從技術革新與終端應用剖析 VR/AR 之發展

■ 前言

隨著各平台帶動新型態的直播影音商機，讓網民得以用不同的視角來觀察並體驗身歷其境的現場氛圍得知，虛擬實境(Virtual Reality, VR)所帶來的不只是垂直領域的變革，消費者從關注影視、遊戲、直播等新興應用，連動硬體/軟體/服務內容開發提供者、數據挖掘、行為監控、電商整合和虛擬支付等新產業的崛起。而造成全世界轟動的 AR（Augmented Reality, AR 遊戲-Pokemon Go （精靈寶可夢）則是一款透過手機中的 GPS 功能，將使用者所處位置的地圖整合為「精靈寶可夢」，讓玩家能夠在日常生活中發現神奇寶貝世界裡的精靈們，並結合第一人稱手機遊戲常見的「打怪」、「練等」等不同功能，玩家們可以互相比較抓到的精靈，增加玩家對遊戲的連接。

未來透過軟硬體標準的收斂、內容深化和無線化發展趨勢，開發者相繼投入後形成完整的產業生態圈，VR/AR 技術將可持續顛覆智慧終端的應用。根據 IDC 的估計，2021 年此範疇的產品和相關服務產值將來到 2,150 億美元，對照 2017 年的 114 億美元，等於四年成長 18.9 倍，換算複合年均增長率（Compound annual growth rate，簡稱 CAGR）高達 113.2%。

工研院與資策會同為國內兩大推動產業創新能量之機構，在軟硬整合潮流下，特別整合雙方資源與能量成立「產業智慧創新人才培訓中心」。本課程即為此培訓中心配合政府「數位國家・創新經濟發展方案」與「五加二產業創新研發計畫」等政策推動，針對智慧聯網新興關鍵領域所辦理之人才培訓課程，不僅連結核心技術密切相關的工研院和資策會專業人才，並邀請到國內外產業及學研機構優秀專家擔任講師，期待藉用宏觀且精準的概念闡述，配合關聯領域、技術趨勢、產業競爭力的發展，描繪出產業現況與發生中的變化，剖析創新應用與商機；並藉此檢視台灣產業在新興革命中的機會與挑戰，尋找台灣產業未來機會。

■ 目標

- 了解虛擬及擴增實境發展趨勢
- 探討虛擬及擴增實境產業化推動及核心內涵應用技術
- 思考台灣產業未來展望及可借鏡策略
- 掌握科技新興議題與競爭力，建立企業前瞻視野與應變能力

■ **適合對象：**

資通訊、機械、電機、光電、電子等科技產業或研究單位之策略規劃、新技術開發、產品服務開發之中高階主管或三年以上工作經驗者。

■ **主辦單位：**產業智慧創新人才培訓中心

產業智慧創新人才培訓中心係由工業技術研究院產業學院與資訊工業策進會數位教育研究所共同成立，未來將配合政府「數位國家・創新經濟發展方案」與「五加二產業創新研發計畫」等政策推動，陸續針對數位經濟、智慧機械、綠能科技、智慧聯網、人工智慧等新興關鍵領域辦理相關人才培訓課程，以縮短我國重點產業專業人才缺口並提升相關人才素質，以協助台灣產業成功掌握未來機會，並在全球競爭中佔有一席之地。

■ **舉辦日期：**107/07/02 (一) 9:00~16:30

■ **舉辦地點：**台北科技大樓(台北市和平東路二段 106 號 4 樓 4001 室)

■ **費用：**免費參加（原價 NT$6,000，培訓中心全額補助 NT$6,000）

（含講義、午餐）**人數有限！額滿為止！**

■ **報名方式：**請直接上網報名即可

http://wlsms.itri.org.tw/ClientSignUp/Index.aspx?ActGUID=9D6B2BB940

課程諮詢 02-2370-1111#319；jia@itri.org.tw 顏小姐

■ 議程

日期	時　　間	主　題	講　師
2018/07/02 (一)	09:00~09:20	報到	
	09:20~09:30	致詞 虛擬/擴增實境**軟硬整合資源 打造創新人才**	工研院 余孝先 協理 兼 資策會 副執行長
	09:30~10:50	全球VR/AR的**現況與趨勢**	工研院產經中心 鍾俊元 中心副主任
	10:50~11:00	Break	
	11:00~12:00	**數位內容**於虛擬/擴增實境的**創新性應用**	宇萌數位科技股份有限公司 白璧珍 創辦人暨執行長
	12:00~13:00	Lunch	
	13:00~14:20	VR/AR **軟硬整合的技術與挑戰**	工研院資通所 高榮揚 經理
	14:20~14:30	Break	
	14:30~15:50	虛擬/擴增實境**帶動軟體與服務起飛**	資策會智慧系統研究所 鄭育鎔 主任
	15:50~16: 00	Break	
	16: 00~16:30	**綜合座談：** 台灣在虛擬/擴增實境**發展與應用的機會**	**主持人:** 工研院產業學院 羅達賢 執行長 **與談人:** 鍾俊元 中心副主任 白璧珍 創辦人暨執行長 高榮揚 經理 鄭育鎔 主任