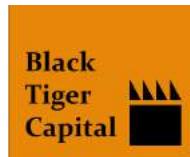


J.A.D.E Conference 2018

Co-organizer:



Platinum sponsors:



Cooley 科律

Deloitte.

Silver sponsors:



Supporting organizations:



Supporting organizations:

EventXtra



HK 私投
VCA
Hong Kong Venture Capital and Private Equity Association
— 香港創業及私募投資協會 —

HKUST
ENTREPRENEURSHIP CENTER
香港科技大學創業中心

svb
Silicon Valley Bank
Hong Kong Representative Office



J.A.D.E
Conference
App

SESSION 1

The Purpose of J.A.D.E.

Wendy Kok

Chief Executive Officer & Co-founder
Joint Association to Develop Entrepreneurship

Innovating for the Future of Hong Kong

Albert Wong

Chief Executive Officer

Hong Kong Science & Technology Park Corporation



Innovating for the Future of Hong Kong

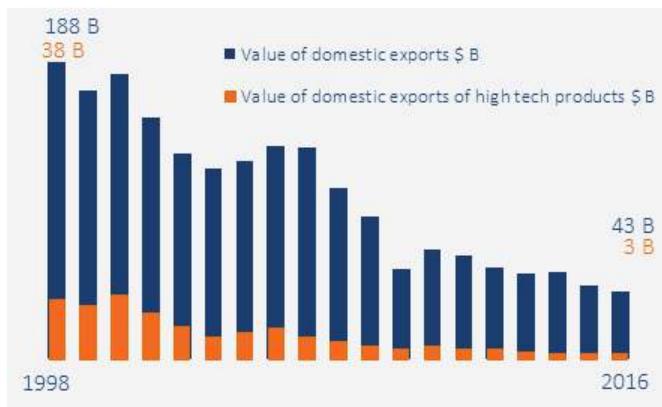
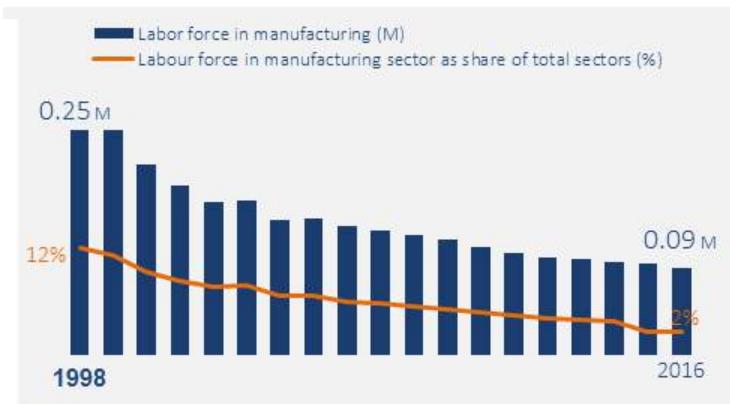
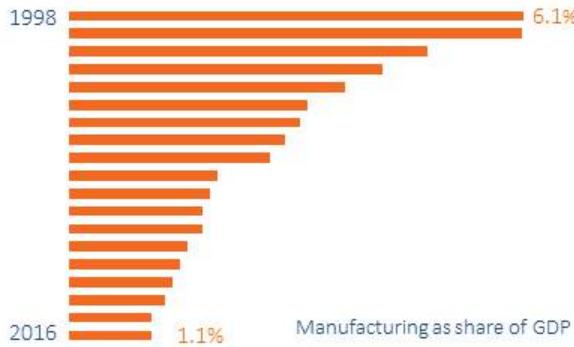
Hong Kong Science and
Technology Parks Corporation

May 2018

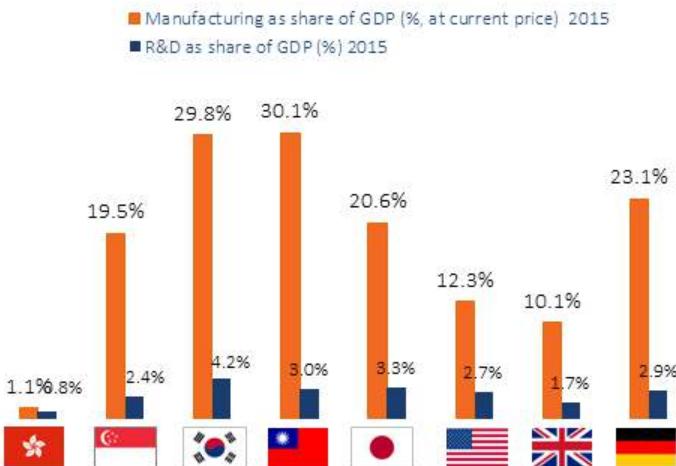


High Tech – Lo Tech
Labor cost, Land cost

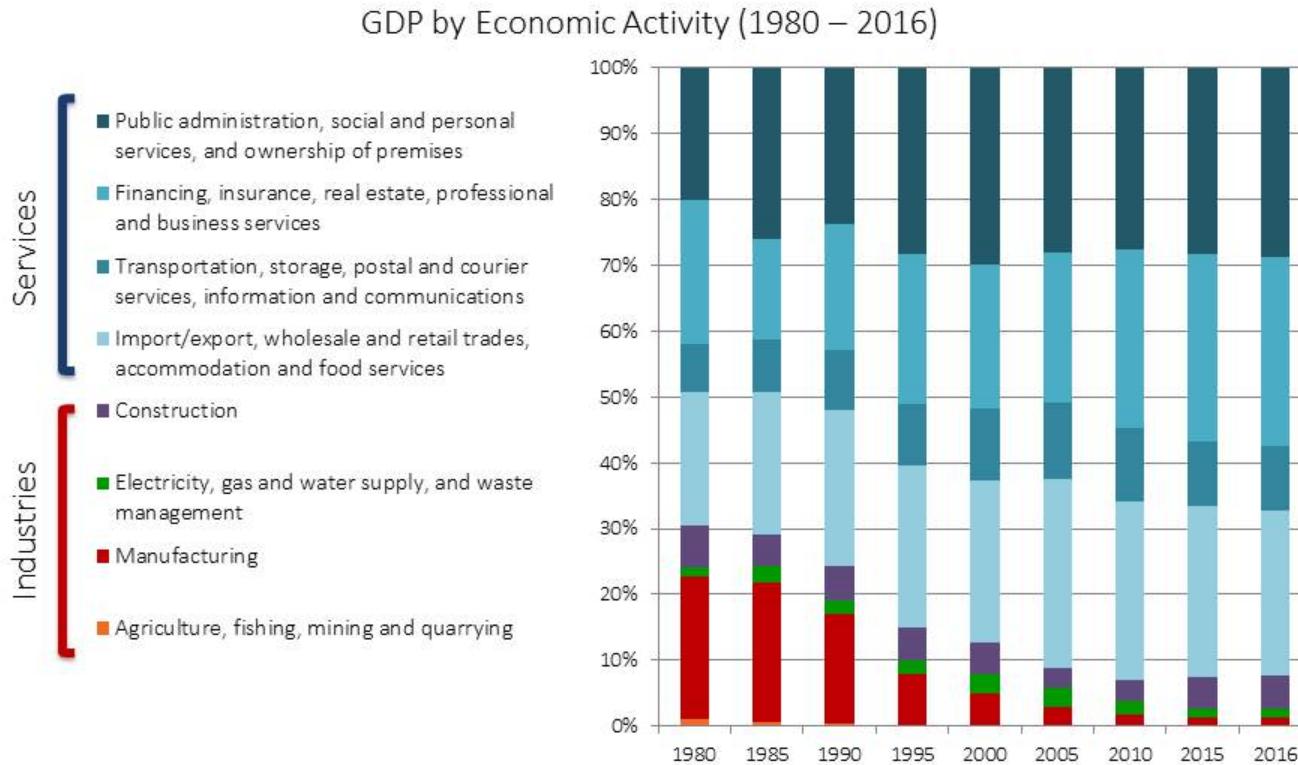
Do we need Industry?



Source: Census and Statistics Department, Statista

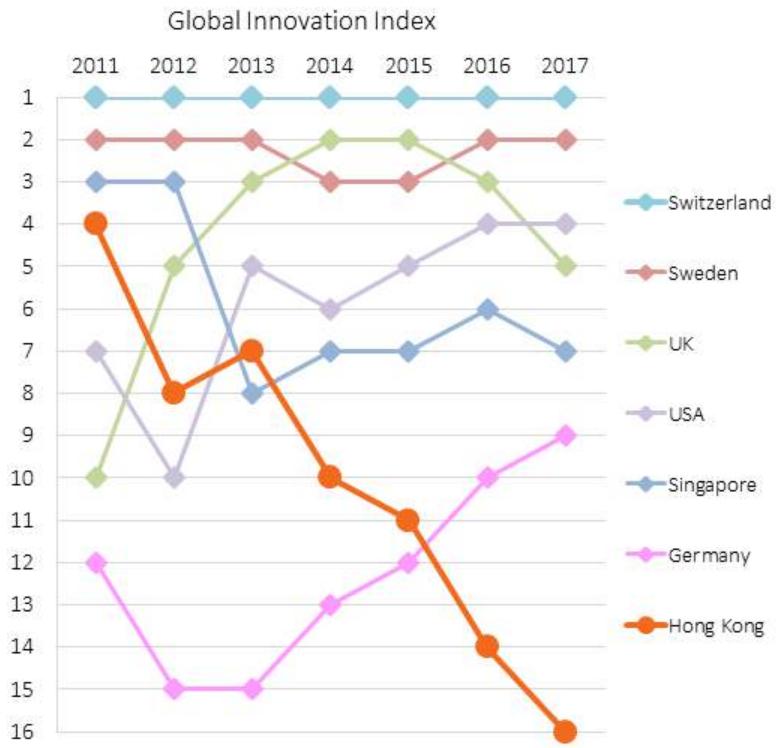


Create sustainable socio-economic value from innovation and technology -based industries



Source: Census and Statistics Department

Remains strong in output sub-index



Hong Kong Ranking - Components

8TH

Input Sub-index

	'17	'16
Institutions	8 th	2 nd
Human capital and research	3 rd	4 th
Infrastructure	28 th	19 th
Market sophistication	4 th	2 nd
Business sophistication	2 nd	2 nd
	16 th	12 th

Hong Kong maintains top positions in Institutions, Business sophistication and Infrastructure.

These are contributed by highly ranked sub-factors like Regulatory environment (2nd), Business environment (2nd), Ecological sustainability (1st), Credit (3rd), and Knowledge absorption (3rd).

The drop in Human capital and research is mainly due to a new missing value (school life expectancy) and a drop in sub-factors R&D companies.

25TH

Output Sub-index

	'17	'16
Knowledge & technology outputs	25 th	25 th
Creative output	25 th	17 th

Hong Kong preserves its top spot in JV-strategic alliance deals, high-tech imports, and FDI net inflows and improves its rank in PISA results, patents by origin, and utility models by origin.

Source: Global Innovation Index 2011-2017, published by Cornell University, INSEAD, and the World Intellectual Property Organization



R&D Community for Innovation-driven Economy



Science Park 675



Cyberport ~1,000

No. of companies as of Apr 2018



Local Universities:

18 QS Ranking	Overall	Engineering and Technology Subjects
HKU	26 th	30 th
HKUST	30 th	17 th
CUHK	46 th	41 st
CityU	49 th	63 rd
PolyU	95 th	56 th
Baptist University	299 th	348 th

Hong Kong is one of the top 5 regions where it has the highest number of universities ranked in the top 100.

R&D Centres set up by HKSARG:

- ASTRI : Applied Science and Technology Research Institute
- HKRITA : Research Institute of Textiles and Apparel
- LSCM : R&D Centre for Logistics and Supply Chain Management Enabling Technologies
- NAMI : Nano and Advanced Materials Institute
- HKPC : Productivity Council

HK Government



WHY HONG KONG

1. Increase resources in R&D
 2. Pool together technology talents
 3. Provide investment funding
 4. Provide technological research infrastructure
 5. Review existing legislation and regulations
 6. Open up government data
 7. Government to lead changes to procurement arrangements
 8. Popular Science education
1. 增加研發資源
 2. 匯聚科技人才
 3. 提供創投資金
 4. 提供科研基建
 5. 檢視現行法例及法規
 6. 開放政府數據
 7. 由政府帶頭改變採購方法
 8. 加強科普教育



Government Support on Innovation and Technology 18/19

4 FOCUS AREAS



Biotechnology



A.I.

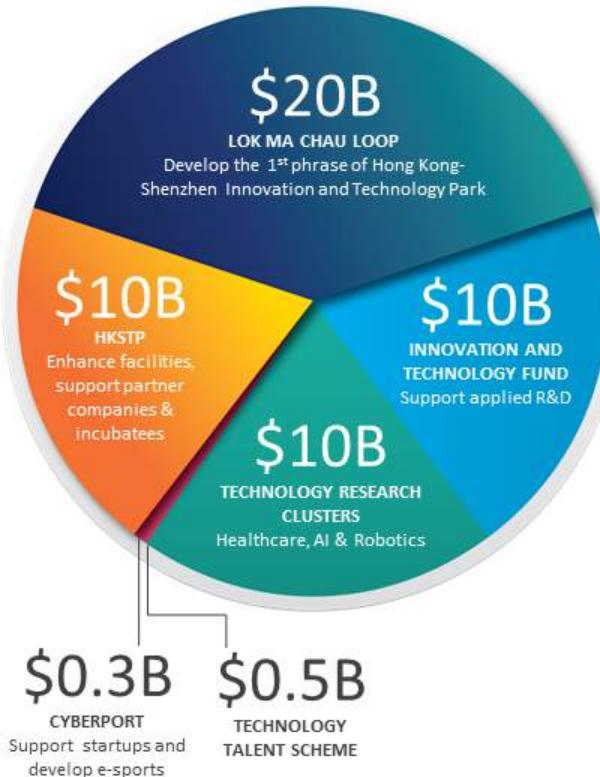


Smart City



Fintech

\$50+B BUDGET



R&D
GDP

Double spending on
R&D as percentage of GDP
by 2022

ADDITIONAL
TAX DEDUCTION

for R&D expenses
by firms

300%
for first \$2M

200 %
for remainder

\$2B

INNOVATION & TECHNOLOGY
VENTURE FUND

Co-invest in start-ups with selected VC
partners, targeted matching ratio of 1:2
(Government/VC)

Future of HK: Innovation, Technology, Entrepreneurship



Hong Kong Science & Technology Parks Corporation: Through-train Service to Support Innovation Industries



(As of 31 Mar 2017)

HKSTP Key Achievements – 16 Years, and 2017

1st
Unicorn



Technologies
from Science Park



Successfully built partnerships with
50 corporations:
Airport Authority, CLP, Maxim's,
Ocean Park, New World, HKT,
Hutchison, HKJC, MTR

Sanomics

INSIGHT
ROBOTICS

ALTAI
Super WiFi

MND
Master Dynamic Limited

HANSON
ROBOTICS

VITARGENT
Smart heating - Safer Choices - Better World

FANO
Labs

LALAMOVE

Hong Kong EV Power Limited
香港電動能源有限公司

SPATIAL
天域 - 4D 安全網

Companies expanded into China, regional
and globally, with HKSTP's support

Incubation Programmes – Incu-App, Incu-Tech, Incu-Bio...so far

542 Graduated from
Incubation
Programmes since
inception

409 Still in
Business

4 Completed IPOs
and Listing in HK

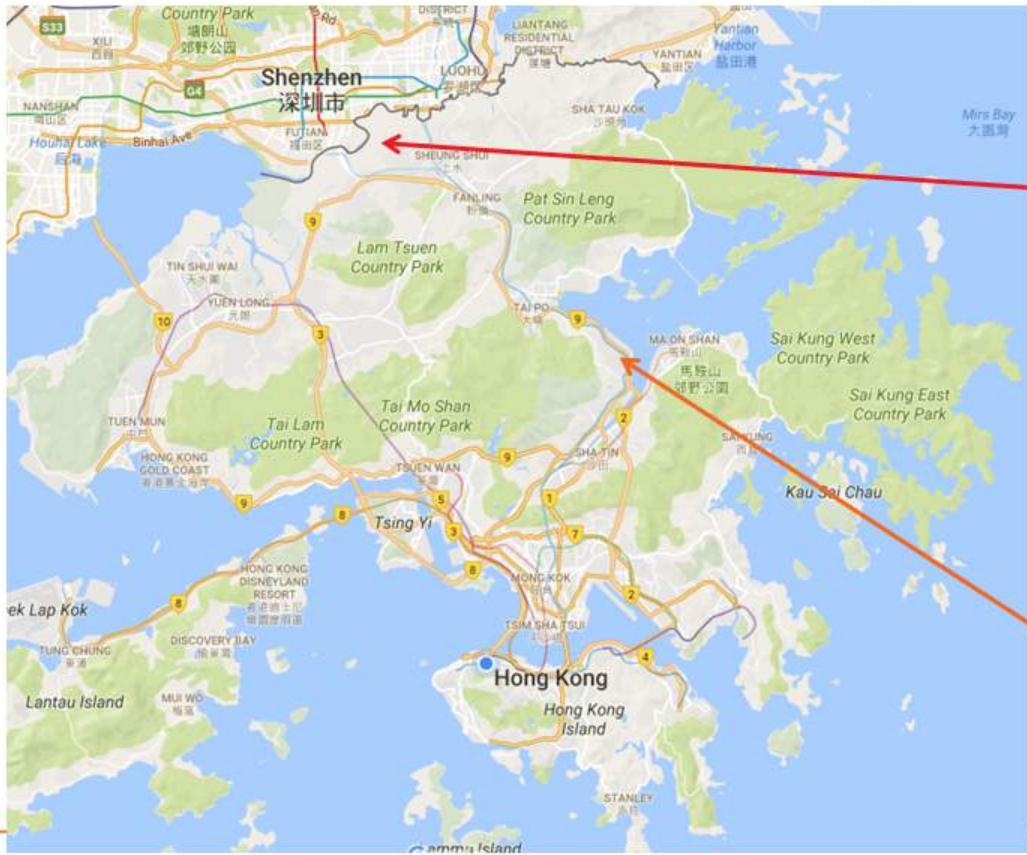
Investment Raised...FY17/18

\$1.2B DIRECT
Engagement for all
Park companies

6X Fund raised for
incubatees and
graduates in 17/18
compared to 16/17

*Updated in April 2018

Hong Kong – Shenzhen Joint Development Multiplies Possibility of I&T in the Region



Lok Ma Chau Loop
HK-SZ Joint I&T Park
87 Ha = 4x Science Park



HKSTP

Hong Kong Uniquely Positioned as the Innovation Hub for Guangdong-HK-Macau Bay Area





*Innovation For
A Better World*

Hatching (Hacking) Innovations

10-Day EVTech Makerthon – co-creation of the first 100% “Built and Designed in Hong Kong” concept electric vehicle



12 Teams of Engineering & IT students from local universities at Robocon 2017 Hong Kong Contest, attracted over 500 attendees



HKSTP x HKU MedTech Hackathon - 40 innovative students to understand, ideate and prototype for unmet medical needs



Elevator Pitch Competition 2017 – HKSTP’s annual flagship start-up event

458 start-up contestants from software and hardware, robotics, IoT, big data, materials, wearables, biotech and fintech sectors



152 applications from 32 economies including Australia, Canada, China, India, Israel, Singapore, South Korea, Spain, Taiwan, United Kingdom, United States, etc.



100 contestants competing for

- US\$140,000 investment prizes
- US\$30,000 cash prizes
- 3 Lenovo Innovation Awards
- The Most Favourable Start-up Award



Classified Post Hackathon – 205 participants in 50 teams in a 24 hours challenge to build winning digital solutions for large corporates



We have made innovations happen...



Insight Robotics

GIS-based wildfire detection robotic system
down to 2mx1m accuracy



與中大合作
明年臨牀測試

港科技公司創舉
納米鑽石助治癌



Master Dynamic

Micro-fabrication technology applied to "T-Mark" diamonds;
R&D to use nano-diamonds for detecting early-stage cancer



SENSETIME
商湯科
技



Computer vision and deep
learning technologies
applied to face recognition,
object recognition, image
searching and surveillance

小i机器人
www.xiaoi.com



Chatbot technology and
semantic recognition applied
to robotics manipulation and
customer service

Photos from: Insight Robotics, Xcelom, Master Dynamic, Sing Tao Daily, HKET, Xiaoi.com



A Hong Kong Story: From Zero to IPO

Sammy Hsieh

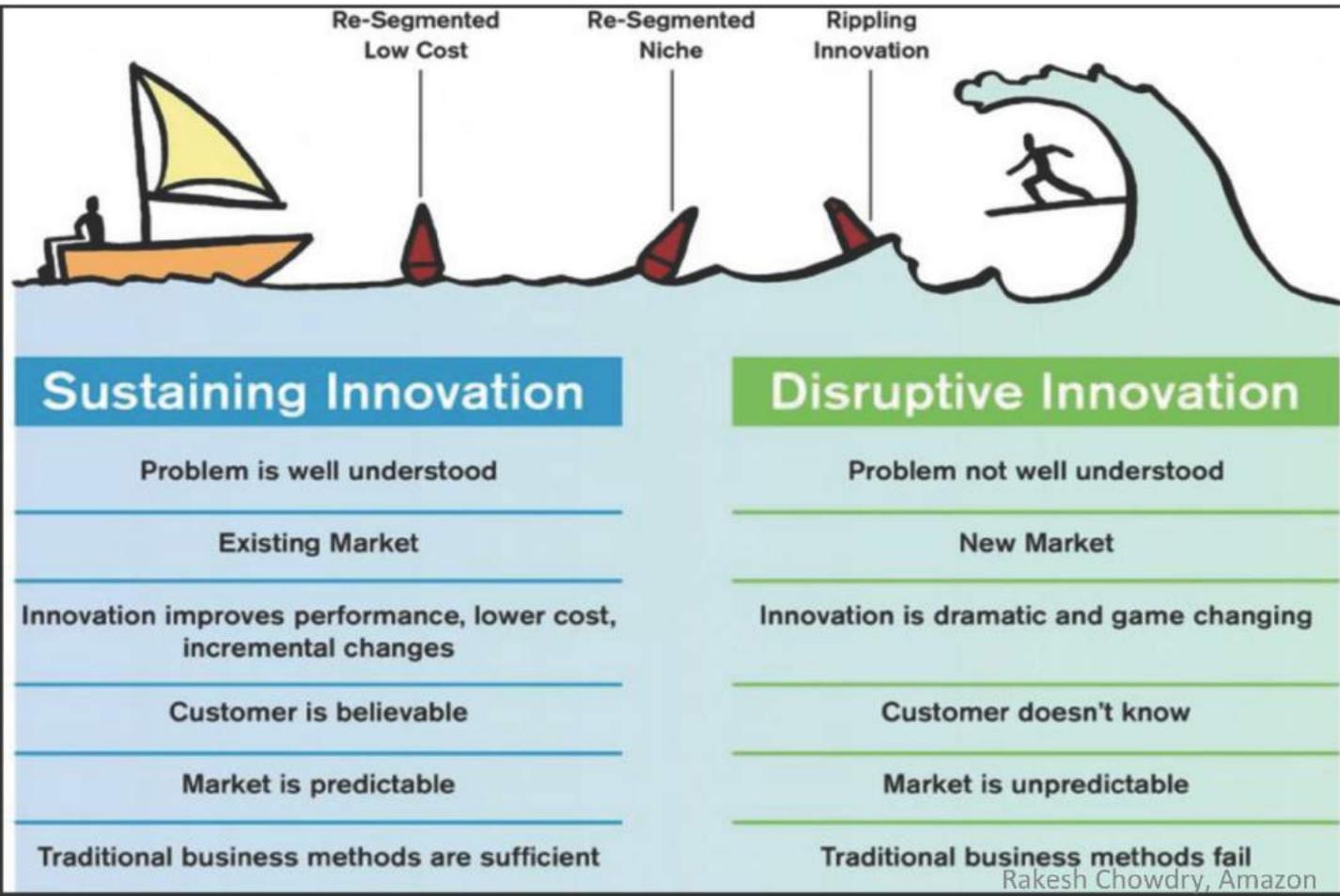
Chief Executive Officer & Co-founder
iClick Interactive Asia Limited (Nasdaq: ICLK)

From Zero to One Using Lean Startup Methodology

Patrick Guerra

Adjunct Professor Entrepreneurship
Santa Clara University Silicon Valley Executive Centre

Innovation and Entrepreneurship



Venture Validation:V²

Venture Development Model

- What is a Business Model?
- Business Model/Business Plan Canvas
- Lean Startup Methodology
 - What is involved?
 - What makes it Lean?
- Customer Development Process
 - What is it?
 - What is involved?
 - What is an Untested Assumption?
 - Why do it?
 - Where does it fit in the process of launching any enterprise?
- Funding your Venture

A Business Model

“A summation of the core business decisions and trade-offs employed by a company to earn a profit”

Note on Business Model Analysis for the Entrepreneur
R.G. Hamermesh, P.W. Marshall, T. Pirmohamed, HBR 2002

The Business Model Canvas

Designed for:

Designed by:

On: _____
Version: _____

<p>Key Partners</p>  <p>Who are our partners? Who are our suppliers? Which key resources are we acquiring from partners? Which key liabilities do partners generate?</p> <p>Partners Suppliers Acquisition Liabilities</p>	<p>Key Activities</p>  <p>What key activities do our Value Propositions require? Our Distribution Channels? Customer Relationships? Resource Intensity?</p> <p>Activities Requirements Intensity</p>	<p>Value Propositions</p>  <p>What value does offering up the customer? What are one of customer's problems are we solving to make? What kind of products and services are we offering to each Customer Segment? What customer needs do we satisfy?</p> <p>Value Problems Offerings Needs</p>	<p>Customer Relationships</p>  <p>What type of relationship demands of our Customer Segments expect acts which are consistent with them? Which customer segments are established? How are they integrated with the rest of our business? How costly are they?</p> <p>Relationships Expectations Established Integration Cost</p>	<p>Customer Segments</p>  <p>To whom are we creating value? Who are our most important customers?</p> <p>Segments Value Customers</p>
<p>Key Resources</p>  <p>What key Resources do our Value Propositions require? Our Distribution Channels? Customer Relationships? Resource Intensity?</p> <p>Resources Requirements Intensity</p>	<p>Channels</p>  <p>Through which Channels do our Customer Segments want to be reached? How are we reaching them now? How are our Channels integrated? How are our Channels cost efficient? How are we integrating them with customer needs?</p> <p>Channels Requirements Integration Cost Needs</p>			
<p>Cost Structure</p>  <p>What are the most important costs inherent in our business model? Which key resources are most expensive? Which key liabilities are most expensive?</p> <p>Costs Resources Liabilities</p>	<p>Revenue Streams</p>  <p>For what else are our customers really willing to pay? For what do they currently pay? For what would they be willing to pay? For what do they prefer to pay? How much does each Revenue Stream contribute to overall revenue?</p> <p>Revenue Willingness Current Future Preference Contribution</p>			

Business Plan Canvas

The Business Model Canvas II

Venture:

By:

Iteration #
Date

Key Partners	Key Activities	Product Definition		Customer Relationships	Customer Segments	Investors	
		Value Proposition		Channels			
Competitive Analysis				Fund Raising			
Cost Structure		Revenue Streams					

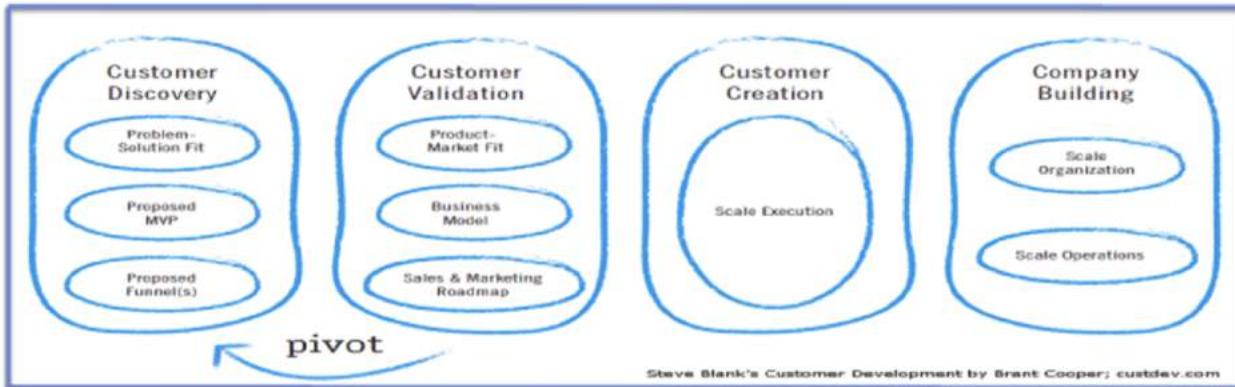
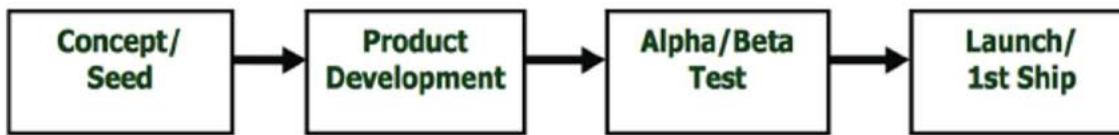
The Business Plan

- The Problem or Opportunity?
- The Solution
- The size of the market (TAM)
- Customers (Market Segments)
 - how will the company market and sell its products to them?
- Revenue and Business Models
- Competitors
 - How will you achieve and maintain a competitive advantage?
- Operations plan
- Leadership and Advisors
 - What makes them qualified to do this?
- Potential Problem Analysis
 - Risks and Threats for the company and how to mitigate them?
- Financials
 - Historic and Projected Financial Statements?
- Capital and Resource requirements?

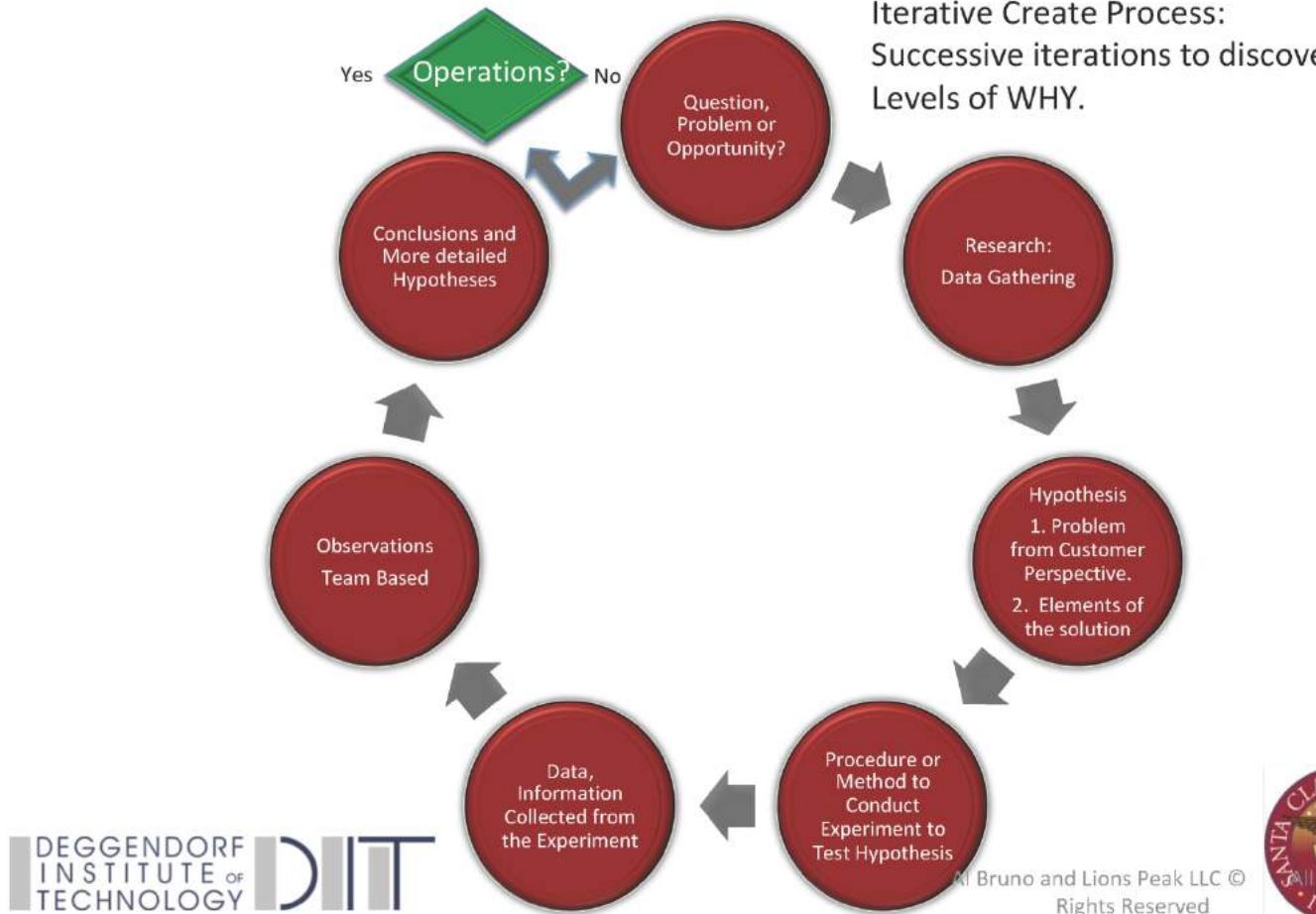


Lean Startup Methodology: The Essence

Product Development



Scientific Method: Business Plan Validation



The Act of Entrepreneurship



The Act of Entrepreneurship

Ability to Deal
with Uncertainty

Business Model Generation

- The Canvas
- Definitions for each Category
- The Untested Assumption Plan—UAP
- The Process
 - 13,000 Meters to Ground Level

Questions?

Patrick Guerra

patrick@lionspeak.com

A Hong Kong Story: How we built China's largest mobile games publisher

Hendrick Sin

Vice-Chairman & Co-founder
CMGE Group Limited

整合泛娛樂資源
從中手游到國宏嘉信



www.cmge.com



www.cpcfund.cn

2018年5月



**洗漢迪
(Hendrick Sin)**

- 土生土長香港人
- 美國卡內基梅隆大學(CMU)電腦科學 / 數學、經濟及工商管理三個理學士學位(榮譽畢業);
美國史丹福大學(Stanford)的工程經濟和運籌學碩士學位
- 曾為滙豐環球投資銀行之董事及法國巴黎銀行副總裁。在12年的投資銀行經驗中參與了多個具有重大意義的IPO及併購交易
- 中手游移動科技的副董事長及共同創始人
- 國宏嘉信資本的創始及管理合夥人
- 擁有逾20年與內地同胞和中資企業進行無間的合作的經驗

中手游發展歷程

中手游發展歷程

- 謹慎選擇的萌芽階段：借助一間香港主板上市公司的融資實力和上市背景，冼漢迪先生先後查看了逾百家公司的經營狀況，最終謹慎挑選了移動互聯網遊戲行業的幾家業界翹楚進行併購：



中手游於美國納斯達克上市



CMGE
中手游

中手游於2012年9月25日在美國納斯達克上市，成為中國第一家在美國上市的手遊公司，募集資金共計1.36億美元（包括中國主權基金—中投和社基金保投資的3000萬美元），於2014年3月加入納斯達克中國金龍指數，成為其成份股成員。在納斯達克全球市場交易期間，中手游的最高峰市值達10多億美元，並曾是中國境外上市市值最大的手機遊戲公司。截止目前，中手游擁有5.5億註冊用戶，3800萬付費用戶。



善用好1.36億美元的融資，中手游成為了中國最大的手游全平臺發行商以及排名前十的手游開發商。通過自身業務發展和收購其他公司，中手游在過去幾年的收入及市場份額漲幅迅猛

IP戰略

擁有國內最強的IP合作資源

影視 IP



星球大戰



封神英雄榜



步步驚情

文學 IP



四大名捕大對決



擇天記



傳奇



新仙劍奇俠傳



軒轅劍



SNK 全明星

經典遊戲 IP



杯莫停



行屍走肉



步步驚心

原創 IP



無間獄



器靈

動漫 IP



火影忍者



航海王



Hellokitty



聰明的一休



阿拉蕾



北斗神拳



喜羊羊與灰太狼



龍珠Z



妖精的尾巴



越獄兔

文化品牌授權



功夫少林

注：部分icon僅作為展示使用，正式icon請以通過監修後上線產品為准。

中國市場的全平臺發行能力

與超過300家手機廠商應用商店，頂尖協力廠商應用商店和社交網路平臺建立頂級戰略合作關係
與三大移動運營商建立頂級戰略合作夥伴關係



中手游多次榮獲國內重大手機遊戲類和企業類獎項



- 中手游已建成的手遊生態系統取得了巨大成功，成為眾多手遊開發商的優選平臺
- 憑藉之前成功的整合經驗，中手游有能力以獨具的慧眼識別出最合適的移動手遊公司，並通過整合打造有利於其他商業應用的移動生態系統

完整的产业生态圈 投资布局



- 中手游不僅與所有投資對象均保持合作關係，還會在其後提升投資物件的估值，最終實現協同效益最大化

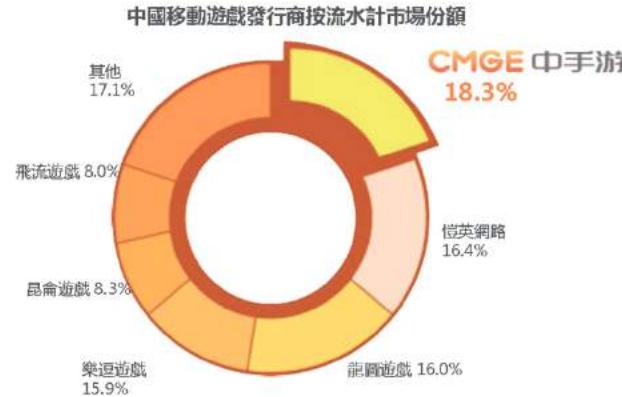
中手游戰略性投資

- 於美國上市後，中手游開啟超過20項戰略性投資，並逐漸形成強大、獨特的資源網路



英雄互娛是移動電競遊戲研發商、發行商及賽事運營商。中手游在2016年8月以深圳市奇樂無限軟體發展有限公司的200萬元人民幣註冊資本取得了現金9450萬元以及英雄互娛4878萬的股權。英雄互娛已進行了多輪成功融資，是新三板的明星企業	金環天朗是排名領先的棋牌類手游開發商，中手游在2014年5月以8500萬人民幣戰略入股，取得了10%的股權，市盈率為8x	雲娃科技研發了可應用於移動設備的先進視訊壓縮技術。中手游在2014年2月戰略投資800萬人民幣，取得了10%的股權	蜂果是由一群熱愛遊戲的80後創辦，員工大多來自于完美、騰訊、intel、高通等知名的互聯網/IT企業的手機遊戲研發公司。中手游在2015年12月戰略投資2000萬人民幣，取得了20%的股權。	沃橙是中手游與中國聯通的合資企業，專注於研發移動-電視遊戲。2015年5月，中手游通過500萬人民幣的投資，獲取沃橙32%的股權	哆可夢是一家專注手機網路遊戲研發和運營公司。2015年9月，中手游投資人民幣1000萬元，取得哆可夢5%的股權
預估回報率： <u>250x</u> (未來一年)	預估回報率： <u>10x</u> (未來兩年以上) (候選上市企業)	預估回報率： <u>10x</u> (未來兩年以上) (周大福為其A輪融資的領投者；A輪估值為1億美元)	預估回報率： <u>5x</u> (未來兩年以上) (有IPO / 併購售出計畫)	預估回報率： <u>15x</u> (未來一年以上) (A輪估值為2.67億人民幣)	預估回報率： <u>9x</u> (未來一年以上) (完美世界為其A輪融資領投者；B輪估值為2億人民幣；最新估值達18億人民幣)

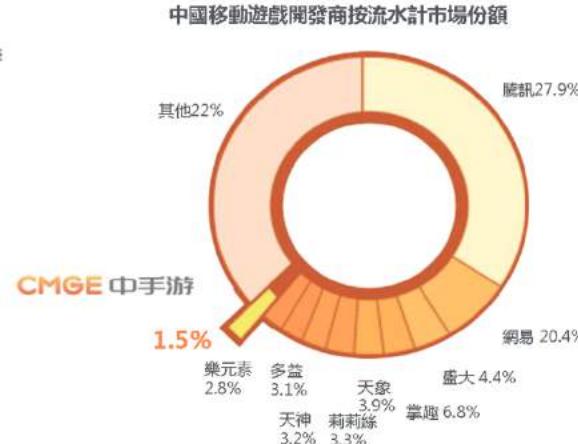
中國移動遊戲第一大發行商



數據: EnfoDesk

市場份額連續18個季度第一

前十大開發商



數據: EnfoDesk

主要投資者獲得超額回報

- 於2015年5月正式啟動私有化，並於8月完成退市，創造了中概股最短時間完成私有化的紀錄
- 2015年8月的私有化中錄得7.4億美元的市值
- 目前正等待合適時機登陸國內資本市場



第一视频 让发现随时
www.v1.cn

2009/2010年的總投資數額：7120萬美元
收穫股息/售賣股份收入：4000萬美元
2015年私有化收益：3億美元
投資回報率：4.7x



2012年的總投資數額：1200萬美元
收穫股息：26.5萬美元
2015年私有化收益：4160萬美元
投資回報率：3.5x



新世界發展有限公司
New World Development Company Limited

2013年的總投資數額：500萬美元
退出時收益：1250萬美元
投資回報率：2.5x (<1年)

- 從中手游的成立到上市再到私有化，給投資者帶來了非常豐厚的回報
- 私有化後，部分的投資者未能與中手游一起回歸，出於對創始人個人能力的信任，投資者再次出資，支援成立國宏嘉信資本
- 得益於LP的大力支持，在沒有任何市場宣傳和推廣的情況下，國宏嘉信1.5億美金首期募資快速完成



- 中手游將等待合適的環境和時機回歸國內資本市場

國宏嘉信基金的設立

辦公室設置



投資團隊



我們都是創業者



■ 冼漢迪先生

在管理及財務領域擁
有20年的豐富經驗

特長：財務/融資



■ 肖健先生

曾多次成功創業，擁
有16年互聯網經驗。

特長：企業管理



■ 馬志強先生

十多年的互聯網創業和投資
經歷，先後多次成功創業

特長：互聯網/技術

CMGE

- 結緣於 中手游，自2009年起成為親密無間的合作夥伴
- 長期的合作中建立起深厚的默契與信任，以及高效的工作機制

我們是實現過夢想的創業者，也是企業發展最合適的投資者、合作者和支持者

- 中手游具有整合領先手游及手遊相關公司的成功經驗
- 擁有TMT行業的寶貴經驗
- 已建立了豐富的產業資源，與包括BAT、小米、360在內的眾多中國互聯網公司保持長期合作關係
- 通過分享中手游豐富的企業經驗，可協助投資對象改善發展策略，加強企業管治能力
- 可以幫助被投企業設計內部激勵機制，提升團隊動力及凝聚力
- 旗下成熟的投資團隊擁有豐富的併購經驗和企業財務知識，深諳中國、香港和美國的資本市場
- 在投資圈內擁有良好的關係網絡，可幫助被投企業後續的融資

**因為我們都是創業者，所以我們理解創業的挑戰和困難。
我們不會給創業者施加壓力，只希望幫助創業者實現其夢想！**

投資佈局

我們投資了27家企業。一方面，我們深耕泛娛樂行業的各個細分領域，佈局優質文化娛樂內容的生產者和聚合平臺；另一方面，我們通過投資新興流量入口，掌握海量的移動互聯網流量。

通過這樣的佈局，我們可以將泛娛樂內容與流量進行匹配，幫助所投企業之間產生協同效應。



1、童石網路



上海童石網路科技股份有限公司是一家專業的動漫娛樂內容提供者，公司的主要業務是動漫、IP、動漫遊戲的製作、運營和運營權授權，以及手機動漫平臺大角蟲漫畫APP的運營。

項目亮點

- ✓ 公司在國內首創漫畫“移動日更”概念，以移動為平臺，以IP為中心打造動漫產業全產業鏈運營商；
- ✓ 旗下の大角蟲APP擁有專注于移動原創動漫內容的聚合平臺，擁有平臺上產生作品的獨家版權；
- ✓ 旗下簽約的工作室和漫畫家數量已達500家，連載漫畫數量超過1000部，且大部分具有全版權；
- ✓ 2016年，公司與華誼兄弟合資成立角蟲娛樂，角蟲娛樂將具有大角蟲平臺上《民工勇者》、《設計者》、《白酒難纏》、《最後的召喚師》、《雜思錄》及《刺殺大聖》6個IP的獨家影視版權，未來將由華誼兄弟對IP作影視化開發；
- ✓ 公司將與著名導演白一驥合作開發超級網劇；
- ✓ 公司已於新三板上市，並將啟動IPO申報。

2、幻想縱橫（前百度文學）



縱橫中文網（北京幻想縱橫網路技術有限公司）是國內一線的綜合類網路文學平臺，旗下文學網站擁有大量的大神級作家以及讀者。

項目亮點

- ✓ 該項目包括縱橫中文網、百度書城和熊貓看書三個板塊。其中縱橫中文網由完美世界創立於2008年，是中國較為早期的綜合類網路文學平臺，擁有接近10年的歷史，和大量的大神級作家；
- ✓ 網路文學仍然是IP類影視作品的最大源頭和手遊產品的重要來源之一，作為網路文學行業最後一個具有平臺屬性的投資目標，幻想縱橫具有顯而易見的投資價值；
- ✓ 2016年下半年，幻想縱橫啟動“製片人計畫”，以提供優質文學作品版權為核心，背靠完美影視的強大行業資源，開放合作平臺，配給百度系資源、站內資源、協力廠商資源的強大推廣資源保證，打造真正的IP孵化；
- ✓ 2017年2月，幻想縱橫聯合中文線上、掌閱等成立“原創聯盟”，將進一步加強在頭部內容方面的佈局，並且積極扶持新晉的優秀網路文學作家。

3、明星動畫



廣東明星創意動畫有限公司成立於2009年，由著名動畫導演、“喜羊羊之父”黃偉明先生創立，現重點打造的作品是長篇幽默動畫《開心超人》。

項目亮點

- ✓ 國內動畫行業處於上升期，市場空間廣闊。動漫在社會生活各領域的應用更加廣泛，未來至少還有1000億以上的市場增長空間；
- ✓ 明星動畫是國內知名的動畫製作公司。團隊動畫創作能力突出，擁有成功動畫作品的經驗；
- ✓ 目前《開心超人》已覆蓋國內的二百多家電視臺以及多家網路新媒體，成為央視少兒頻道主動要求重播的國內原創動畫，重播次數高達5次以上，並且也輸送到臺灣（Cartoon Network）和東南亞等地區播出，反應熱烈；
- ✓ 未來還將會推出《開心超人》系列大電影。



4、奇樹有魚



東陽奇樹有魚文化傳媒有限公司致力於網路大電影及網生內容的投資和宣發。

項目亮點

- ✓ 公司2015年7月成立；
- ✓ 作為中國網路視頻內容推動者，公司集中力量打造一套專業網路影視生態產業鏈，包括專案資源儲備（文學IP、故事發掘、編劇工作室、內容投資等）、專案製作（導演工作室、影視製作工作室、藝人經紀公司等）、專案宣發、播映等；
- ✓ 目標兩年內成為中國最大的網路內容宣發平臺。

5、3Glasses



深圳市虛擬實境科技有限公司專注于智慧穿戴、VR/AR領域的研發工作，是國內最早進軍VR產業的公司之一，旗下重要產品包括自主研發的3Glasses VR頭顯設備以及VR內容平臺VR Show。

項目亮點

- ✓ 公司為中國最早涉足VR硬體生產行業的企業之一，擁有深厚的品牌影響力和行業積累；
- ✓ 外接頭戴顯示器3Glasses D2（開拓者版）及Blubur版本已經實現量產，且在硬體技術水準上較國內主要競爭對手有一定優勢；
- ✓ 公司已與內容製作引擎Unreal及Unity等建立合作關係，並著手培養開發者生態，在虛擬實境行業的內容開發上進行佈局。
- ✓ 3Glasses成為微軟在VR平臺領域的唯一合作夥伴。微軟將於2017年上半年，把Windows 10的體驗引入3Glasses S1設備中，3Glasses S1預計將於2017年夏季發售，售價499美元，並支援Win10的MR技術。
- ✓ 3Glasses攜手全球200+優秀內容開發者打造世界頂級的VRshow平臺。6月份VRshow上線至今，已積累上百款內容，其中包括《圖元星球》、《宇宙特工隊》等30~40款較為成熟的遊戲。



6、蔚來汽車



蔚來汽車是一家從事高性能智慧電動汽車研發的公司，由包括領先的互聯網企業騰訊、易車創始人李斌、汽車之家創始人李想、京東創始人劉強東，及知名投資機構高瓴資本等機構和個人共同發起設立。

項目亮點

- ✓ 公司是新能源車領域的先行者，目前已經搭建了全球化格局的頂級團隊，且溝通和執行效率方面具備互聯網基因。設計生產各個板塊發展迅速且在計畫預期範圍內，成功概率高；
- ✓ 汽車智慧化是移動互聯網發展的必經階段，汽車作為個人出行中佔用時間最長的載體。是基於出行生態圈的核心入口和場景；
- ✓ 公司管理層行業經驗豐富，投資者實力背景雄厚，諸位股東都會在目標公司發展上發力並提供必要的支援；
- ✓ 公司已成功推出手工超跑EP9，計畫於2018年年初推出量產車型7座SUV ES8，並將採取互聯網的運營方式；
- ✓ 4月19日，蔚來汽車參加了上海汽車展，超跑EP9、概念車型EVE及即將量產車型ES8首次在中國亮相。

7、36氪媒體



北京品新傳媒文化有限公司（36氪）是中國創業投資領域和科技領域第一新傳媒，聚攏了以創業者、投資人為核心的一批活躍讀者。

項目亮點

- ✓ 36氪媒體在創投市場覆蓋70%以上早期專案，首發報導了多個獨角獸企業，從流量、品
牌影響力、收入等角度有絕對優勢。目前報導範圍不斷擴大，深度不斷加強，從科技媒體
升級為新商業媒體；
- ✓ 36氪已孵化零售老闆內參、未來可棲等零售、互聯網地產領域的垂直媒體品牌，底層產
品、技術、運營、商業變現統一打通；
- ✓ 公司在新管理層入主後進行商業模式創新，拓展各類收入來源，2017年收入、利潤預計
較2016年分別增長4倍及6倍；
- ✓ 公司核心管理團隊均為媒體及創投行業資深人才，有豐富經驗；
- ✓ 公司創始人、控股股東及公司承諾於2022年12月31日前完成QIPO。

電競



8.

北京彼爾文化傳播有限公司 以电竞业务为核心的泛娱乐产业运营商



公司简介

专注于在电竞行业提供综合服务的公司。

目前是世界电子竞技大赛 (WORLD CYBER ARENA, WCA) 独家运营商。

拥有强大的策划执行团队及庞大的媒体资源，形成全维度营销体系。

致力于承办专业、有影响力、高品质的线下赛事活动，以此推动全球电竞产业发展。

赛事展示

WCA：世界电子竞技大赛 (WCA)，创立于 2014 年，是全球规模最大的第三方电竞赛事之一，以“英雄的竞技场，玩家的寻梦地”为口号的 WCA 网罗全球最热门的游戏作为比赛项目，持续全年地在全球五大赛区举办高规格电竞赛事。

战略合作

拓展市场：全面触达电竞人群，以 WCA 为切入点，迅速且高效地提升知名度，抢占市场份额。

红利共享：顶级电竞赛事，覆盖范围广，传播力度大，用户基数大，共同创造商业价值。

竞争力：依托 WCA 赛事，探索电竞博彩，打造多元化用户体验。

<http://www.beyour.com.cn/>

獲得行業獎項



2017最受創業者歡迎VC投資人
TOP20



2017最受創業者歡迎VC投資機構
TOP20



獲得行業獎項



獵雲網“2017年度最佳文化娛樂領域投
資機構TOP10”

本港青年發展及創新科技推動工作

Youth Development Commission



香港青年新創見



- 在香港特區政府及團結香港基金籌辦的互聯網經濟峰會「青年論壇：互聯網經濟與你的未來」上，冼先生作為專家講者向本港青少年們分享創業的經驗。



本港青年發展及創新科技推動工作

- 與兩位諾貝爾獎得主 – Aaron Ciechanover (2004化學獎) 及 Tim Hunt (2001 醫學獎) 等學者賢達在青年峰會上作互動交流



- 在“慶祝香港回歸20周年暨‘築夢未來’青年創業論壇”上擔任專家講者分享北上創業



- 在友好協進會舉辦的【港粵台澳兩岸四地青年企業家峰會】上分享北上創業之路



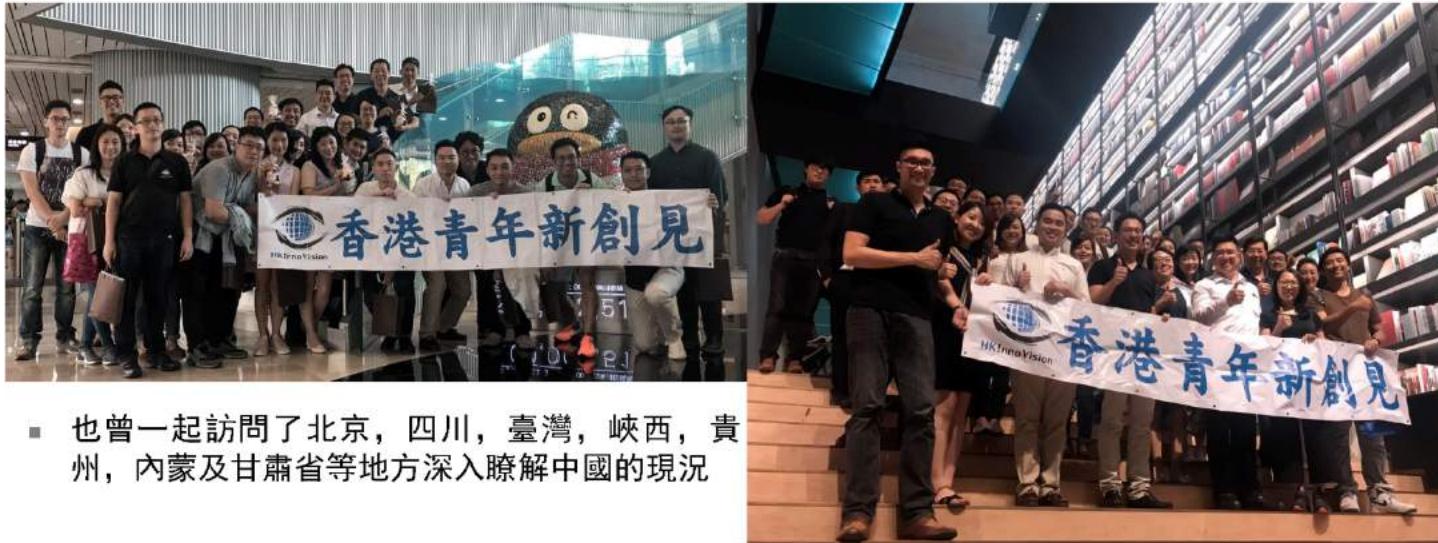
- 在傑青明日領袖高峰論壇2017上分享《整合泛娛樂資源》的經驗



- 出任團結香港基金籌辦的「香港創業青年內地行2017」的創業導師

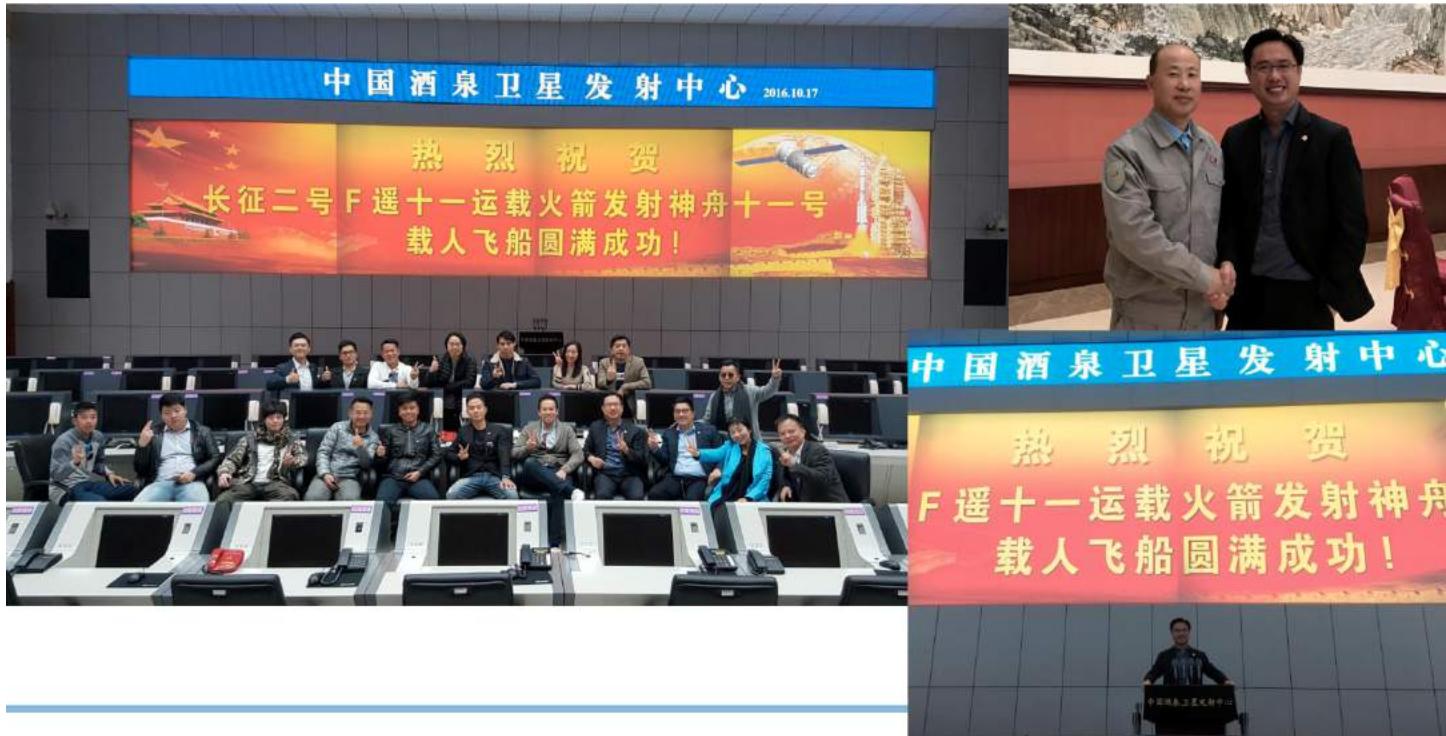


- 帶領本港青年訪問廣東省知名企業騰訊、雅昌



- 也曾一起訪問了北京，四川，臺灣，陝西，貴州，內蒙及甘肅省等地方深入瞭解中國的現況

- 帶領本港青年訪問中國酒泉衛星發射中心



本港青年發展及創新科技推動工作

- 帶領本港青年訪問深圳交易所



- 帶領本港青年參訪北京文化部



- 在文化創意建設以及大灣區合作等方面出謀劃策



- 與民政事務局陳積志副局長交流本港青年事務





■ 與25名本港青年一起去北京到訪國務院港澳事務辦公室，並得到張曉明主任的會見。

本港青年發展及創新科技推動工作

- 組織在北京舉行的國家發展戰略與香港青年機遇交流會



- 青年們會後一起與特首及中聯辦主任selfie



- 2018青年上海實習團
- 實習日期：6月23日至8月4日(43天)
- 主辦機構：青年議會
- 名額：30名本港青年人



Thank You



www.cmge.com



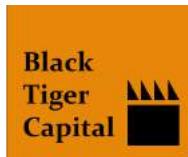
www.cpcfund.cn

J.A.D.E Conference 2018

Co-organizer:



Platinum sponsors:



Cooley 科律

Deloitte.

Silver sponsors:



Supporting organizations:



Supporting organizations:

EventXtra



HK 私投
VCA
Hong Kong Venture Capital and Private Equity Association
— 香港創業及私募投資協會 —

HKUST
ENTREPRENEURSHIP CENTER
香港科技大學創業中心

svb
Silicon Valley Bank
Hong Kong Representative Office