



☒ PBL 課程 ☐ 通識課程 ☐ 創新創業課程
☐ 程式設計課程 ☐ 教師社群

「互動科技設計實作-業界高階主管講座」 成果報告



執行學校：慈濟學校財團法人慈濟科技大學

活動名稱：業界高階主管講座

主辦人：賴志明

協辦人員：無

繳交日期：107 年 1 月 3 日

活動性質：講座

活動時間：106 年 12 月 27 日(星期三) 15:20~17:20

活動地點：電腦教室(三)

一、活動計畫

一、主辦單位：資訊科技與管理系

二、參加對象：修習「互動科技設計實作」課程的學生

三、日期：106年12月27日(星期三) 15:20~17:20

四、地點：電腦教室(三)

五、活動名稱：業界高階主管講座

六、活動目的：邀請業界高階主管與學生面對面座談。第三場次座談會邀請墨匠科技王銓彰執行長就公司發展的互動技術在展場展出的實務進行演說，並且說明在科技發展的過程，企業對於學生具備專業能力的期待。最後開放學生提問以了解同學們專業能力的缺口，後續能夠自我要求、提升專業能力以達到職場實作的期望。

七、活動議程：

【業界高階主管講座】		
日期：106年12月27日(星期三) 15:20~17:20		
時間	主題	主持人／主講人
15:20-15:30	報到	
15:30-17:00	互動科技展場技術	墨匠科技執行長 王銓彰
17:00-17:20	Q and A	墨匠科技執行長 王銓彰
17:20	活動結束	

二、 活動紀要

主辦學校： 慈濟學校財團法人慈濟科技大學

舉辦時間： 106 年 12 月 27 日(星期三) 15:20~17:20

舉辦地點： 電腦教室(三)

活動名稱： 業界高階主管講座

聯絡人： 賴志明

聯絡電話： 2743

活動紀要：

為了讓同學對於互動科技的技術發展現況與未來趨勢有更進一步的認識，資訊科技與管理系於 2017 年 12 月 27 日邀請到在虛擬實境(VR)與擴增實境(AR)的領域上已有超過十年經驗以上的墨匠科技王銓彰執行長介紹兩者的發展及面臨的挑戰。

王銓彰執行長首先介紹了 VR 與 AR 的具體概念。VR 是指利用「3D 立體繪圖技術」建構虛擬「互動」情境，並且要是具有「沉浸感」的，三者缺一不可；而 AR 同樣是 3D 技術，但與 VR 不同之處在於它是將虛擬與現實結合並即時互動，其中最著名的實例便是轟動全球的寶可夢(Pokémon Go)。王執行長接著提出較少聽聞的混合實境(MR)，它既是增強現實也增強虛擬，將現實與虛擬世界合併後而產生的可視化環境，簡單來說就是概括整合了 VR 與 AR。

VR 的概念在很早以前其實就已經被提出，然而在 2014 年的 3 月，Facebook 花 20 億美金併購 Oculus VR，才引起全球的關注；2016 年的 1 月，高盛證券 VR 產業研究報告指出十年內 VR 市場將上看 800 億美元。兩個重要的新聞爆點讓全球對 VR 引頸關注。而 Pokémon Go 在尚未問世以前就已經造成全球密切關注，果不其然在上架之後造成了所謂的「抓寶潮」，也證明了 AR 的發展不容小覷。

現今的穿戴裝置龐大且沉重，且為有線裝置，這都是 VR/AR 所面臨的問題與挑戰，其他還有像是使用者所能移動的空間也有限，且使用者介面及平台也並不完善，使用者感受最致命的是「暈眩」的問題。未來的發展方向將會往小型化、輕量化、無線、無限空間等方向去進行，技術上仍有許多需要改善的空間，但其所能帶來的效益及改變實在難以想像。

科四三乙張維軒表示：「雖然有些內容稍微艱深，但還是感謝王執行長所分享及介紹的知識，收穫非常豐富。」最後，由賴志明老師代表系上致贈結緣品，本次講座在一片歡聲笑語中結束。

三、活動照片



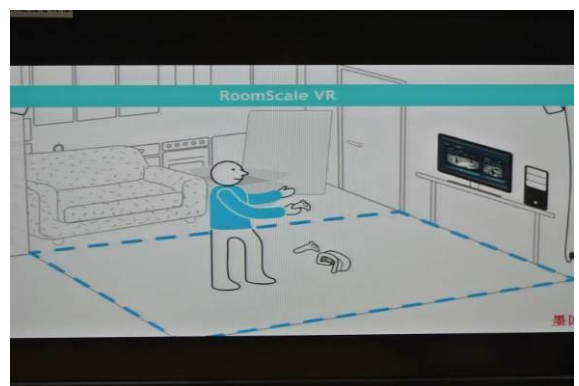
講師王銓彰老師自我介紹



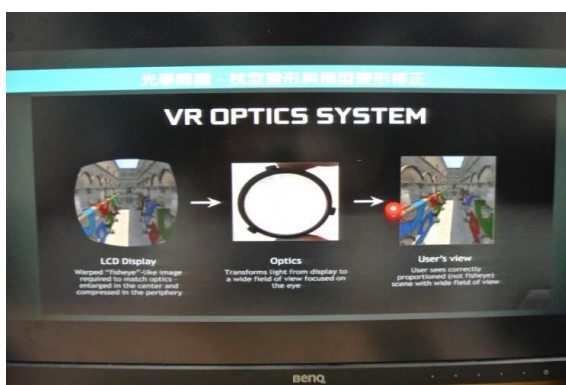
談論電影阿凡達的 3D 技術



AR、VR、MR 的差異



RoomScale VR 技術



VR 設備的原理



VR、AR 設備



MR 實例



致贈結緣品