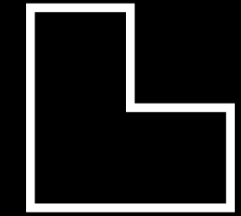
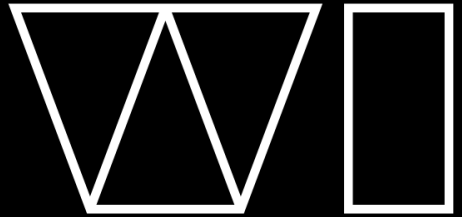




GET 2019



#VISION
GETWILD

AWARD / EXHIBITION / FORUM

MAY.15 _ 17

高雄展覽館 | 放視大賞



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

業界

業界主導

廠商出題

競賽 / 作品匯集

- 鏈結89所院校參與
- 學界人才能量展現
- 企業拔擢潛力新秀

- 動畫
- 遊戲
- 跨領域
- 行動應用
- 平面
- 企劃

- **目的：以競賽為平台，為企業找人才、創意，為學界找資源、舞台**
- **目標：產學合作、人才培育、選秀媒合、跨域合作**

展覽 / 人才拔擢

- 產學接軌互動平台
- 人才/企業近距離互動
- 作品接受市場驗證
- 國際經驗引注與分享

- 國際展覽
- 國際講座
- 特色主題館
- 人才媒合

對應需求

學界解題

學界



展覽

| | 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 |

*逾8成為高中職生



競賽



媒合



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，智歲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



促使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、遊戲電玩館、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 Vison 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

平面類

- 傳達設計組
- 產品設計組

動畫類

- 2D動畫組
- 3D動畫組
- VR動畫組
- 實驗與混合媒材動畫組

遊戲類

- PC遊戲
- 行動遊戲
- VR遊戲

跨領域類

- ## 行動應用類
- 資訊應用組
 - 實拍影像組

創意企劃類

(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放視大賞場地圖

免費入場

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|----------------|--------------|-----------------------|--------------|----------------|-----------------------|--------------|------------------|--------------------|-----------------|-----------------|------------------|----------------|--------------------|----------------|--------------|
| 綜合交流區 (54) | 遠東數媒 (27) | | 東方遊動影藝 (27) | | 文藻數位 (27) | 教育局 (27) | 樹德動遊 (27) | 北科互動 (54) | 南臺多樂視博產設資博 (90) | 長榮資設煤設 (54) | | K6 鈞逸電子 (18) | 正修數媒時尚 (36) | 屏東人文學院資訊學院 (36) | 世新數媒 (27) | 亞洲數媒 (27) |
| | 實踐資通 (9) | 中教數位 (18) | 嘉義數位 (18) | 大同煤設 (27) | 高科大創 (27) | i-Ride無限飛航事務局 (27) | | | | K7 夢想動畫 (54) | K5 競鋒國際 (36) | | 艾鳴 (18) | 藝科數媒 (36) | 實踐資設 (27) | 中國數媒 (27) |
| | 遠東數媒 (9) | | | | | | | | | | | | | | | |
| 嶺東數媒 (27) | 元智資訊學院 (27) | 臺南視博 (27) | K2 KOSMOS 體感館 (54) | | K4 樂美館 (27) | (9) | 虎尾多媒 (9) | K1 智誠集團 (214) | | 壹壹多媒 (27) | 中科多媒 (27) | 大葉數媒視博傳藝 (63) | 朝陽視博資管 (36) | | | |
| 靜宜資訊學院 (27) | 義守數位 (27) | 輔仁應美 (27) | | | K3 奧瑪司 (27) | 實踐煤博 (9) | 高師視博 (9) | 明志視博 (9) | 遠南商博 (9) | 實踐動畫 (9) | 海科數位 (9) | 實踐時尚 (27) | 亞洲視博 (27) | 崑山視博資博 (48) | 南應多媒視博 (51) | |

N2門

N1門



(三). 國際論壇

gEET
WILD 2019

WILDforum

專題論壇

國內外設計大師
大師，分享巨人視野。

wildfest.com



講題

世界的常識

MAY.15 Wed.
11:00 → 12:00

廖小子

GOODIDLLA
小子藝術製作/
許敏



講題

「蘋果」學習方法的設計

MAY.16 Thu.
09:30 → 10:30

三木健

KEN MIKI
三木健設計事務所/
平面設計師



講題

探討
Insomniac Games
如何在遊戲平台上賦予
漫威蜘蛛人新的生命

MAY.16 Thu.
15:00 → 16:30

陳立融

LEROY CHEN
INSOMNIAC GAMES/
SENIOR CHARACTER
ARTIST



講題

動畫
自我精進之路

MAY.15 Wed.
13:30 → 14:30

王谷神

GOO-SHUN WANG
山下有風/
導演



講題

攻殼機動隊VR

MAY.16 Thu.
11:00 → 12:30

東弘明

攻殼機動隊VR/
導演

郡司幹雄

攻殼機動隊VR/
製作人



講題

在遊戲外，說故事
——暴雪動畫

MAY.17 Fri.
09:30 → 11:00

陳璿

STEVEN CHEN
暴雪娛樂/
暴雪動畫總監



講題

Observation
of Life:
Animation

MAY.15 Wed.
15:00 → 16:30

Terry Song

pixar/
動畫師



講題

天上掉下來
一個好創意？
那些酷設計
背後的靈感學

MAY.16 Thu.
13:30 → 14:30

方敘潔

JANET FANG
La Vie 雜誌/
主編

高雄展覽館
305海景會議廳
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

學界人才
能量調查

業界用人
需求盤點

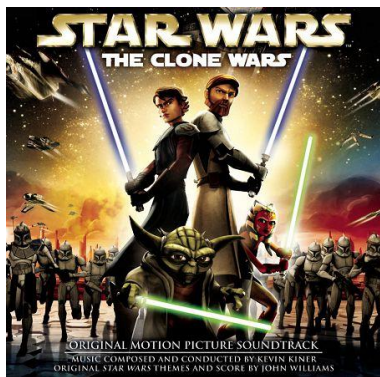
人才篩選引薦

企業媒合面試

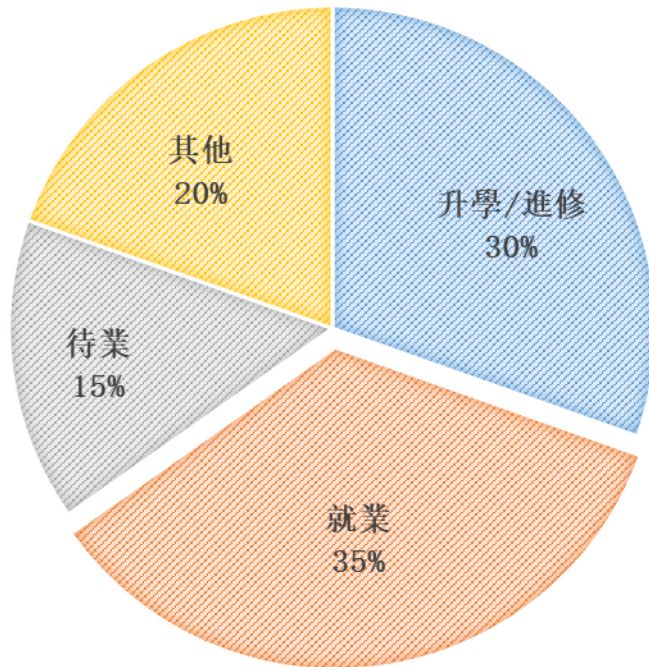
聘用追蹤
輔導轉介

企業聘用
新進培訓

(四).人才暨產學媒合



2018放視大賞媒合成果



簡報完畢 敬請指教