

教育部高等教育深耕計畫

成果表單

成果名稱 (活動、研討會、會議、 競賽、培訓...)	創新創業相關產學體驗之校外參訪		
舉辦日期	108 年 6 月 11 日	舉辦時間	9: 00~16: 00
主辦學校	台灣首府大學	舉辦地點	愛迪斯科技公司，台南美術二館
執行成果 (以約1,000字描述概況 新聞稿方式)	本次創新創業相關產學體驗之校外參訪活動，目的在(1).提升學生對於創新創業的認識，並且能夠擴展專業實務學習的機會，以提升學生們未來就業的競爭力。(2).引導學生進行多元化學習的機會，所以採取課程結合創業創新產學體驗活動，讓學生能夠經由創新產業的參訪與體驗，進一步提升創意概念，與了解目前業界的工作趨勢，以利於未來畢業後順利銜接就業市場。 目前虛擬實境(VR)與擴增實境(AR)在多媒體設計領域是非常熱門的，因此我們第一個校外參訪的業界公司就是台南愛迪斯科技公司，它們是在虛擬實境(VR)與擴增實境(AR)是非常著名的領導品牌公司，除了販賣各種 VR 與 AR 設備外，也有製作 VR 與 AR 的軟體團隊。108 年 6 月 11 日當天台南下大豪雨，但是還是有 63 位師生前來集合搭乘巴士，其中老師有 4 位，學生 59 位，我們總共搭乘 2 輛巴士，在大風大雨中前往今天的第一個校外參訪地點。上午 10 點我們抵達台南愛迪斯科技公司，由李協順副總親自幫我們進行 120 分鐘的 VR 與 AR 的最新發張現況簡報，並讓學生體驗各種 VR 與 AR 設備。同學們在體驗中，身臨其境的感受各種虛擬情境，現場驚呼連連，驚叫四起。另外也有同學戴上擴增實境(AR)面罩，然後在空間中去體驗虛擬與實境結合的遊戲，擊打從四周而來的各種顏色炸彈。也有同學體驗自己手動繪製魚類，然後馬上就可以看到平面的魚圖，在螢幕上馬上變成三度空間的魚，在大海裡面游來游去。在整個 120 分鐘的體驗中，毫無冷場，到了 12 點時間到時，同學們還在排隊體驗各種設備，隊伍排的很長，紛紛表示不想結束，還想繼續體驗。 下午行程 1:30 我們抵達台南美術二館。為什麼第二個參訪點我們要選擇美術館呢？這是因為外面的 3D 動畫公司在面試求職人員時，都會考素描與基本美術，所以，美術與美學，對動畫設計工作是非常重要的，所以讓學生們具有欣賞美學的素養與能力，對他們的未來找動畫或設計工作，是有幫助的。 到達台南美術二館後，由專門負責導覽人員幫我們進行 30 分鐘的介紹導覽。 2010 年臺南市縣合併，升格為直轄市之後，市政府宣布籌建臺南市美術館，採行行政法人制度規畫運作。經過七年籌備時期，臺南市美術 2 館於 2019 年初正式開館營運。 臺南市美術館位居臺南的文化核心區域，此一地區擁有臺灣最密集的古蹟群，構成文化觀光的最佳場域。因此，藉由豐富的人文景觀得以與緊密地與美術館整合在一起，構成城市文明景觀。臺南市美術館扮演著城市文化櫥窗的角色，同時，藉		

	由定期海外展覽的舉行與引進，使得臺南市美術館得以主動將在地藝術家推向國際的同時，讓臺南市與國際產生連動關係，得以藉此與世界文化趨勢齊首並進，提升城市競爭力。 美術 2 館建築為日本建築師坂茂所設計，主體建築以具臺南特色鳳凰花轉化為既純粹又強烈的五角造型，再以垂直堆疊、錯位的各式方型空間，創造自由彈性的參觀動線，半戶外平臺以階梯形塑休憩與活動空間。其中大型五角碎形遮蔭屋頂，為因應臺南地方氣候，模擬大自然樹蔭效果，透過科學研究以幾何造型製作碎形結構，用以調節建築空間綠能，當太陽以不同角度照射在碎形屋頂上時，可呈現如光穿透樹葉般的美麗光影。展示空間約 2,508 平方公尺，設有 16 間展覽室、典藏庫房、跨域展演廳、兒童藝術中心、輕飲食空間、景觀餐廳，地下室為開放大眾使用之公有停車場。 下午 1：30 到 2：00 就是由美術館導覽員，幫我們介紹美術二館的興建過程，與館內展覽特色。然後就是師生到各展覽館的實地觀看展覽。當天展覽有：『畫展：廖繼春<台南公園>，《「尋覓」—黃文英個展》，「寶島長春」特展，南薰藝韻-陳澄波、郭柏川、許武勇、沈哲哉專室，體趣：原臺南警察署建築修復展』在下午 3：00 搭車返回學校，於 4：00 到校。該次參加學生表示透過參訪了解科技結合藝術使商品由另一相貌呈現，而成文創商品，真的很特別!另一位學生則表示透過參訪認識目前市場趨勢及建立自己想朝動畫方面發展。					
活動剪影 (檢附照片及圖說)	如附件一(至少 4-8 張)					
參加對象	主辦學校 參加人數	63 人	夥伴學校 參加人數	0	其他 參加人數	0

【活動照片】



照片說明：參訪愛迪斯科技公司



照片說明：愛迪斯公司李協順副總



照片說明：介紹 VR，AR 的現況分析



照片說明：同學們學習最新的業界知識



照片說明：體驗擴增實境（AR）設備



照片說明：體驗者眼中所見的景象



照片說明：體驗者眼中所見的景象



照片說明：體驗 2D 圖形自動轉成 3D 動畫



照片說明：參訪台南美術二館



照片說明：導覽員進行導覽介紹



照片說明：美術二館館內景象



照片說明：南薰藝韻-陳澄波、郭柏川專室

台灣首府大學「創新創業暨產學體驗活動」滿意度問卷統計

※回收率：56/63*100=89%

一、基本資料

1、參訪日期：108 年 06 月 11 日，參訪產業：愛迪斯科技公司，台南美術二館

2、性別：

男	女
73%	27%

3、系級：

烘焙系	餐旅系	休資系	資多系	企管系
4%	5%	4%	84%	3%

二、活動滿意度調查

題目	非常滿意	滿意	尚可	不滿意
1. 活動宣傳有助於對職場體驗內容與目的之瞭解	46%	47%	7%	0%
2. 交通工具之安排	63%	30%	7%	0%
3. 緊急應變措施（如天候改變、交通狀況之緊急狀況）	65%	30%	5%	0%
4. 活動的行程之安排與連結	56%	39%	5%	0%
5. 強化對職場及產業趨勢之瞭解	53%	41%	6%	0%
6. 企業所提供的一般性（如企業福利、職場趨勢等）資訊足夠	52%	41%	7%	0%
7. 企業人員能詳細的回答問題並解釋同學們的疑惑	48%	47%	5%	0%
8. 企業的危險場所提供同學們必要的安全設施	51%	42%	7%	0%
9. 企業的簡介場地安排合宜	54%	42%	4%	0%
10. 企業接待人員服務能全力配合學生需求	55%	44%	1%	0%
11. 企業的主管或其他員工對學生態度親切	56%	40%	4%	0%
12. 對該企業之整體滿意度	60%	37%	3%	0%
13. 對職場體驗活動之整體滿意度	67%	30%	3%	0%

三、參加本次參訪活動之最大收穫

- ✚ 了解什麼是 VR 與 AR
- ✚ 知道 VR, AR, MR 的最新發展, 與彼此的區別
- ✚ 產業不斷隨著科技與時代走, 讓更多的新創能夠被看見, 也讓我學習到知識
- ✚ We can know the current development of VR and AR at this time.
- ✚ (我們此時可以了解 VR 和 AR 的當前發展)
- ✚ We learn a lot and experience VR and AR technology and are very useful for the future.
- ✚ (我們學到很多東西並體驗 VR 和 AR 技術, 對未來非常有用)

四、對未來辦理此類產業參訪活動之建議:

- ✚ I hope next visit can learn 3D technology and not just see on enjoy but we are immediately involved in how to make it.
- ✚ (我希望下次訪問可以學習 3D 技術而不只是看到享受, 但我們立即參與如何製作它。)
- ✚ Give us more time to learn the new technology
- ✚ (給我們更多時間學習新技術)
- ✚ 3-參訪其它新興產業。

自我創新觀念程度調查表

※回收率：56/63*100=89%

壹、基本資料：

1. 學系/單位：

烘焙系	餐旅系	休資系	資多系	企管系
4%	5%	4%	84%	3%

2. 性別：

男	女
73%	27%

貳、對於活動安排滿意度(請✓)

項目 \ 滿意度	非常滿意	滿意	普通	不滿意	非常不滿意
1. 活動前對自我創新概念的認識	49%	41%	10%	0%	0%
2. 活動前對自我創新的觀念是有自信的	51%	37%	12%	3%	0%
3. 活動中獲得許多的創新想法	56%	21%	23%	0%	0%
4. 活動中積極參與討論表達	56%	23%	21%	0%	0%
5. 活動結束後創新概念對我有幫助	57%	21%	22%	0%	0%
6. 活動結束後我的想法是創新獨特	58%	37%	5%	0%	0%
7. 活動整體是有所收穫的	52%	42%	6%	0%	0%

參、其他意見及建議：

- ✚ 見識到許多知識，活動非常好。
- ✚ 以後可以到高雄或台北參訪。例如駁二特區。
- ✚ 對以後成為 VR，AR 的程式設計師有幫助。
- ✚ I find my motivation to make one of those amazing things that I have ever look.
- ✚ (我發現自己的動機是製作一些我曾經看過的令人驚奇的東西)