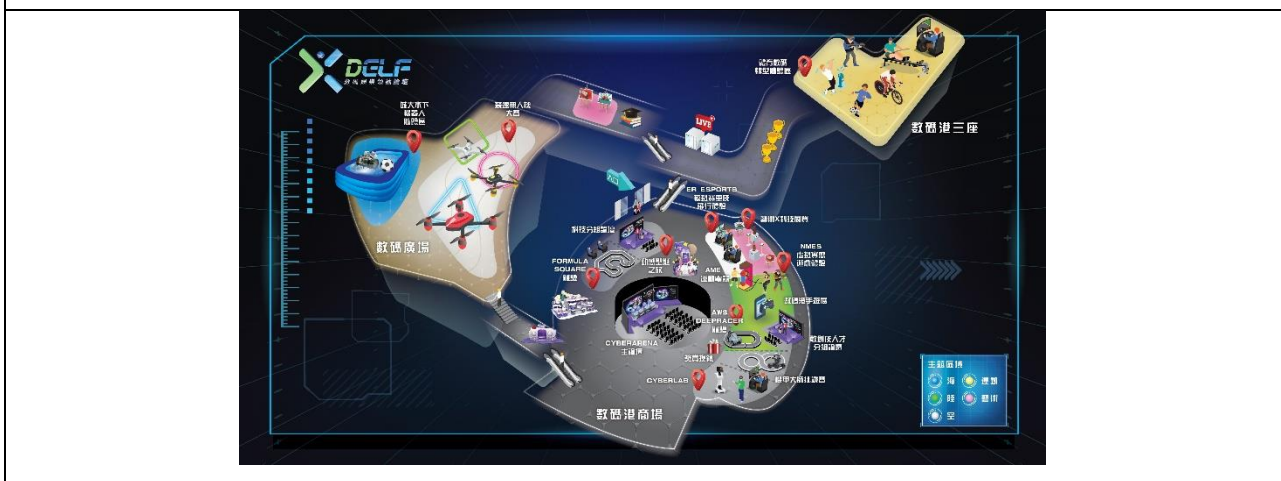
相片一：年度數碼娛樂盛事「2021 數碼娛樂領袖論壇」將於 12 月 10 日（星期五）至 12 月 12 日（星期日）載譽歸來，屆時數碼港將成為業界交流與科技體驗的交匯點，呈獻一個嶄新的數碼娛樂嘉年華。（左起：數碼港行政總裁任景信，數碼港首席公眾使命官陳思源，數碼港電競及青年組高級經理梁德明）



相片二：數碼港行政總裁任景信剖析數碼娛樂市場最新動向及未來趨勢，並期望「2021 數碼娛樂領袖論壇」能為業界提供平台展示豐碩成果，參與者可透過論壇各種活動更深入認識行業，與業界共享精彩。



相片三：數碼港電競及青年組高級經理梁德明介紹「海陸空」為主題的無極限競賽，希望參與者能感受到超越界限的電競體驗。



數碼娛樂體驗區以「海陸空」方式呈現，提供多項嶄新體驗，讓參與者投身其中，盡情享受創科樂趣。

## 關於數碼港

數碼港為一個創新數碼社群，匯聚約 800 間駐園區初創企業和科技公司，由香港特別行政區政府全資擁有的香港數碼港管理有限公司管理。數碼港的願景是成為數碼科技樞紐，為香港締造嶄新經濟動力。數碼港透過培育科技人才、鼓勵年輕人創業、扶植初創企業，致力創造蓬勃的創科生態圈；藉著與本地及國際策略夥伴合作，促進科技產業發展；同時加快公私營機構採用數碼科技，推動新經濟與傳統經濟融合。



詳情請瀏覽 [www.cyberport.hk](http://www.cyberport.hk)



**傳媒查詢，請聯絡：**

**創思顧問集團有限公司**

梁曉殷

電話：(852) 3159 2986

手提：(852) 6077 7342

電郵：[penn.leung@creativegp.com](mailto:penn.leung@creativegp.com)

Jesa Amparo

電話：(852) 3159 2962

手提：(852) 5999 7771

電郵：[jesa.amparo@creativegp.com](mailto:jesa.amparo@creativegp.com)

**數碼港**

黃家駿

電話：(852) 3166 3825

電郵：[michaelwong@cyberport.hk](mailto:michaelwong@cyberport.hk)

黃曉琳

電話：(852) 3159 2927

手提：(852) 6406 9696

電郵：[monique.wong@creativegp.com](mailto:monique.wong@creativegp.com)

黃樂熹

電話：(852) 3159 2966

手提：(852) 9515 0107

電郵：[lucas.wong@creativegp.com](mailto:lucas.wong@creativegp.com)



## 附件一 - 「2021 數碼娛樂領袖論壇」議程

即將公佈更多講者，密切留意

### 「2021 數碼娛樂領袖論壇」議程

第一日 - 2021 年 12 月 10 日 ( 星期五 )

開幕式	
0900-0930	登記
0930-0940	開幕禮
0940-0945	歡迎辭 主禮嘉賓：數碼港主席林家禮博士
0945-0950	開幕辭 主禮嘉賓：香港特別行政區創新及科技局局長薛永恒先生, JP
未來娛樂之致勝數碼策略	
1000-1020	如何在未來的數碼娛樂界中取得成功？ 演講嘉賓：UM 美國創新部主管；IPG Media Lab 策略部高級副總裁 Adam Simon 先生
1020-1040	渠道無極限：娛樂發佈新格局 演講嘉賓：前華特迪士尼、華納兄弟以及夢工場動畫製作人和工作室總裁；現為浸大電影學院傑出訪問學人霍文東博士
1040-1100	串流無極限：促進內容創作和直播主持的發展 主持人： YouGov 電競及遊戲環球總監 Michael Heina 先生 演講嘉賓： 1/ ONE Esports 行政總裁 Carlos Alimurung 先生 2/ Meta 遊戲行業大中華區總監趙倩女士
1100-1120	體驗無極限：以前瞻的虛擬攝影技術打造非凡電影和短片 主持人： ICE Production Limited 創辦人及行政總裁 Eddy Wong 先生 演講嘉賓： disguise 亞太區科技總監 Cesar Caceres 先生
1120-1130	速度無極限：國際汽聯世界賽車錦標賽香港代表表演賽
1130-1200	體育無極限：體育活動數碼化 - 增進觀眾參與度 主持人： 數碼港首席公眾使命官陳思源先生

	<p>演講嘉賓：</p> <p>1/香港高爾夫球總會行政委員會成員及前主席林詩鍵先生</p> <p>2/香港汽車會行政總裁陳尚來先生</p>
1200-1220	<p><b>音樂無極限：遊戲與音樂一體化</b></p> <p>演講嘉賓：華納音樂（亞洲）品牌夥伴關係區域負責人楊碧琪女士</p>
<b>進軍內地市場之致勝數碼策略</b>	
1220-1240	<p><b>文化無極限：重新定義電競與城市動力</b></p> <p>演講嘉賓：網易電競總經理趙明義先生</p>
1240-1300	<p><b>人才無極限：培育元宇宙趨勢下的新一代數碼內容創作者</b></p> <p>主持人：朗琦科技教育有限公司行政總裁禰文浩先生</p> <p>演講嘉賓：桃子扣叮首席執行官馮森林先生</p>
<b>香港數碼娛樂進軍海外</b>	
1400-1420	<p><b>構建無極限：開放的元宇宙為 Web 3.0 發展的必備元素</b></p> <p>演講嘉賓：Animoca Brands 總裁歐陽杞浚先生</p>
1420-1440	<p><b>遊戲無極限：為玩家打造的元宇宙</b></p> <p>演講嘉賓：中手游科技集團有限公司共同創始人及副董事長冼漢迪先生, MH</p>
1440-1510	<p><b>人才無極限：打造有利的全球電競營商模式</b></p> <p>議程夥伴：超人媒體有限公司</p> <p>主持人：超人媒體有限公司創辦人及投資人沈嘉奕先生</p> <p>演講嘉賓：</p> <p>1/ Naffiti 聯合創辦人陳奐仁先生</p> <p>2/方由美術創辦人及行政總裁梁徐錦熹博士</p>
1510-1550	<p><b>北歐時刻 - 樂趣無極限：透過數碼娛樂渠道將快樂感染全世界</b></p> <p>議程夥伴：北歐創新匯</p> <p>主持人：北歐創新匯香港社群總監 Binh Johansson 女士</p> <p>演講嘉賓：</p> <p>1/ Game Habitat 行政總裁 Peter Lübeck 先生</p> <p>2/ Neogames Finland 首席營運顧問 Suvi Latva 女士</p>
1550-1600	<p><b>引領香港數碼娛樂企業進軍北歐：香港代表團啟動典禮</b></p>

分組論壇：

時間	主論壇	科技分組論壇	敢創分組論壇
1600-1845	1600-1630	1600-1645 速度無極限：無人機之狂野時速	1600 - 1645

	<p>香港足球總會 FIFA eNation 香港代表表演 賽</p>	<p>議程夥伴：香港無人機運動總會 ( HKDSA ) 主持人： 香港無人機運動總會會長鄒偉傑先生 演講嘉賓(第一節)： 1/國際航空運動聯合會無人機小組委員會主席 Bruno Delor 先生 2/英國無人機競賽協會 ( BDRA ) 技術總監李願先生  演講嘉賓(第二節)： 1/韓國無人機競賽協會主席姜熙權先生 2/Drone Champions AG (DCL)行政總裁 Michael Kostka 博士</p>	<p>市場推廣無極限：如何用元宇宙 連接品牌和顧客 議程夥伴：Interactive Advertising Bureau Hong Kong ( IAB Hong Kong ) 主持人：AnyMind 董事總經理 錢鵬先生 演講嘉賓： 1/紅點子創作 ( 香港 ) 有限公司 行政總裁李嘉俊先生 2/香港雅虎有限公司亞太區廣告 創意工作室高級總監李凱樂先生 3/ Conductive Research 行政總 裁 Steve Ip 先生</p>
--	---	---	--



		<p>1645 – 1700</p> <p><b>現實與虛擬融合無極限：延展實境技術結合表演藝術</b></p> <p>議程夥伴：香港延展實境協會 (HKXRA)</p> <p>演講嘉賓：香港電訊商業客戶業務、產品市務及方案顧問處高級副總裁吳家隆先生</p>	<p>16:45 – 17:15</p> <p><b>品牌行銷無極限：電競隊伍 Talon 與巴黎聖日耳曼足球俱樂部 (PSG) 建立品牌夥伴關係 - 《英雄聯盟》</b></p>
		<p>1700 – 1715</p> <p><b>製作無極限：人工智能如何革新遊戲腳本製作？</b></p> <p>演講嘉賓：mm2 業務發展經理蔡君恒先生</p>	<p>1715 – 1745</p> <p><b>發展無極限：「香港遊戲優化和推廣計劃 (GESP)」得獎者分享會</b></p> <p>議程夥伴：香港數碼娛樂協會 (HKDEA)</p>
		<p>1715-1730</p> <p><b>速度無極限：後 5G 及 6G 技術促進娛樂業界發展</b></p>	<p>主持人：香港數碼娛樂協會主席彭子傑先生</p> <p>演講嘉賓：</p> <p>1/愛特蕾集團有限公司行政總裁許名豐先生</p>
		<p>1730-1745</p> <p><b>應用無極限：體育及娛樂界創新科技方案</b></p> <p>演講嘉賓：LaLiga 香港代表艾度亞先生</p>	<p>2/迷你龍有限公司共同創辦人蔡崇鏗先生</p> <p>3/真誠工作室有限公司行政總裁王兆聰先生</p>
		<p>1745-1815</p> <p><b>行銷無極限：以科技成就遊戲全球營銷與發行最佳化</b></p> <p>演講嘉賓：</p> <p>1/ 艾克索拉大中華區負責人陳京波先生</p> <p>2/龍創悅動創始人及公司行政總裁蘇立龍先生</p>	<p>1745 – 1800</p> <p><b>創意無極限：元宇宙下的數碼藝術品</b></p> <p>演講嘉賓：阿達凡派創辦人及創作人楊守能先生</p>
		<p>1815-1830</p> <p><b>體育無極限：單車成電競項目</b></p> <p>演講嘉賓：新加坡電子競技與網路遊戲協會聯合創始人尼古拉斯•邱先生</p>	<p>1800 – 1815</p> <p><b>遊戲無極限：區塊鏈遊戲</b></p> <p>演講嘉賓：香港遊戲業協會副主</p>

			席；香港數碼娛樂協會董事會成員王文輝先生
			1815 – 1830 <b>保障無極限：數碼資產的微保險</b> 演講嘉賓：YAS 微保險香港營運總監呂凱莉女士
		1830 – 1845 <b>音樂無極限：獨立及 AAA 級遊戲工作室的背景音樂製作秘訣</b> 演講嘉賓： Spike and Crowd Studios 遊戲作曲家 Collin Chu 先生	1830 – 1845 <b>擴展無極限：香港手遊進軍內地市場</b>

第二日 - 2021 年 12 月 11 日 (星期六)

0830-0900	登記	
	主論壇	人才分組論壇
0900-1800	0900-1230 2021 環太平洋大學協會 (APRU) 電競 MetaGame 會議	1200-1245 女性在電競產業的角色 議程夥伴：WIG Ambassadors 主持人：Riot Games 資深項目經理孫丹女士 演講嘉賓： 1/ Keywords Studios 全球本地化經理張嘉慧女士 2/ Riot Games 人力資源及運營總監溫婷君女士 3/ 仟競軟體科技 (上海) 有限公司總經理陳慧敏女士
	1300-1800 香港電競工商挑戰盃— FIFA 及英雄聯盟：激 鬥峽谷	1245-1315 談電競業的未來發展 議程夥伴：Women in Esports 主持人：索爾福德大學創客空間主管 Maria Stukoff 博士 演講嘉賓： 1/英國電競協會營運主管 Alice Leaman 女士 2/ Coventry College 電競課程主管及 Coventry Crosshairs 經理 Shoubna Naika-Taylor 女士 3/ Corsair PPC 專家 Sue Lavasani 女士
		1315-1330 發展無極限：「香港電競業發展調查報告」分析 演講嘉賓：香港浸會大學博士後研究員黃茗瑜博士
		1330-1400 構思無極限：電競商業個案比賽勝出者演示 議程夥伴：香港菁英會及學界菁英 主持人：香港創科發展協會主席陳迪源先生
		1400-1430 人才無極限：青年展現無限可能 議程夥伴：超人媒體有限公司
		1430-1445 改變無極限：借電競讓青少年發掘個人興趣及發展潛能 議程夥伴：明愛連線 Teen 地 主持人：明愛連線 Teen 地網上青年支援隊督導主任黃靜怡女士 演講嘉賓：明愛青少年代表王家熙先生
		1445-1515

		<p><b>創意無極限：羅布樂思遊戲開發初探工作坊</b></p> <p>1515-1545</p> <p><b>教育無極限：邁向遊戲化的 STEM 教育</b></p> <p>議程夥伴：教育應用資訊科技發展研究中心 (CITE)</p> <p>主持人：朗琦科技教育有限公司行政總裁禰文浩先生</p> <p>演講嘉賓：</p> <p>1/ 香港大學教育學院助理教授；教育應用資訊科技發展研究中心主任黃家偉博士</p> <p>2/香港專業教育學院 (李惠利) 資訊科技系系主任黃伯光博士</p> <p>3/香港都會大學人文社會科學院創意藝術學系助理教授黎智富博士</p> <hr/> <p>1545-1615</p> <p><b>藝術科技如何促進 STEM 教育？</b></p> <p>主持人：ArticoIn 顧問廖家俊教授</p> <p>演講嘉賓：</p> <p>1/ ArticoIn 共同創辦人張珮琪女士</p> <p>2/數碼綠洲創始人兼產品設計師林旭先生</p> <p>3/學生鄧炫樂</p> <hr/> <p>1615-1645</p> <p><b>電競 BTEC 資格認證</b></p> <p>議程夥伴：英國電競協會及培生教育</p> <p>主持人：英國電競協會教育主管 Tom Dore 先生</p> <p>演講嘉賓：</p> <p>1/ 培生教育 BTEC 項目經理 Annabel Lawday 女士</p> <p>2/ 英國電競協會教育經理 Gary Tibbett 先生</p> <hr/> <p>1645-1715</p> <p><b>如何打造成功的電競課程？</b></p> <p>演講嘉賓：Barnsley College 課程主管；Strategic Esports Group 教育總監 Kalam Neale 先生</p> <hr/> <p>1715-1730</p> <p><b>談電競發展的同時如何保障青少年？</b></p> <p>演講嘉賓：英國電競協會教育主管 Tom Dore 先生</p>
--	--	--

第三日 - 2021 年 12 月 12 日 (星期日)

	<b>主論壇</b>
0900-1230	樂齡電競體驗日 (香港創科發展協會及智慧香港扶輪社主辦)



1230-1330	政府資訊科技專業人員協會 (GITPA) 及機電工程署 (EMSD) 職員工會 FIFA 電競比賽
1430-1800	哈利波特：魔法醒覺 Yesports 最強巫師對決 (亞洲盃) 決賽

**附件二 - 競賽時間表**

**第一日 - 2021 年 12 月 10 日 ( 星期五 )**

	活動	地點	形式
	2021 年 FAI 香港競速無人機公開大賽	數碼港 2 座 L4 數碼廣場	線上線下並行
	香港城市大學水下機器人比賽	數碼港 2 座 L4 數碼廣場多用途場地	線上線下並行
1120-1130	國際汽聯世界賽車錦標賽香港代表表演賽	數碼港商場 CyberArena	線上線下並行
1600-1630	香港足球總會 FIFA eNation 香港代表表演賽	數碼港商場 CyberArena	線上線下並行
	Rainbow Six Siege - HaxKase League S5	數碼港電競 YouTube 頻道	線上
	2021 年《特戰英豪》冠軍巡迴賽	數碼港電競 YouTube 頻道	線上

**第二日 - 2021 年 12 月 11 日 ( 星期六 )**

	活動	地點	形式
1300 - 1800	Esports Corporate Challenge Finals – FIFA & Wild Rift	數碼港商場 CyberArena	線上線下並行
	環太平洋大學協會電競人才培育畢業賽	數碼港電競 YouTube 頻道	線上
	2021 年《特戰英豪》冠軍巡迴賽	數碼港電競 YouTube 頻道	線上

**第三日 - 2021 年 12 月 12 日 ( 星期日 )**

	活動	地點	形式
0900-1230	樂齡電競體驗日 ( 香港創科發展協會及智慧香港扶輪社主辦 )	數碼港商場 CyberArena	線上線下並行
1230-1330	政府資訊科技專業人員協會 ( GITPA ) 及機電工程署 ( EMSD ) 職員工會 FIFA 電競比賽	數碼港商場 CyberArena	線上線下並行
1430-1800	哈利波特：魔法醒覺 Yesports 最強巫師對決 (亞洲盃) 決賽	數碼港電競 YouTube 頻道	線上
	2021 年《特戰英豪》冠軍巡迴賽	數碼港電競 YouTube 頻道	線上



附件三 - 數碼港體驗專區

活動	描述
AWS DeepRacer 體驗	在數碼港的實體賽道和以雲端為基礎的 AWS DeepRacer 3D 賽車模擬器，親身體驗和操作 AWS DeepRacer 的全自動賽車，深入了解強化學習的原理和操作。
AME 運動電競	AME (亞洲體育電競) 提供多個考驗體能、耐力、速度、經驗及團隊合作等的自家研發運動電競設施，讓參加者化身專業運動員大顯身手，包括個人出賽、合力上場或互相競賽的全新體驗！
NMES 虛擬實感遊戲體驗	SWIFT <sup>2</sup> 的創新閉環系統是一個運用完全沉浸式科技創造出來的動感體驗生態系統，透過解析你的獨特數據，精確地在你身體感到有需要的一刻，為你提供一切所需的感覺動作反應。
ER Esports 模擬賽車及飛行體驗	ER Sports 是一間新概念電競企業，提供全面多元的電競活動，包括體驗、專業培訓、現場直播活動規劃、盃賽組織及學術活動。
Formula Square 體驗	Formula Square 是一家舉辦「實景虛擬」模型汽車比賽的平台。
城大水下機器人體驗區	水下機器人公眾體驗活動。
數碼港手遊展	數碼港社群的手機遊戲展覽，涵蓋多種遊戲類型。
Talon Esports 粉絲見面會	PSG Talon 粉絲見面會，與粉絲互動。
都大創意藝術畢業展 HKMU Creative Arts Graduation Show	A creative art exhibition which covers animation, creative writing, file art, cinematic design, interactive entertainment etc.
「無限光子」互動投影	置身在浮燈疊影的效果中，神秘奇幻的影像從您的身體輪廓懸浮出來。觀眾可在這個沉浸式體驗空間中自在玩樂、跳舞和互動。
光雕投影及動態捕捉體驗	是次展示網羅四個元素，包括香港光雕節代表團隊演出、穿上動態捕捉裝置 實時遙控 CG 動畫的動作、現場製作擁有自己面孔的 CG 動畫角色、以及最有效率的 PE STEM 及休閒體育活動技術之一。
IVE 虛擬偶像	IVE 虛擬偶像是一個全身虛擬化身，具有獨立的人工智能配合面部表情和眼睛變化的即時系統。

附件四 - 數碼娛樂巡禮

日期	活動	描述	形式
8.10.2021 – 19.12.2021 (逢星期六、日) 1430-1900	機甲大師 2021 青少年挑戰賽 (香港站)	RoboMaster 青少年挑戰賽，是首個兼具觀賞性與技術性的青少年機器人射擊對抗賽事，青少年挑戰賽採用對戰形式，結合地面機器人和空中機器人兩大具有挑戰性的研發機器人，培養青少年的工程理論知識與人工智慧實踐能。	線上線下並行
20.12.2021	香港學界 AWS DeepRacer 500 人線上學習強化學習活動	活動讓參加者認識機器學習的概論，教授人工智能深度神經網絡的基本概論及應用例子、認識雲端運算，以及 AWS DeepRacer 中的強化學習及訓練演算法。	線上
9.1.2022 0900 - 2000	機甲大師 2022 青少年國際邀請賽	機甲大師 2021 青少年挑戰賽(香港站)的冠亞軍隊伍將會獲邀參加國際賽，與其他國家的參賽者較勁。	線上線下並行
20-30.1.2022	Global Game Jam 2022 Hong Kong	GGJ 參加者與全球的遊戲開發員合作，用 48 小時圍繞一個主題來創作遊戲。	線上線下並行