

新聞稿
即時發佈

「創新科技學生師友計劃」成果展

15 中小學生與數碼港初創合作 完善專案擦新火花

香港，2024年7月10日 – 由數碼港與教育局合辦的「創新科技學生師友計劃」成果展，7月6日於數碼港圓滿舉行。在數碼港初創的指導下，15組來自中小學的學生團隊，展示了針對不同社會議題的創新設計方案，並角逐多個獎項。教育局副秘書長陳慕顏、立法會議員（科技創新界）邱達根及數碼港首席公眾使命官陳思源等擔任主禮嘉賓，見證學生的創新成果。

「創新科技學生師友計劃」於3月中啟動，評審從100多間中小學挑選11間中學及4間小學的學生進入計劃，學生們以「生活中的創新科技和意念」為主題，圍繞都市發展、城市管理、生活質素或可持續發展等範疇，設計出具針對性的解決方案。在計劃過程中，學生們運用STEAM相關知識，製作出實物模型、樣板或軟件程式，並在配對的數碼港初創企業指導下，不斷改良和完善他們的作品。計劃旨在鼓勵學生運用STEAM知識、技能和設計思維，深化他們對創新科技發展的理解並培養企業家精神。

教育局副秘書長陳慕顏致辭時表示：「為配合國家『新質生產力』發展及香港作為國際創科中心的定位，教育局正加強中小學STEAM教育。『創新科技學生師友計劃』提供平台讓學生綜合STEAM知識，運用創意和工程設計，構思提升生活質素的方法或發明，而數碼港初創公司代表的指導讓學生的設計得以改良。十五隊同學的構思發明關注著不同的社會和環境議題，緊扣社會發展並提升生活質素，是創新科技的結晶。期望未來與各持分者繼續協作，為學生提供優質多元學習活動，培養德才兼備的人才，為國家及香港的創科發展作貢獻。」

數碼港首席公眾使命官陳思源致辭時表示：「『創新科技學生師友計劃』成果展充分展現了香港新一代的創新力量和無限潛力，計劃為學生提供了寶貴的學習和實踐機會，他們亦成功將科技應用於生活。在短短幾個月內，學生們在數碼港初創導師的指導下不斷突破，展現出令人鼓舞的成長，並從中培養出創業家精神。數碼港將持續致力推動STEAM教育發展，搭建學界與業界的橋樑，為香港培育更多具備創新思維和實踐能力的未來創科生力軍。」

計劃設有「提案發表獎」及「優秀創科方案展示獎」兩大獎項。「提案發表獎」由九位專業

評審嚴選而出，嘉許學生的創新思維和解難能力，分別設有高中組、初中組及小學組優勝者；「優秀創科方案展示獎」則由出席人士現場即席投票選出，鼓勵學生以深入淺出的方式展示科研成果，分別設有冠軍、亞軍及季軍。

以下是各個獎項的得獎名單：

「提案發表獎」

- 高中組優勝者：高主教書院 - 銀識（初創導師：AESIR）
- 初中組優勝者：香港真光中學 - VIP Journey（初創導師：Fotis Lab）
- 小學組優勝者：黃埔宣道小學 - 黃宣通渠王（初創導師：MakeOmnia）

「優秀創科方案展示獎」

- 冠軍：培橋書院 - iSmart Bit Pack（初創導師：Vinci Analytics）
- 亞軍：聖若瑟英文小學 - 智創寵物屋（初創導師：iRED）
- 季軍：高主教書院 - 銀識（初創導師：AESIR）

大會除了鼓勵 15 隊參與隊伍報名角逐來年的香港資訊及通訊科技獎，亦將邀請三隊提案發表獎得獎者參展學與教博覽，讓更多教育工作者、辦學團體和公眾能接觸到學生們的優秀作品。

在為期三個月的指導過程中，數碼港初創企業代表與學生團隊緊密合作，以加快學生的成品發展，透過工作坊、見面諮詢，為他們提供專業意見和技術支援，讓學生的發明方案獲得有顯著突破和提升。學生們在實踐中學習，體驗到將研發商品化的過程，加深對創新科技發展的理解，有助培養企業家精神。

成果展匯集內地老師及本地大學生 促進 STEAM 教育交流

是次成果展中還邀請了香港科技大學、香港城市大學及香港都會大學展示他們的最新科技創新成果，並吸引到逾 50 位來自內地的教育界人士參觀。活動除了促進大中小學生之間的創新科技交流，亦促進香港和內地的 STEM 教育交流，提供平台讓學生的成品啟發老師教學新方向，另一方面讓老師探索數碼港教育科技相關的解決方案，以引入內地教育生態系統。

數碼港全力支持 STEAM 教育發展 培育未來人才

數碼港作為本地數碼科技旗艦，一直致力為教育界連繫初創企業，強化創科教育及應用、普及創科教育，推動創科學習氛圍。數碼港也一直與政府攜手推動 STEAM 教育。上個學年數

碼港與教育局首度攜手創建「學校 STEAM 統籌人員創新科技專業培訓課程」，透過數碼港社群初創多元化且已落地的科技方案，助教師了解創科應用及趨勢，並於教學中加入不同創科實例和 STEAM 相關元素，整個課程系列有約 600 名教學人員受惠。本學年亦再推出的新一輪創科培訓課程涵蓋不同創科主題，例如綠色科技、生成式人工智能、智慧生活科技、大數據等，並加入與科技相關的道德和環境可持續發展議題。

###

請按此處下載高像素新聞圖片。



由數碼港與教育局合辦的「創新科技學生師友計劃」成果展 7 月 6 日於數碼港舉行，來自 15 間中小學的人圍專案，經過數碼港初創企業的指導，得到顯著改良與提升。



學生隊伍通過提案發表及攤位展示，分享改良與完善後的專案成果。



教育局副秘書長陳慕顏致辭時表示，為配合國家「新質生產力」發展及香港作為國際創科中心的定位，教育局正加強中小學 STEAM 教育。



數碼港首席公眾使命官陳思源致辭時表示數碼港將持續致力推動 STEAM 教育發展，搭建學界與業界的橋樑，為香港培育更多具備創新思維和實踐能力的未來創科生力軍。



「創新科技學生師友計劃」成果展匯集內地老師及本地大學生，促進 STEAM 教育交流。



教育局副秘書長陳慕顏（前排右三）、立法會議員（科技創新界）邱達根（前排右四）等與學生隊伍交流。

附件：獲獎專案列表

	獎項	學校名稱	專案名稱	配對初創	專案及成果簡介	經初創指導下的新增元素
1	「提案發表獎」高中組優勝者及「優秀創科方案展示獎」季軍	高主教書院	銀識	AR 互動教學平台 AESIR	因應香港人口老化日益嚴重，設計手機程式，讓銀髮族結識志同道合的朋友，除了能夠改善其心理健康，更加入 IT 錦囊作為日常科技小貼士，讓長者更容易吸收。程式將會透過全港的社區中心進行推廣，建造一個安全的社群。	探訪老人院後根據回饋改善界面設計及內容；加入長者情緒篩查功能，增加介入提醒，為長者提供情緒支援，減少孤獨感。
2	「提案發表獎」初中組優勝者	香港真光中學	VIP Journey	減碳解決方案平台 Fortis Lab	一款為視力障礙友好的程式，包括聲音廣播巴士的號碼與方向、即時聲音反應提醒視障人士，提升視障人士乘搭巴士的體驗。	安排學生與視障人士會面，因應用家需求改良設計，如加入閃屏通知巴士司機有視障人士等車，亦加入更清晰的巴士站提示。
3	「提案發表獎」小學組優勝者	黃埔宣道小學	黃宣通渠王	3D 打印及 STEM 教學方案平台 Makeomnia	為預防水浸及減低損失，設計中包括利用人工智能概念探測器渠內水位情況及分辨渠內垃圾種類、物聯網概念做統計，	改良產品的防水功能，令產品更適用於極端天氣；利用 3D 打印，改良產品外觀設計，創作客製化外

	獎項	學校名稱	專案名稱	配對初創	專案及成果簡介	經初創指導下的新增元素
					找出淤塞黑點，及通過電郵通報渠務處語塞情況。	殼，令產品更容易妥善安裝。
4	「優秀創科方案展示獎」冠軍	培橋書院	Ismart Bit Pack	STEM 教育機構 Vinci Analytics	針對學童書包過重的問題整合，研發智能書包，包括 Micro:bit 的護脊健康師、RFID 內置小秘書及 Find my Bag GPS 功能。	制定更好市場推廣策略，達致大規模生產；改善產品體驗，利用最新人工智能大語言模型和用戶產生互動。
5	「優秀創科方案展示獎」亞軍	聖若瑟英文小學	智創寵物屋	人工智能學校行政及家校平台 iRED	為樂齡寵物而設計的智能寵物屋，讓年老的寵物或獨留在在家中的寵物，能得到妥善的保護、照顧與陪伴，照顧寵物的情緒與健康。寵物屋包括「仿主人的聊天機械人」、主動餵食裝置及氧氣機。	建議設計一個手機應用程式，以提供即時訊息提示；加入二氧化碳濃度監測系統及 AI 水質監控系統；產品外型升級，加強產品的吸引力。
6		香港仔工業學校	圖書館智能借書系統	智慧建築物聯網管理開發服務和危機管理平台	讓學生可以輕鬆自主地借閱圖書的裝置，使用 RFID 標籤代替條碼減少借閱時間、數據可視化的網頁提供書籍的保存狀	改良設計，簡化使用介面；教導學生如何逐步將成品推廣給新客戶。

	獎項	學校名稱	專案名稱	配對初創	專案及成果簡介	經初創指導下的新增元素
				Linked Technologies	沉、遠程操控程序檢視可供借閱的圖書。	
7		彩虹天主教英文中學	水底機械人	實體虛擬賽車體驗館 Formula Square	以水底機械人代替潛水員，於海底中進行探索海洋，進行海洋調查、救援等高危工作。同時，水底機械人輔助將配備鏡頭拍攝珊瑚，及透過編程判斷珊瑚的白化程度。	改良設計，使產品以更低成本和更快上市時間獲得競爭優勢，並將其發展為落地產品。
8		萬鈞匯知中學	「智」Fit 你	虛擬運動科技產品 KellyJohn Studio	針對正確健身姿態而設計的網頁平台，以「校準模式」判斷使用者的姿勢是否正確、實時互動遊戲，增加健身的樂趣。	協助了解市場運作模式及競爭對手；制定市場策略，令產品遊戲化，加強用戶體驗。
9		聖傑靈女子中學	see your 'voice'	太陽能智能物聯網監察系統 Prozparity	以智能貨架方便失明人士自主購物。裝置安裝了超聲波探測器，在失明人士伸手後朗讀相應貨物細節，讓失明人士能夠享受平等的購物體驗。	進行目標市場及用戶分析、相關群體之影響力對比、定價及財務規劃等；確保導盲系統軟硬件設計及技術開發方向，更符合用戶視角。

	獎項	學校名稱	專案名稱	配對初創	專案及成果簡介	經初創指導下的新增元素
10		聖若瑟小學	Smart Tree	機器人技術及 STEM 教育平台 Peanut King	應用程式能夠展示樹木的位置、透過掃描二維碼警告使用者有危險的樹木，從而避免樹木倒塌的意外、讓公眾多了解樹木及保護環境的重要性。	提供技術建議，包括用家體驗/使用者介面、後台開發、圖像分類和感測器的資料獲取。
11		德愛中學	COOKMATE	智能室內水耕種植系統 Farmacy	為認知障礙的患者而設，只要將食物標籤放在裝置上，其人工智能掃碼器能夠將煮食步驟朗讀，為患者提供仔細的指引。裝置也有機械手臂，將需要的食材放進裝置及攪拌器。	參觀老人院，了解用戶實際需求，改良產品功能；請教營養師並改進營養食譜，配合電飯煲產品使用，滿足長者的營養需求及使用便捷性。
12		香港資優教育學苑	func("Foresee")	高爾夫球的實踐體驗及教育方案 N1	為提升運動設施的服務使用質素而設計的監管運場場所程式，包括以 AI 分析濕滑的地面、使用情況、空氣質素等，為使用者提供便利的選擇及配合程式推廣新興運動。	以商業角度分析方案可用性，及後改變方案應用場景。由最初監察康文署旗下運動場及體育館，改變至監察道路違法情況。
13		東華三院馬錦燦紀念小學	α Bin	骨傳導助聽器複耳	為響應即將實施的垃圾徵費政策設計一個便利的垃圾桶，利用 AI 鏡頭辨識收費膠袋的防	新增感應器，當垃圾桶已滿會自動通知管理服務即時收集；整合太陽能板以

	獎項	學校名稱	專案名稱	配對初創	專案及成果簡介	經初創指導下的新增元素
					偽二維碼，並於通過認證後自動開啟垃圾桶。超聲波測距模組則可測量垃圾桶內的垃圾量。	產生電池電力，促進節能；配備紫外線燈以減少垃圾中的病毒傳播。
14		香港華仁書院	NSLink	全息影像移動裝置十曜工房	以提升消費體驗為設計目的，實時報告餐廳排隊情況、利用AR技術顯示商場地圖及物聯網紀錄停車位置。	協助學生重新為項目定位，鎖定以香港中學生為目標群組；並教導學生制定商業策略，例如與非政府組織和學校商討合作。
15		仁濟醫院羅陳楚思小學	FREE	網路紅人菜單地圖 nnenu	讓同學能夠在校園裡以物換物的裝置與程式，利用人工智能技術辨認物品，及生成兌換碼，方便其後的換物。	協助學生進行市場調查，確保方案符合用戶需求；優化程式碼，提升連接穩定性；鼓勵建立反饋機制，改進產品。

傳媒查詢，請聯絡：

數碼港

萬梓呈 (Audrey Man)

電話：(852) 3166 3985

電郵：audreymantc@cyberport.hk

世聯顧問

馮嘉露 (Carol Fung)

電話：(852) 2864 4809

電郵：carol.fung@a-world.com.hk

關於數碼港

數碼港作為香港數碼科技旗艦及創業培育基地，匯聚超過 2,000 間社群企業，包括超過 900 間駐園區及超過 1,100 間非駐園區的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。數碼港的願景是以創新科技為數字經濟及智慧城市發展注入新動力，引領企業聯通海內外市場。數碼港透過培育創新科技人才、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、內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行數碼轉型，推動新經濟與傳統經濟融合。

詳情請瀏覽 www.cyberport.hk