



## 互動 X 科技 X 產業 新媒體科技職人看互動產業的框架與案例實作分享

時間：2025-03-29

地點：傳播館 Q206

本次課程為互動性媒體與新媒體應用，講者在開始時先分享自身在新媒體藝術與遊戲開發業界的經歷。講者提到自身具國際化經驗與技術藝術專長，高中學傳統美術，大學轉程式設計受「第二自然」展覽啟發專注互動媒體，後續用 Unity 參與 Metaspark 獲獎等國際比賽，近年做 NFT 與藝術合作。

互動性媒體與新媒體的核心在於程式與藝術的結合，講者分享其從傳統美術轉向程式設計的歷程，並透過國際比賽和合作（如 NFT、展覽）展示應用潛力；實作則帶同學們了解新媒體工具如 Unity、Lens Studio 的實作，特別是 AR 濾鏡和 Shader 技術的開發技巧。

講者也帶領同學認識職業路徑包括技術、美術及混合型角色，台灣產業薪資與國外機會的差異，以及保持工具彈性的重要性。

未來趨勢顯示 AI 降低技術門檻，但創造市場需求更關鍵；講者給同學們的學習建議包括參加小比賽、閱讀相關書籍、主動融入圈子找機會，強調平衡技術學習與產業洞察，以需求為核心競爭力探索職業發展。本次活動共 6 人參與。



業師淺談產業趨勢



業師分享自身專案



業師指導同學



同學實作測試濾鏡