



VR 與互動遊戲應用

時間：2022-10-01

地點：傳播館 Q206

本次活動邀請到目前於宏達國際電子股份有限公司任職的郭瑞邦學長，來和同學們分享 VR 產業與新媒體產業的現況與未來發展，學長所從事的 HTC VIVE 用戶體驗與研發相關工作與過去的 VR 遊戲與軟體開發的相關經驗，為我們帶來了許多實用的見解與建議。

VR 虛擬實境作為近幾年仍在持續發展中的新興產業，儘管近年看似發展陷入停滯，但學長分析 VR 在未來仍有很大的發展空間，甚至真正實現近幾年熱烈討論的元宇宙與 NFT，都得靠 VR 來打開那扇門呢，目前的 VR 產業仍然努力著要突破現今的硬體技術與製造成本，如近年 META(FB)的 AI 運算肢體動作、VR 頭戴顯示器由有線發展到無線等等，或許在未來只有真正掌握並實現客群需求的品牌才得以勝出，非常感謝郭瑞邦學長這次的分享，讓組員對未來可能投入的產業有了更加具體的認知，本次活動共 8 位同學參與。



業師分享從業經驗



VR 與互動遊戲應用

時間：2022-10-01

地點：傳播館 Q206



業師解析現今的 VR 與新媒體產業現況



業師與組員的合照