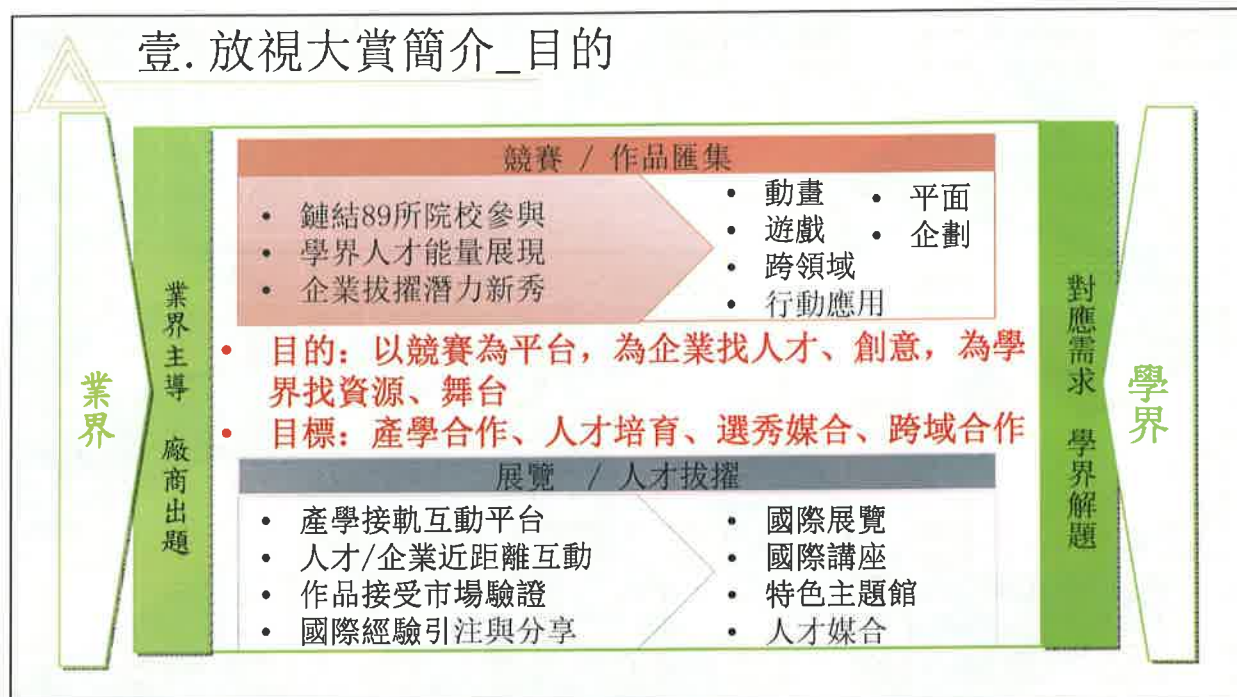




壹. 放視大賞簡介_緣起

- 為使數位內容產業導入創意與人才活水，將學界能量導入數位內容產業，提高學界對新興技術、設備、孕育人才之投入意願，以及吸引優秀學子投入創新產業研發設計工作。
- 放視大賞數位內容競賽自2011年舉辦以來，根據產業發展脈動訂定競賽主題，為產業發掘人才與創意，目前已逾萬人次參加。

壹. 放視大賞簡介_目的



展覽



競賽



媒合

	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
參與學校	14	21	33	45	45	70	71	89
參與廠商	11	18	25	30	33	35	50	60
參觀人數	500	2,500	3,000	28,000	34,500	55,014	62,216	94,142

*統計至最後一場止



About 放視大賞

國內最大體感數位內容競賽展演活動
凝聚學生新秀、新創團隊及旗艦廠商

貳. 放視大賞成果

體感科技嘉年華

- 結合VR/AR、電競、數位內容，打造南台灣最大體感科技嘉年華
- 36校59系共展3000坪展覽，89校192系1684件作品參賽，規模再創新高，為企業、民眾、社群帶來台灣新體感浪潮
- C2C新銳展區與B2C特色展區加入，智崙VR體感電競賽與競鋒AR體感電競賽，結合直播主與電競戰隊創造逾40萬人推播效益，打造體感科技新焦點

中央地方總動員

- 首度中央部會與地方政府合作 強調對南部產學的重視
- 攜手教育局向下扎根人才，攜手經發局擴大示範應用
- 58個產官學研單位與300位高中職與大學校長現身力挺
- 近十萬人次大學與高中職學群聚高雄，深根人才扎根
- 邀請美、日、俄、台國際講者共舉辦11場國際講座，逾6000人參與，擴大國際交流、深根人才培訓、厚植產業能量



貳. 放視大賞成果

示範案例

- 智崙VR體感電競產品後續透過高雄啤酒音樂節、全球港灣城市論壇、IESF與世界各國宣傳。
- 競鋒AR體感電競產品於北中南舉辦AR電競巡迴賽
- 宣揚全球領先的體感技術結合電競，讓體感於電競領域上開拓出新的里程碑。

產學合作

- 協助體感科技領域學界能量擴散至業界達3件，金額共達288萬，將引發智崙南部投資額與就業機會增加等效益。
- 將體感科技導入遊樂園及醫療等領域，進一步帶動相關產業升級轉型，並集結方案輸出市場，例如智崙與南臺科大的產學合作產品「閃電對決」

人才媒合

- 共舉辦13場論壇逾6000人參加
- 舉辦派對、影展、競賽等系列活動，讓廠商直接選才，促使35%就業、30%升學/進修、愛迪斯與正修科技大學合作共同培育體感科技人才。

貳. 放視大賞成果

媒合智崙與南臺科大
共同投入研發體感娛樂裝置平台

1. 智崙資訊

- **捐贈體感設備**：捐贈市價300萬元的設備給南臺科大
- **提供實習與驗證平台**：智崙提供實習與設備，讓學生於實習時間由業者提供最新載具平台來驗證其學校研發內容

2. 南臺科大

- **跨院校籌組旗艦研發團隊**，**主導申請科技部計畫**，孕育人才及研發軟體內容，並整合體感內容與機台同步技術

促成西基與實踐大學合作建
構國際性動畫大學

- **全台首例動畫系**：促成西基與實踐大學，首創成立全新動畫系，由企業主導與學校共同培育國際級動畫人才
- **首次招生百人搶破頭**：生源多且質精，配合篩選機制與專業培訓，孕育產業菁英
- **擴大南部數位人才質與量**：培訓產業關鍵人才可因應西基、智崙、免將、繪聖、智冠、摩鉅等廠商於數位人才之需求

促成雷亞投資放視金獎團隊

- **雷亞天使投資放視大賞得獎團隊**：雷亞投資300萬元給與放視金獎團隊，並給予通路發行協助。
- **培育創業團隊與人才**：輔導南臺科大學生創業，鼓勵國產新秀自製產品。

促成唯晶科技投資放視銅獎團隊

- **唯晶科技天使投資放視大賞銅獎團隊**：唯晶投資逾百萬元給與夕生作品(火柴盒工作室)。
- **培育創業團隊與人才**：輔導雲林科大學生創業，鼓勵國產新秀自製產品。

參. 2019放視大賞

指導單位：經濟部、教育部、高雄市政府

主辦單位：經濟部工業局、高雄市政府經濟發展局

執行單位：臺灣產學策進會、財團法人資訊工業策進會

一. 推動主軸

- 結合中央與地方政府及產業能量，以年輕族群喜好之音樂、電影等娛樂元素，以國際型活動，帶動體感科技發展，促成國際行銷、實證相關應用。
 - 以體感科技技術為經，教育/健康/娛樂應用為緯打造**體感科技主題館**，提升民眾/學子體驗新興科技應用。
 - **業界出題學界解題**，促進開發前瞻體感技術及培育跨域菁英人才。
 - **結合地方政府與策略夥伴舉辦系列活動**，捲動年輕族群科技娛樂新體驗，帶動產業發展。
- 結合產官學，透過產學合作、競賽活動，進行人才培訓，並協助各地學校發展體感科技應用，同時帶動民眾體驗及周邊商機。

國際展覽

- 體感科技主題館 Fun Tech @Kaohsiung
- 六大主題館：VR主題館、AR主題館、遊戲童玩館、動畫影視館、數位跨域館、視覺藝術館

經典傳承

- 產學平台對話 數位新銳再造
- TED x Vision Get Wild

南方樂浪

- Tech Rocks, Fun Party
- 新秀獎勵 扶植新創

人才交流

- 人才市場連結
- 就業意識建立

二. 2019放視大賞四大範疇

競賽

因應體感科技熱潮，與業者討論共通性題目

展覽

體感科技與數位內容為核心，促進原創一元多用

論壇

國際講師來台，提升台灣軟實力國際化

媒合

整合學界和業界資源，共創產學最強綜效

01

02

03

04

放視大賞



(一). 競賽架構

- 因應體感科技熱潮，與業者攜手合作討論共通性題目
- 政策體感題目
- 業界指定題目

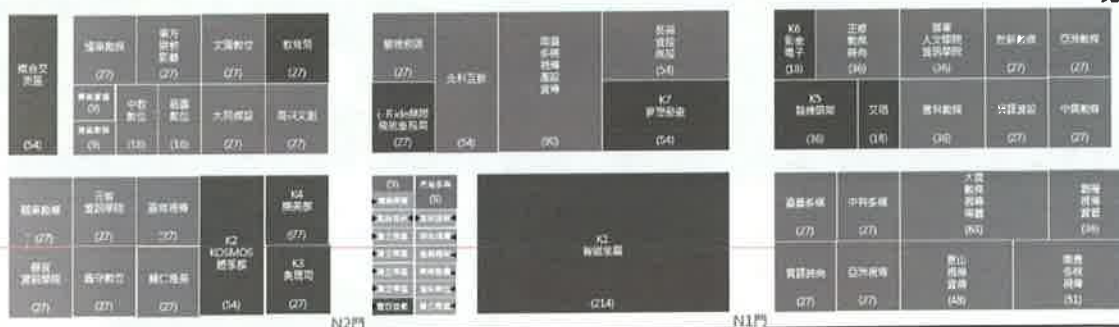


(二). 展覽特色

- **體感科技主題館**
 - 特別規劃**體感科技主題館**，以遊戲/健康/藝術/影視/教育為主題，讓民眾/學子體驗最新體感科技應用，提供國內民眾與世界同步的科技饗宴。
 - **VR電競與AR電競賽**，帶動電競結合體感科技新議題。
- **新銳設計展示館**
 - 建立創新、跨界、跨域、親產學、國際化的數位平台。
 - 共計**36校60系**串聯產官學資源耗資逾六千萬打造南部最大規模數位內容競賽展覽。

2019版擴大賽場地圖

免費入場



(三). 國際論壇

WILDforum 2019
專類論壇 國內外設計大師 大師/分享巨人視野

WILDforum 2019
wildfest.com

日期	時間	講者	主題
MAY 15 (Wed)	11:00-12:00	廖小子	世界的常識
MAY 16 (Thu)	09:30-10:30	三木健	「蘋果」學習方法的設計
MAY 16 (Thu)	15:00-16:30	陳立融	探討 Inkomulac Games 如何在遊戲中加上教育功能以啟發人類的思考
MAY 15 (Wed)	13:30-14:30	王谷神	動畫自我精進之路
MAY 16 (Thu)	11:00-12:30	東弘明 郡司幹雄	攻殼機動隊VR
MAY 17 (Fri)	09:30-11:00	陳璿	在遊戲外，說故事——動畫動畫
MAY 15 (Wed)	15:00-16:30	Terry Song	Observation of Life: Animation
MAY 16 (Thu)	13:30-14:30	方敦潔	天上掉下來一個好創意？那些設計最後的靈魂學

高雄展覽館 305海豐會議廳
Kaohsiung Exhibition Center wildfest.com

免費入場

(四). 人才暨產學媒合

放視大賞年度媒合機制



(四).人才暨產學媒合

ENGINE STUDIOS
原金國際

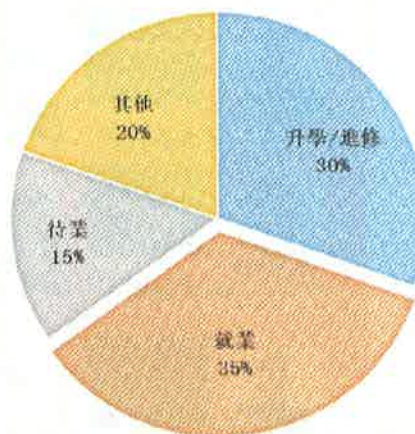
aiming
aiming

RAYARK

SummerTime
Studio



2018放視大賞媒合成果



簡報完畢 敬請指教