

國立高雄師範大學 GO STARS 6.0 活動成果紀錄表**主辦單位：科技學院工業科技教育學系**

一、活動名稱	高雄展覽館-校外參觀
二、活動日期、時間	2025/05/15(四)09:00-15:30
三、活動地點	高雄展覽館-放視大賞 (806 高雄市前鎮區成功二路 39 號)
四、主持人	林學志教授
五、參與對象、人數	工業科技教育學系大學部師生，共 17 人 (包含：計算機網路課程學生)
六、活動報導(約 500 字)	<p>本系為國立高雄師範大學工業科技教育學系，為瞭解國內技專校院網際網路應用與多媒體展示技術的發展現況，與瞭解國內企業實務應用多媒體設備的現況，故擬規劃帶領本系大學班學生前往高雄展覽館參觀[放視大賞]展覽活動，以瞭解國內網際網路與新興多媒體展示相關議題，以作為本系大學部學生後續進行計算機網路實務議題探討之基礎。</p> <p>2025 年於高雄展覽館所展出的放視大賞活動，主辦單位是由教育部與數位發展部，並由臺灣產學策進會進行活動執行，放視大賞為一個以學生實作成果為主的跨領域的數位內容創意展覽，其展出主題：涉及多媒體、動畫、遊戲、視覺、影視、AR / VR / XR 等相關領域。放視大賞自 2011 年起，至今已有 15 年的歷史，主要提供學生族群或是創作者提供專業展覽的平台，亦提供教育界與國內產業交流的機會，每年度皆吸引上萬的觀眾入場觀賞，也藉由一般民眾的入館欣賞，讓民眾能更加瞭解國內學生應用新興多媒體創作的發展與現況，並促進國內民眾的整體媒體科技認知與素養。</p> <p>本次參訪活動由本系林學志老師帶領本系大學部計算機網路課程學生，前往該單位參訪，本次參訪活動由老師帶領學生一同觀看各校/各單位的展覽廳，如：高雄市電影館的 VR 電影體驗區、屏東大學 VR 體感活動、知名遊戲廠商的飛行體驗區等等，亦包含國內多所知名大學畢業學生的數位科技與多媒體創作展出等等。此次參訪活動學生讓獲益良多，故在參訪活動之前，亦透過贈送感謝狀給予主辦單位，並進行參與成員的大合照來表達本系師生的感謝之意。</p>
六、學生學習心得(約 500 字)	<p>大家的心得都很豐富，從中找了 10 篇供參分享 詳見附件 1-10</p>

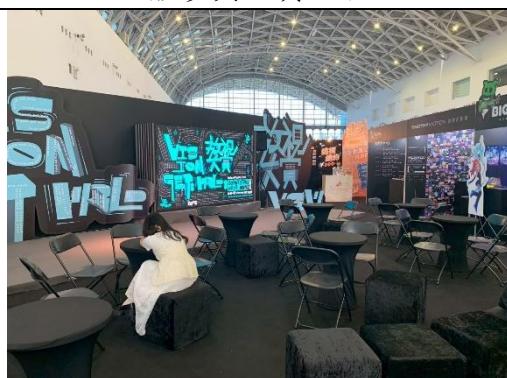
七、活動照片 (4-6 張)



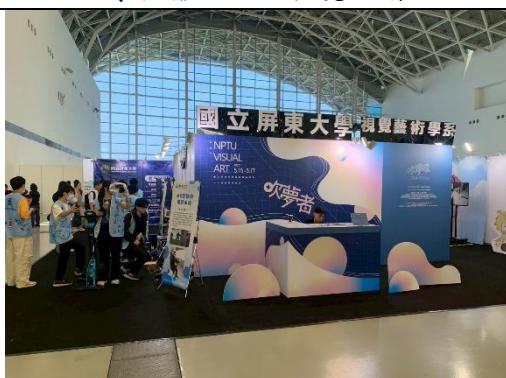
全體參與人員大合照



學生體驗 VR 眼鏡活動



放視大賞的企業交流區



各學校的展示空間-屏東大學



各學校的展示空間-臺南應用科大



各學校的展示空間-實踐大學



高雄市電影館的 VR 電影體驗區



遊戲廠商的飛行體驗區

八、其他附件(海報，若無免附)

附件 1(學生參訪心得)

這次的經驗讓我感受到視覺藝術的魅力。活動不僅展示了許多優秀的作品，還提供了一個交流的平台，讓學生和觀眾能夠互相交流成果。每一件作品都傳遞著創作者的獨特視角，讓我深刻體會現在視覺設計如何反映社會現象和人類情感。在展覽中，我特別被一些互動裝置吸引，這些作品不僅僅是靜態的展示，還能讓觀眾參與其中，增強了觀賞的趣味性和沉浸感。此外，與其他參觀者的討論也讓我獲得了不同的見解，拓展了我的思維。總的來說，高雄放視大賞不僅是一場視覺盛宴，更是一個啟發靈感的場所。這次經歷讓我對藝術的理解更加深刻。希望未來能有更多這樣的活動，讓更多人能夠欣賞到視覺藝術的美好。

附件 2(學生參訪心得)

這一次到高雄展覽館的參觀，一到會場時就覺得場地十分之震撼，且範圍多元。有蠻多大學的畢業專題作品、成果發表、虛擬實境等等，甚至有提供民眾可以免費遊玩的體驗（有些可能要錢，但大部分都不用）。其實有蠻多攤位都滿厲害的，乍看之下以為是某個廠商來進駐的，因為產品真的很精緻很有誠意，有些動態模組甚至堪比一些線上遊戲，虛擬實境的部分也很逼真，彷彿身歷其境的感覺。總而言之，這個展覽為期短短幾天，還有今天有幸可以參加到本次活動，獲益良多，希望未來的學弟妹們也能參加！

附件 3(學生參訪心得)

今天參觀了多所學校的畢業展，最大的感觸是大學與科技大學之間的明顯差異。科技大學在數位媒體和遊戲設計方面的作品，幾乎達到了隨時可以上線的水準，這也充分體現了從高職訓練到科大的優勢。其中，最讓我印象深刻的是一款以「白色恐怖」為背景的密室逃脫桌機遊戲，解謎過程非常有趣，無論是精緻度還是完整性都令人驚豔。以前我總以為科技大學的學生只是玩樂，然而，參加這次畢業展後，我深刻體會到他們的實力與努力。這些作品不僅展示了創意，更顯示出學生們對於專業技能的掌握，讓我對科技大學的教育模式有了新的認識。

附件 4(學生參訪心得)

這次的參訪對我來說真的是大開眼界，看到了很多不同學校不同科系的學生的作品，像是電玩作品以及桌遊產品，也有許多對教育議題相關的作品，真的是相當豐富，很佩服這些學生的想像力以及實作能力，有些甚至比目前在市面上成品還精緻。參加的學生們大多都非常用心，可以從作品中看出他們一定投入了很多的心血及努力，真的非常佩服這些學生。這次的展覽真的看到很多不同的想法，非常精彩，但我認為展場本身有些小問題，有些攤位太小以至於光工作人員在裡面就已經很壅擠了，想進去看都沒辦法，但這些缺點依舊不會阻擋學生的熱情，每位學生都做到最好的表現。

附件 5(學生參訪心得)

在這次的校外教學中，我們參訪了在高雄展覽館舉辦的「放視大賞」活動，這是一場結合視覺設計、多媒體、動畫、遊戲及藝術的創意展覽，同時也是其他學校大學生的作品展，讓我接觸到了許多平常不了解的領域及內容。走進展場，每個學校都展示了豐富多元的創作成果，無論是動畫的製作、遊戲設計或是 AR 互動情境，透過現場學生的解說，讓我了解背後製作的原理與想法，也讓我知道一項作品的產生，除了美感、創意，還需要長時間的投入心力和專業的知識技術。

附件 6(學生參訪心得)

參加了這個活動我真的回憶深刻，每個攤位都好厲害做的好美，而且天氣好好，是個非常美好的一天，我也在當中學到了很多關於多媒體科技知識，像是互動裝置、AI 應用、虛擬實境等，每個攤位的畫作或是遊戲根本可以拿出去賣了，做得又精緻又有趣。說真的這是最難忘的大肆旅程回憶，心裡已經把它當成是畢業旅行了。雖然是科技展，但不知道為什麼卻充滿感性，除了滿滿的感動也收穫很多不同新知，與不同學科的同齡人交流，獲得這個難得的機會真的很棒

附件 7(學生參訪心得)

這次去高雄參加放視大賞，真的蠻有趣的！現場有超多攤位，什麼遊戲、影片、網站設計、還有 AR 跟 VR 的體驗都有，讓我逛得目不暇給。很多作品都很有創意，有些還是學生自己做的，真的讓我蠻佩服的。我最喜歡的是 AR/VR 的部分，帶上裝置之後感覺就像進入另外一個世界，科技真的很酷，讓我對未來的創作多了點想像。中午的時候老師還請大家吃飯，大家邊吃邊聊天，氣氛很好，整個行程也更有趣了。總之，這次的放視大賞真的讓我大開眼界，也讓我對設計、動畫、科技有更多興趣，希望以後有機會也能參與像這樣的活動，甚至自己展出作品！

附件 8(學生參訪心得)

第一次來到高雄展覽館看展，也是第一次參觀設計展，抱著好奇心與同學老師一同探索，來自各個學校的各種設計學系，尤其多媒體娛樂設計學系站比最多，他們把花費大量心血的作品，呈現給所有前來參觀的人，可以看到他們設計的各種具有極高品質的電子遊戲、電腦動畫、漫畫等，讓人耳目一新。不過，對我來說不只是僅此而已，我從小也是喜歡玩電子遊戲，看動畫，來到這個設計展，奇妙無比的熟悉感與新鮮感交織在一起，讓我感受到前所未有的幹勁，因為遊戲與動畫設計也是我曾經的志向之一，說不定還會間接影響我的未來，改變我現在對人生的想法。這次的展覽也讓我的研究論文多了一個方向，多媒體娛樂教學或許就是未來趨勢也說不定呢，真的是收穫滿滿的參觀。

附件 9(學生參訪心得)

這次科技展說實話比起垂直的科技研發，更多的是水平上的科技應用，尤其是對

藝術娛樂方面。在展覽中可以看到目前比起手繪，更多使用能方便運用的建模運算為主，本人有在做一些遊戲模組，對這方面也算有涉獵，建模比起手繪算是幫助動畫師站在巨人的肩膀上，網路上各種免費分享的 blender 或 mmd 模組，從 texture 到動作動畫都有許多業餘興趣者免費分享，自然得以更簡單的製作動畫了，如果要創新，大可使用免費的身體建模讓你的角色作接頭霸王，各種 slider 的問世更是讓衣物等外搭件飾在更個人化的同時，還能兼容各種建模平面，我就在展場中看到許多借用很常見的免費建模或材質作成的設計，只是拿來賣錢就有點不道德。展場也有許多遊戲，可以看到開發者的創意，其中有一款小紅帽兔子的像素 2d 俯視等距動作遊戲是我覺得有望成為三線甚至二線遊戲的佳作，其在操作流暢的同時有著還算新穎的機制，是以有前置的反擊為主，就像九日一樣，只是不能馬上盾反，簡單來講像是在 2d 俯視的環境用魔物獵人的太刀玩九日，操作簡單但上限極大，可操作性佳，重點是看起來很帥。

附件 10(學生參訪心得)

作品心得分享

1. 《無法忘懷的回憶》 | 國立臺北科技大學 互動設計系

這款作品榮獲「非典型遊戲」金獎，透過獨特的畫風與輪椅操作的遊玩方式，帶領玩家進入一段深刻的情感旅程。遊戲中，玩家需以輪椅進行探索，這樣的設計不僅增加了操作的挑戰性，也讓人更能體會行動不便者的生活處境，令人感動。

2. 《孤獨前哨》 | 國立臺北科技大學 互動設計系

榮獲「非典型遊戲」銅獎的《孤獨前哨》，提供了極致的駕駛體驗。遊戲中，玩家扮演一位孤獨的駕駛者，在荒涼的前哨基地中執行任務。遊戲的氛圍營造與操作手感都相當出色，讓人沉浸其中。

3. 《手搖飲店模擬器》 | 國立陽明交通大學 百川學士學位學程

這款模擬經營遊戲榮獲「PC 與主機遊戲」銀獎，讓玩家體驗經營手搖飲店的樂趣。遊戲中，玩家需自行調配飲品，並應對各種顧客需求，遊戲中的飲料店都是參考台灣知名飲料店，充分展現了本土文化的魅力與創意。

4. 《觀靈》

這部動畫結合靈異題材，以皮影戲的手法表現觀落陰之後的劇情，營造出獨特的視覺風格與氛圍。在最後主角回到現實世界，畫風轉回一般的 2D 動畫，人物的表情與光影充滿感動。

◆ 教學應用與啟發

作為國中生活科技老師，這次的參觀經驗讓我深刻體會到學生創意的無限可能。未來，我希望能將這些作品作為教學案例，引導學生了解數位設計與遊戲開發的

基本概念，激發他們的創造力與問題解決能力。

例如，透過分析《手搖飲店模擬器》的遊戲設計，學生可以學習到經營管理與顧客服務的概念；而《無法忘懷的回憶》則可引導學生思考社會關懷與包容性設計的重要性。