



團隊名稱：早睡早起身體好 / 國立虎尾科技大學 張廷嘉、李文揚、吳威翰、陳韋綸 / 指導老師 陳國益

《愛玩VR就自己研發吧！透過參賽累積求職履歷》

「VR 遊戲我們幾個同學都超愛玩，已經在遊戲公司上班的學長就說：VR 遊戲的價格都很貴耶！大家就瞎起鬨著，一句話隨口拖出，那就自己來研發吧！就是這句話，沒想到，這真的美夢成真！」

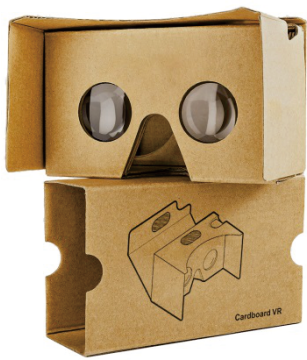


團隊成員陳韋綸談起當初大家的一句玩笑話，竟成為參加比賽的開始契機，最後甚至得到 2018 全國大專校院軟體創作競賽智慧感知與互動多媒體組的金牌獎，彷彿就是一段奇幻之旅，也與虛擬實境的想像世界挺呼應的。VR 研發團隊成員，分別來自多媒體設計系與資訊工程系，在專業細心分工下，有人負責寫軟體程式語言、有人負責畫動畫繪製效果，硬體的需求就交給擅長這個領域的夥伴。大家的共識是能產出「低成本」的成品，他們希望開發出來的作品能夠更平易近人，因此以平時人手一機的手機為使用介面，只需將手機放置於 VR 手機盒 (VR Box 或 Cardboard) 中，就可以開始體驗。

但是過去手機玩過體驗 VR 遊戲，都是只能產生視覺不能有其他的互動，為了克服這個問題，就需要有個互動控制手把。他們想出讓使用者只需要列印一張影像辨識用的圖像，這種 Marker 稱為 ArUco，將貼紙貼在紙板或其他木板上，就可以在幾乎不花任何費用的情況下獲得一支互動控制手把。接著運用手機上的陀螺儀，讓體驗者也能在 VR 遊戲世界裡面移動。以及透



過手機鏡頭辨識預先準備的條碼，辨識後能變成遊戲世界中的法杖、武器及其他設定的部件等等，在 VR 世界裡也可以有揮舞、作出攻擊、放招等等的動作，打破手機 VR 只能觀賞而不能互動的刻板印象。



《展望與期許》

「我們希望此作品不只是一個 VR 互動遊戲，更希望這個作品在未來是一套普及化的平價 VR 控制系統。」陳韋綸越說越起勁，在開發的過程當中，他們不斷進行測試，即使說是「廢寢忘食」一點也不為過。還好團隊成員們會互相鼓勵也會互相監督，也才有這次的作品產生。在獲得 2018 全國大專校院軟體創作競賽評審的肯定，勇奪金牌獎之後，大家也各自畢業進入職場，這次的參賽經驗就成了求職面試時很特別的履歷表。



陳韋綸說：每個人在求職時都有相同的經驗，當公司面試官看到這個比賽經歷時都感到好奇，而且對他們的執行能力相當肯定。雖然是社會新鮮人，但專業想法、解決問題的能力，甚至團隊溝通的效率都在水準之上，使得求職錄取率大增，讓自己有更多的選擇機會。因此他也建議在學的學弟學妹，求學的過程中多參與各項競賽，透過團體溝通當中磨練，讓跨領域學習克服問題，成為日常的挑戰，相信對將來與社會接軌，會有非常實質的成長與助益。

