

(產學小聯盟) 科技部 補助產學技術聯盟合作計畫

The Alliance For Development On Media-Based Attraction Technology



本季介紹

新研發成果：B16 VR體驗館

發行單位：南臺科技大學 多媒體與電腦科學娛樂系
指導單位：行政院科技部
聯盟網站：<https://mba.mes.stust.edu.tw>
連絡電話：06-2533131#7501 鄭先生
連絡地址：71005 台南市永康區南台街1號
(南臺科技大學多媒體與電腦科學娛樂系 T701)

聯盟季報 (105年)

大型多媒體互動娛樂技術研發聯盟

研討會時間:105年08月26日 14:00-16:00

研討會地點: 南臺科技大學 T棟 T707、T703、T704

第7屆 大型互動娛樂技術研討會: 虛擬實境技術實務與市場機會

研討會主題說明

虛擬實境(Virtual Reality, VR) VR產業發展內容，雖然在國外已經有相當規模的發展，但台灣在近年才漸趨成熟至商品化階段，讓VR體驗對一般消費者的可及性大增。例如Oculus、HTC Vive、Sony PS Project

Morpheus等的陸續上市，都讓業界對未來的VR及AR市場發展有著無限想像空間。在過去，大型互動娛樂系統運用各種昂貴、複雜的技術不斷追求更高品質的虛擬實境效果，都將隨著VR設備的消費性商品化而產生巨大的變革。在這個前提下，互動多媒體也將與遊戲、休閒、教育、影音有更豐富的結合，而產業界如何因應這一波的革命與躍進？未來的泛娛樂市場又將發展出何種模式？將是一個有趣卻又嚴肅的議題。



此次研討會即以「虛擬實境技術實務與市場機會」為主題，主要探討HTC VIVE 設備體驗將可能產生何種應用？以及創造哪些市場需求？業界又將如何因應？本次研討會邀請到宏達國際電子股份有限公司遊戲製作總監 何威毅專題演講「虛擬實境技術實務與市場機會」。圖44至圖47為本次研討會舉辦過程之實景。

大型多媒體互動娛樂技術研發聯盟

4C數位創作競賽得獎名單出爐 作品創意驚豔國際



▲ 圖. 機甲格鬥.VR獲得銅獎

、超過200位買主共同見證及入圍者的引頸期盼下，於頒獎典禮上現場盛大揭曉。最令人矚目的跨領域類則由實踐大學薛光成所創作的《小小鬼魂》取得桂冠，南臺科技大學《機甲格鬥.VR》取得銅獎令人激賞的創意表現，獲得海內外買主一致喝采。

由經濟部工業局主辦的2016年4C數位創作競賽頒獎典禮於105年9月9日晚間結合台北國際數位內容交流會晚宴盛大舉辦。年度得獎作品由9位國內產業代表以及來自美國、荷蘭、奧地利、日本及印尼的6位國際遊戲、動畫專業人士共同評選，得獎名單在來自23個國家



▲ 圖. 由宇峻奧汀洪敏翔經理頒發

【跨領域類】共計3件

序	獎項名稱	作品名稱	創作者	學校	科系
1	大會金獎	小小鬼魂	薛光成	實踐大學	媒體傳達設計學系
2	大會銀獎	閉卡鎖	陳品瑄、張宇彤、陳曉倩、全瑋姝、林緯皓、邱晴、楊凱堤	國立臺北科技大學	互動設計系
3	大會銅獎	機甲格鬥.VR	傅子凌、王品麒、張東陽、張育銘、江念慈、吳中盛、周昆樺	南臺科技大學	多媒體與電腦娛樂科學系

大型多媒體互動娛樂技術研發聯盟

產業脈動不斷轉變 不再侷限於遊戲與動畫領域

主辦單位經濟部工業局表示，4C數位創作競賽已邁入第十五屆，近年隨著產業脈動不斷轉變，競賽類別已不再侷限於遊戲與動畫領域，亦洞察產業趨勢轉變，獎勵虛擬實境(VR)、擴增實境(AR)與混合實境(MR)技術應用與產品開發，更藉競賽機制設計，協助國內產品進行國際曝光，開啟創作者與國際廠商、買主間的交流，提升產品之國際化程度，期盼藉此開啟海外商機。今年在多國不同領域背景評審委員的共同參與下，也讓創作者吸取來自各方的多元觀點與建議，得到極大收穫。



▲ 圖. 展出情況



▲ 圖. 記者虛擬實境體驗



▲ 圖. 開發團隊合影

B16 VR 體驗館

根據虛擬現實研究公司 Greenlight VR 的最新研究報告，消費者對虛擬現實的興趣遠遠不止遊戲。該研究表明，除了遊戲，消費者還希望能將虛擬現實應用到旅遊、娛樂、活動、家居設計以及教育。



該研究還在其2016年的虛擬現實消費者研究報告中指出和去年十月份相比，目前消費者對虛擬現實的消費興趣有所降低。

Greenlight VR 調查了超過1200位消費者在VR領域不同方面的消費興趣。其中虛擬現實遊戲在各類別中排第六位，有61%的受訪者表示對虛擬現實遊戲有興趣或興趣濃厚。在排行前六位的虛擬現實應用中，消費者最感興趣的是旅遊以及探險，占到73.5%；電影以及視頻錄製占67.3%；現場活動占到67%；家居設計占65.9%；以及教育占了63.9%。



▲ 圖. B16 VR體驗館 形象設計

B16 VR 體驗館

目前最受消費者歡迎 VR 的虛擬現實設備，各大廠皆有相關產品：宏達電VIVE、三星的GearVR，再者是SONY(索尼)PlayStation VR。

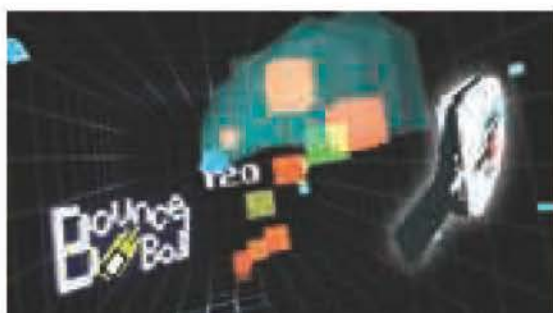


▲ 圖. B16VR遊戲主題內容-1



▲ 圖. B16VR遊戲主題內容-2

「高科技消費者」的這類人群對虛擬現實非常看好，其中76.3%的受訪者對虛擬現實旅行以及探險感興趣或非常感興趣，而相比之下僅有68.9%的「高科技消費者」表示對虛擬現實遊戲感興趣。此外，「高科技消費者」在另外四個分類中的興趣度同樣也高於遊戲：對虛擬現實電影和視頻錄製很感興趣的占到了71.4%，而對於虛擬現實在現場活動感興趣的占71.2%，家居設計占70.3%，以及虛擬現實教育占68.2%。



▲ 圖. B16VR遊戲主題內容-3



▲ 圖. B16VR遊戲主題內容-4