

出國報告（出國類別：考察）

「菁英海外拓銷韓國團」出國報告

服務機關：經濟部加工出口區管理處

姓名職稱：張課長茹娟、林科員昭彰

派赴國家：南韓

出國期間：108年8月6日至108年8月9日

報告日期：108年10月29日

摘 要

加工處為推動高雄軟體園區發展高雄體感科技產業，參與本次由高雄市政府安排之韓國拓銷團，韓國為體感產業發展蓬勃的國家，科技、電信、遊戲與娛樂事業皆相繼投入 AR/VR 產業，代表性企業包括三星、LG、KT、SKonec 等。2016 年由韓國政府之力推動 VR 生態產業發展、投資 AR/VR 遊戲開發、主題公園建設及教育資源整合等企業，除了提供資金協助產業發展，韓國政府也注重下一代內容產業發展，包括 VR 遊戲、電影、流行音樂等。

因此本次率高雄市體感科技廠商，包含加工處高雄軟體園區及臺中軟體園區廠商，參訪韓國當地產官學研單位，鏈結臺灣體感企業、技術與研發能量，進行雙邊媒合拓銷，期望協助臺灣廠商帶動業務發展、進軍國際市場。同時也推廣高雄產業發展環境，吸引國際體感企業來臺考察、創造投資及落地高雄機會。

目 次

壹、目的.....	4
貳、行程.....	6
一、 參訪行程.....	6
二、 參訪人員.....	7
參、過程.....	8
一、 拜會企業/組織行程.....	8
二、 臺韓 XR 暨體感企業商機媒合會	23
三、 體感創新場域參觀.....	26
肆、心得.....	31
伍、建議.....	36
附錄.....	38
附錄 1、廠商徵選報名表	38
附錄 2、廠商徵選審查表	46
附錄 3、廠商錄取通知	50
附錄 4、廠商效益追蹤表	52
附錄 5、廠商回饋滿意度調查	60

圖 目 錄

圖 1. 拓銷團成員抵達韓國首爾機場合影.....	7
圖 2.TAVAR 協會謝理事長代表高雄市政府贈禮予 Matt(Myung Gu), Kang.....	10
圖 4. SSH 為拓銷團介紹全館規模與環境，了解創業空間營運方針	10
圖 5. SSH 為拓銷團介紹全館規模與環境，了解創業空間營運方針	10
圖 6.團員於 SSH 全體合影	11
圖 7. TAVAR 協會理事長謝京蓓代表高雄市政府贈禮予 Soohyun Ko	13
圖 8. 會議討論情形.....	13
圖 9. 團員於 DMC 媒體城聆聽講解.....	13
圖 10. TAVAR 協會理事長代表高市政府向 FIX GAMES 介紹高雄體感科技園區計畫 ..	15
圖 11. 團員體驗 FIX GAMES 開發之運動、復健 VR 內容「Tales of Tails」	15
圖 12.團員與 FIX GAMES CEO Inho Choi(崔仁浩)合影	15
圖 13.團員至 S-Plex Center 中的 E-Sport 宣傳展示中心參觀體驗	15
圖 14. 臺灣 TAVAR 協會與韓國 KoVRA 協會簽署臺韓體感產業國際合作 MOU.....	17
圖 15.本團與 KoVRA 合影留念	17
圖 16. TAVAR 與 KoVRA 交流未來雙邊推動合作項目，促進臺韓體感產業發展	17
圖 17.本團與 KoVRA 協會成員互相交流。	17
圖 18. TAVAR 協會理事長代表高市府贈禮予崔正煥副總監兼 VR 事業部總理	20
圖 19.高雄廠商向 SKonec 介紹自家產品與服務	20
圖 20.團員與 SKonec 崔正煥副總監兼 VR 事業部總理交流促進合作機會	20
圖 21.團員體驗 SKonec 暢銷全世界的 VR 街機「Beat Saber」	20
圖 22. 團員與 SKonec 合影	20
圖 23. TAVAR 協會謝理事長代表高雄市政府贈禮予 Sung Jin Baek 合影留念	22
圖 24. TAVAR 協會理事長代表高雄市政府向 YESH 介紹高雄體感科技園區計畫	22
圖 25. 高雄市優秀體感廠商南瓜虛擬科技與 YESH 簽署臺韓國際合作 MOU	22
圖 26. KoVRA 協會進行開場，並一一介紹與會企業	25
圖 27.TAVAR 協會代表高雄市政府向在座韓國企業介紹高雄體感計畫與活動	25
圖 28.臺灣廠商輪番上陣進行 Pitch，向在座韓國企業介紹自家產品	25
圖 29.拓銷團成員與媒合企業專心聆聽臺上廠商介紹.....	25
圖 30.韓國企業上臺 Pitch	25
圖 31.南瓜虛擬科技與韓國企業進行產品介紹與會後交流.....	25
圖 32. 樂美館與韓國企業進行產品介紹與會後交流.....	26
圖 33. DMC 媒體城內的商業大樓皆呈現出科技感與數位氣息.....	27
圖 34. 結合生活娛樂，DMC 媒體城提供民眾觀光休閒的空間.....	27
圖 35.團員於 DMC 媒體城介紹館體驗體感設備.....	27
圖 36.團員於 DMC 媒體城介紹館內體驗 AR 穿衣體感設備.....	27
圖 37.拓銷團於 K-LIVE X VR PARK 合影留念.....	28
圖 38.拓銷團成員體驗 5G 全席投影演唱會.....	28
圖 39.拓銷團成員體驗 VR PARK 體感設施.....	28
圖 40.拓銷團成員體驗 VR PARK 體感設施.....	28
圖 41. VR SQUARE 售票處，人潮絡繹不絕	29
圖 42.結合咖啡廳空間，民眾玩累之餘可以到此小憩.....	29
圖 43.團員體驗 VR 設施	30
圖 44.團員體驗 VR 設施	30

壹、目的

為推動高雄市體感科技企業與產業鏈結全球成熟之體感技術企業及市場，本次拓銷團鎖定韓國，主要目的為：一、透過實地參訪當地官方、企業、協會單位，鏈結臺韓體感科技企業、技術與研發能量，進行雙邊媒合，期望協助臺灣廠商發展國際市場；二、推廣 108 年 10 月於高雄舉辦之體感嘉年華，邀請海外專家、廠商一同參與盛事，創造高雄體感產業知名度；三、透過企業參訪，推廣高雄產業發展環境，並吸引國際 XR/體感企業與臺灣廠商合作，更進一步促成其明年來臺考察、創造投資及落地高雄的機會。

本次行程，主要包含以下三個部分

一、參訪 VR 及體感科技企業及組織

藉由考察亞洲體感科技發展區域與國際標竿企業交流，拜訪當地體感科技相關政府機關、產業公協會及民間企業等共計 6 家，包括政府機關首爾新創聚落 SEOUL STARTUP hub (SSH)、首爾中小企業振興院 Seoul Business Agency (SBA)、韓國 VRAR 產業協會 Korea VR·AR Industry Association (KoVRA)、體感相關企業 FIX GAME、SKonec 及 YESH。期望促成參加廠商與當地企業之商業合作，並進一步發展雙邊產業國際合作、科技交流之機會。

二、舉辦臺韓 XR 暨體感企業商機媒合會

除前述的單位企業拜訪外，本次與韓國 VRAR 產業協會(KoVRA)合作，共同舉辦「臺韓 XR 暨體感企業商機媒合會」，邀請 KoVRA 旗下菁英會員企業與參訪團臺灣企業代表進行商機媒合與市場情報交流，建立良好交流管道及爭取潛在合作、投資商機，參與企業達 10 家。

三、參觀體感創新場域

本次安排參觀當地知名創新場域 DMC 媒體城、K-LIVE X VRPARK 及 VR SQUARE，藉由親自參訪體驗，深度掌握 VR 及體感場域成功營運模式，加速塑造並凝聚臺灣體感聚落。

此外，本次行程中臺灣社團法人臺灣虛擬及擴增實境產業協會(TAVAR)與韓國最大 VR AR 產業協會 Korea VR·AR Industry Association (KoVRA)將共同簽署國際合作意向

書，促進臺灣體感科技廠商與韓國企業商業合作，期待進一步提升臺韓雙邊體感科技生態鏈鏈結、強化 XR 產業發展及促進雙方企業國際商業合作。

貳、行程

一、參訪行程

時間	08/06 (二)	08/07 (三)	08/08 (四)	08/09 (五)
04:50~05:10	小港機場集合 搭乘飛機前往韓國 06:50-10:30			
10:00~10:30			企業參訪(5) SKonec Entertainment	
10:30~11:00	抵達首爾仁川機場	企業參訪(4) 韓國 VRAR 產業協會(KoVRA)		
11:00~11:30	出關&拿行李	KoVRA 及 TAVAR MOU 簽訂儀式		
11:30~12:00				
12:00~12:30	車上午餐(輕食)	午餐	午餐	搭乘飛機返回高雄 11:30-13:30
12:30~13:00				
13:00~13:30	企業參訪(1) 首爾新創聚落(SSH)	臺韓 XR 暨體感企業商機媒合會	企業參訪(6) YESH	抵達高雄小港機場
13:30~14:00				
14:00~14:30			YESH 及南瓜虛擬科技 MOU 簽訂儀式	
14:30~15:00				
15:00~15:30	企業參訪(2) 首爾中小企業振興院(SBA) 場域參觀: DMC 數位媒體城			
15:30~16:00			場域參觀 VR square	
16:00~16:30				
16:30~17:00	企業參訪(3) FIX GAME	場域參觀 K-live X VR PARK	自由活動	
17:00~17:30				
17:30~18:00				
18:00~18:30				
18:30~19:00				
19:00~19:30				
19:30~20:00	參訪團聯誼晚宴	自由活動		
20:00~20:30				

二、參訪人員

序號	工作單位	職稱	姓名	備註
1	經濟部加工出口區管理處	課長	張茹娟	
2		科員	林昭彰	
3	臺灣產學策進會	執行長	趙逸秋	
4		副執行長	吳淑靖	
5		品牌總監	唐維鈞	
6	TAVAR 協會	理事長	謝京蓓	專案執行團隊
7		專案企劃	顧琬婷	專案執行團隊
8	樂美館股份有限公司	遊戲製作人	胡家興	隨團廠商代表
9		協理	廖正雄	隨團廠商代表
10	南瓜虛擬科技有限公司	執行長	廖翊翔	隨團廠商代表
11		行銷經理&市場開發	詹惠婷	隨團廠商代表
12	維亞娛樂有限公司	營運協理	陳人榕	隨團廠商代表
13		總經理特助	劉惠芳	隨團廠商代表
14	智崴資訊科技股份有限公司	技術經理	翁大程	隨團廠商代表

※本次參訪由「臺灣產學策進會」及「社團法人臺灣虛擬及擴增實境產業協會 TAVAR」帶領高雄體感企業赴韓拜訪當地知名體感業者，協助廠商進行海外拓銷。為鼓勵廠商踴躍參加，委由社團法人臺灣虛擬及擴增實境產業協會(TAVAR)辦理公開公正徵選（徵選報名期間為 2019 年 6 月 26 日至 6 月 30 日），依廠商繳交之公司資料介紹、拓銷目的及預期效益為評選標準，由 TAVAR 協會體感科技工作小組成立審查小組負責評比，評比依照三大審查重點：公司屬性、產品市場性、預期效益進行評分，錄取分數總和前 4 高之企業，最後由智崴資訊科技股份有限公司、南瓜虛擬科技有限公司、維亞娛樂有限公司及樂美館股份有限公司 4 家廠商中選，徵選相關資料詳如附錄 1、附錄 2、附錄 3。



圖 1. 拓銷團成員抵達韓國首爾機場合影

參、過程

一、拜會企業/組織行程

(一) 拜訪首爾新創聚落(Seoul Startup Hub)

1. 受訪者：Matt(Myung Gu), Kang / Vice Head
2. 時間：108 年 8 月 6 日
3. 廠商簡介：

Seoul Start-up Hub 首爾新創聚落為一個集結新想法、新玩法、創業新鮮人的新據點，在 2017 年誕生，由首爾出資、首爾中小企業振興院(SBA)經營管理，為韓國最大的新創聚落基地，目前旗下連接支援首爾市 65 間新創基地，致力於流通政府與民間資源，並拉起所有小機構的動能。

首爾新創聚落(SSH)為首爾市政府選定中部一處學區，翻新一座 60 多年歷史的大樓，才有今天的孵化新創企業基地。目前由兩棟樓組成，主樓以創業時期區分辦公樓層，副樓以行業分類，友善的空間歡迎新創團隊的第一步便是租金全免，目前共支持輔導大約 300 家新創公司。首爾新創聚落(SSH)提供的服務，讓新創者從入行初期，就有開發、試驗、銷售測試的支持，而後的公私企業合作、投資，甚至終極目標：進軍海外開拓市場，一路上都有韓國政府有力地護航。而作為韓國最大的創業平臺，首爾新創聚落(SSH)定期舉辦博覽會、交流會議等活動，開放韓國本地、外國人前來了解首爾的創新點子。

自創立以來以 IT 新創公司為多數，已達培育 839 家新創企業成績，創造 93 個產權和 600 多個就業機會，營業額高達 288 億韓元(新臺幣 7.8 億元)，計畫到 2022 年至少孵化 1500 家公司，每年創造 4500 份新工作。

4. 拜訪紀要：

此次的國際合作會面共分三階段，第一階段由 SSH 向拓銷團成員進行介紹，包括 SSH 成立背景、發展概況、業務發展及空間規劃等。SSH 是首爾市政府百分之百資金挹注、營運的單位，政府提供的資金中包含對於新創團隊與計畫的資金挹注，只要提供企畫書審核通過即可獲得資金，平均每個項目金額為每年 6 萬美金，截至 2019 年上半年已通過 160 個項目補助。目前 SSH 的合作資金僅提供韓國企業，針對有意前往韓國發展的海外企業有另一負責單位 Global Center，提供海外企業落地輔導、簽證申辦、空間租賃等服務，

若臺灣企業有意進駐韓國市場，可直接透過 Global Center 協助輔導。此外，SSH 目前於全球共成立 41 個據點，包括紐西蘭、中國、歐美國家等，提供在其他國家拓展的韓國企業發展資源。設立據點的方式若是初期較不熟悉的市場，韓國將直接派員前往設點，而較熟悉的國家則採取與當地組織、單位合作設點方式。此外，SSH 也與不同國家的新創基地合作交流資源，除了設立交流空間外，還包括進行海外宣傳活動，提供海外市場的韓國企業、當地企業交流互動的空間，以促進企業發展與合作。

第二階段則由拓銷團執行團隊代表 TAVAR 協會謝理事長京蓓向 SSH 介紹「高雄體感科技園區計畫」，除了說明高雄市政府對於體感產業的重視與發展概況、前店後廠的成立等，也介紹下半年的重點活動「高雄體感嘉年華」，邀請 SSH 團隊與旗下進駐公司前來共襄盛舉。對此 SSH 也表示期盼雙方有具體的合作內容，例如在大型活動中可以互相碰面、交流對談，或是協助臺灣、韓國的新創團隊進行合作，同是致力於扶植新創產業的官方單位，SSH 也很樂意擔任溝通橋樑，促成臺韓合作。

第三階段則是由 SHH 為拓銷團成員介紹 SSH 大樓中提供給新創團隊進駐的場域空間，了解其空間規劃及經營方針。SSH 空間管理非常成功，目前已有超過 100 家團隊進駐，其中也包括少數來自不同國家的團隊，辦公室坐無虛席，設施使用率非常高。除了歸功於租金優惠外，整體的空間規劃也依據不同需求而有不同的設施，例如辦公座位就分為開放式及封閉式，開放式又有適合不同人數團隊的座位區（個人座位區、5~8 人小團隊座位區等），封閉式則是一般小空間辦公室。另外也設立休息區，提供舒適的空間讓進駐團隊午睡小憩，工作與休息功能兼具。除了舒服的空間配置與氣氛營造外，大樓內的餐廳更是新創團隊試驗的場所，餐飲相關的團隊可直接在餐廳販售研發的餐食，SSH 同仁及進駐的所有團隊以較優惠的價格用餐並給予評價，餐廳內的團隊也會不定時更換，成為每個團隊的試煉場所。此外，大樓內直接設立諮詢中心，包括財稅會計、法務等，新創團隊若有相關問題可立即尋求協助，提供直接、快速、方便的專業諮詢服務。

透過本次拜訪 SSH 交流韓國政府對於新創企業推廣之政策方針，包括空間營運管理、補助措施及推動策略，更建立起高雄市政府與首爾官方單位的鏈結，成功建立起雙方政府、產業及企業未來合作與溝通橋梁。

5. 當日組織參訪流程：

依序	時間	項目	說明
1	6 分鐘	開場及團隊介紹	TAVAR 司儀
2	3 分鐘	參訪組織代表歡迎致詞	SSH Myung Gu 經理
3	10 分鐘	SSH 組織及服務介紹	SSH Myung Gu 經理
4	10 分鐘	參訪團總介紹 參訪目的/介紹高雄產業環境/ 年底體感 嘉年華活動介紹與邀請	TAVAR 協會謝京蓓理事長
5	15 分鐘	SSH 與團員 QA 交流	
6	20 分鐘	SSH 環境參觀	
7	5 分鐘	致贈拜訪伴手禮並合影	



圖 2. (左) TAVAR 協會謝理事長代表高雄市政府贈禮予 Matt(Myung Gu), Kang

圖 3. (右) 拓銷團與 Matt(Myung Gu), Kang 交流 SSH 對於新創企業推動的策略方針

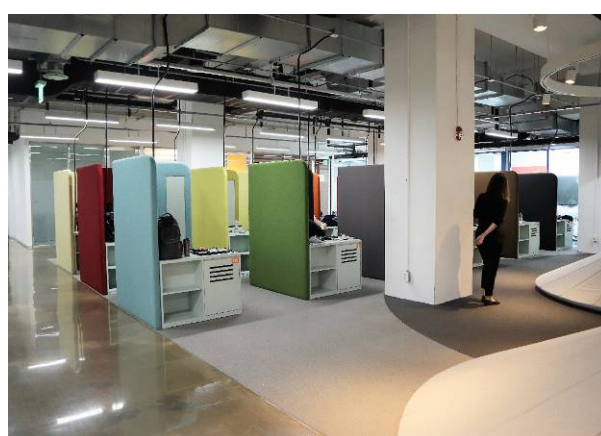


圖 4. (左) SSH 為拓銷團介紹全館規模與環境，了解創業空間營運方針

圖 5. (右) SSH 為拓銷團介紹全館規模與環境，了解創業空間營運方針



圖 6.團員於 SSH 全體合影

(二) 拜訪首爾中小企業振興院(Seoul Business Agency)

1. 受訪者：Soohyun Ko/ Assistant Manager
2. 時間：2019 年 8 月 6 日
3. 廠商簡介：

由首爾市政府經營，致力於促進產業發展和提供首爾中小企業各種公共服務，如支持新創企業（包括通過首爾全球中心在首爾開展的外國居民業務）、研發、知識產權、小企業市場開發、海外出口、中小企業貿易展等，幫助中小企業提高市場競爭力。

此外，SBA 負責推動 DMC 和 G Valley 等產業聚落，並積極參與培育有抱負的新創產業，如文化內容產業（網絡動畫，動漫，遊戲等），以及 IT 和物聯網相關行業，包括首爾最大的新創聚落 SSH 也是由其負責經營。SBA 也致力於透過戰略性產業發展計劃和中小企業支持推動首爾經濟發展，以提供符合規範和創意的服務給客戶作為首要任務。

4. 拜訪紀要：

首先由 SBA 向拓銷團成員進行其組織及以及 DMC 媒體城的介紹。SBA 致力於扶植首爾中小企業及新創企業，提供一系列的服務如創業輔導、人力開發與招募、空間提供、商業開發、海外市場拓展等，促進中小企業與產業環境發展，也因此促成了 DMC 媒體城的成立。

DMC 媒體城源自於政府大力推動，擁有約 57 萬平方公尺的規模，是由尖端數位媒體娛樂群聚區所組成。起初此處為荒地，政府制定明確推動政策

後，買下此地進行建造，並詳細規劃 DMC 媒體城區域佔比再進行各區招商。為了吸引企業進駐，政府也提供進駐優惠，目前進駐公司主要分為大型企業與中小企業，大型企業可向政府購地自建大樓，中小企業則進駐由 DMC 設立的辦公大樓，向 DMC 租借辦公室，目前約有 3 棟大樓，共計 300 多家公司進駐。而在 10 月份也將設立一棟專門提供 AR、VR 產業公司進駐的大樓，預計吸引 30 家企業進駐。

為了扶植中小企業，SBA 也提供進駐企業欲發展項目的資金補助，獲得資金的企業若於項目推行期間遇到問題，SBA 也會悉心輔導，協助其成功發展商機，以此 SOP 循環創造更多商機、吸引更多企業進駐。此外，DMC 媒體城中設立一產學合作中心，專門提供學校單位進行研究開發，且進駐之學校單位無須支付費用，SBA 還會提供資金補助研究開發，產學合作成果將由 SBA 協助進行對外展出。

透過此行拜訪了解首爾市府對中小企業、新創政策支援措施與最佳做法，也借鏡 DMC 媒體城之規劃做為未來亞洲新灣區參考。SBA 也表示目前 DMC 針對外國企業提供的進駐費用非常低廉，未來若臺灣企業有興趣也非常歡迎進駐，SBA 也不吝於提供各項服務與資源，也不排除後續與臺灣政府、企業合作的可能性。

5. 當日組織參訪流程:

依序	時間	項目	說明
1	6 分鐘	開場及團隊介紹	TAVAR 司儀
2	3 分鐘	參訪組織代表歡迎致詞	SBA/ DMC 接待代表
3	10 分鐘	SBA/DMC 組織及服務介紹	SBA/ DMC 接待代表
4	10 分鐘	參訪團總介紹 參訪目的/介紹高雄產業環境/ 年底體感嘉年華活動介紹與邀請	TAVAR 協會謝京蓓理事長
5	15 分鐘	SBA/DMC 代表與團員 QA 交流	
6	20 分鐘	DMC 環境參觀	
7	5 分鐘	致贈拜訪伴手禮並合影	



圖 7. (左) TAVAR 協會理事長謝京蓓代表高雄市政府贈禮予 Soohyun Ko

圖 8. (右) 會議討論情形



圖 9. 團員於 DMC 媒體城聆聽講解

(三) 拜訪 FIX GAMES

1. 受訪者：Inho Choi (崔仁浩)/CEO
2. 時間：108 年 8 月 6 日
3. 廠商簡介：

FIX GAMES 是韓國遊戲開發商，擁有超過 10 年的經驗，專注於開發 STEAM 平臺及手遊的第一人稱射擊及其他電競遊戲，近年也開發 AR、VR 及體感樂園等一站式的解決方案。目前業務已拓展至中國、臺灣、馬來西亞、印度、俄羅斯及瑞典，致力於成為引領國內及全球市場的先鋒。

4. 拜訪紀要：

首先由 FIX GAMES 進行公司介紹，FIX GAMES 創立於 2008 年，起初致力於發展第一人稱射擊遊戲「Tactical Intervention」，近年來將業務重心移轉至 AR/VR 以及主題公園解決方案，例如為三星愛寶樂園開發的一款兒童 VR 遊戲「Charactorium」以及世界第一座 Angry Bird 體驗樂園，更創造出許多優秀的 AR/VR 內容，10 年的遊戲經驗讓 FIX GAMES 打造的內容皆獲得好評。

待 FIX GAMES 介紹完後，拓銷團也向 FIX GAMES 介紹高雄體感計畫與產業環境，獲得 FIX GAMES 高度興趣，並表示很期待於今年 10 月來臺灣參與體感國際交流會進行分享、親自考察高雄體感產業環境並與更多企業進行交流。

FIX GAMES 總部位於 DMC 媒體城中一座名為 S-Plex Center 的大樓，此大樓為首爾中小企業振興院(SBA)及其他企業共同營運，主要作為遊戲開發及測試中心，除了遊戲相關企業外，包括電競館 e-Sport&遊戲展示宣傳館、TBS 交通電視臺、DMC 攝影棚等都匯聚於此，是首爾市遊戲產業中心。除了遊戲開發外，SBA 也於此大樓扶植 AR、VR 新創企業，並不定時為新創企業舉辦產品測試、教育課程、商業討論及市場調查等活動，目標建構出遊戲、ARVR 企業扶植系統，這也是 FIX GAMES 進駐於此的原因。

當天 FIX GAMES 也邀請了 SBA 負責營運管理此中心的代表與團員認識，SBA 代表表示雖然這個系統還沒有建造很久，希望之後有機會跟臺灣 AR/VR 產業進行交流，展現高度合作意願。

5. 當日企業參訪流程:

依序	時間	項目	說明
1	6 分鐘	開場及團隊介紹	TAVAR 司儀
2	3 分鐘	參訪企業代表歡迎致詞	Fix Game 崔仁浩 CEO
3	10 分鐘	Fix Game 公司及產品介紹	Fix Game 李炳媛經理
4	10 分鐘	參訪團總介紹 參訪目的/介紹高雄產業環境/ 年底體感嘉年華活動介紹與邀請	TAVAR 協會謝京蓓理事長
5	15 分鐘	S-Plex Center 大樓參觀	Fix Game 李炳媛經理
6	20 分鐘	Fix Game 產品體驗並與團隊交流	
7	5 分鐘	致贈拜訪伴手禮並合影	



圖 10. (左) TAVAR 協會理事長代表高雄市政府向 FIX GAMES 介紹高雄體感科技園區計畫



圖 11. (右) 團員體驗 FIX GAMES 開發之運動、復健 VR 內容「Tales of Tails」



圖 12. (左) 團員與 FIX GAMES CEO Inho Choi(崔仁浩)合影



圖 13. (右) 團員至 S-Plex Center 中的 E-Sport 宣傳展示中心參觀體驗

(四) 拜訪韓國 VRAR 產業協會 KoVRA(Korea VR·AR Industry Association)

1. 受訪者：Hyeonmo, Gu 具鉉謨/理事長
2. 時間：108 年 8 月 7 日
3. 廠商簡介：

KoVRA 為韓國首個最大的 AR/VR 產業團體，致力於成為與政府、VR/AR/MR 產業、學界的溝通渠道。目前擁有 200 多個企業會員，通過企業會員，國際國內相關組織的行業信息，合作和聯合項目，從事政府派發的相關項目。

4. 拜訪紀要：

KoVRA 為韓國最大的 AR/VR 產業協會，現任理事長為 KT(韓國電信)

Customer and Media Business Group President 具鉉謨，當天出席的人員還包含秘書長鄭禹采、經理 Jeonghoon Cha，皆為協會中高階主管，極度重視本次拓銷團拜訪。本次拜訪 KoVRA 為一整天的行程，上午為 TAVAR 協會與 KoVRA 協會簽署臺韓國際合作 MOU、下午則為 TAVAR 與 KoVRA 合作舉辦「臺韓 XR 暨體感企業商機媒合會」。

上午活動一開始首先由 KoVRA 理事長致歡迎詞，表示韓國擁有強大的 IT 產業，近年來韓國的 AR/VR 科技在娛樂、教育、軍事、醫藥等皆非常有發展潛力，而臺灣不論在設備或內容皆有不容小覷的技術，相信臺韓合作能帶來很好的效益。並邀請拓銷團成員參與 KoVRA 於 10 月舉辦的 AR/VR Festival，現場將有豐富的韓國企業展示自家產品，透過本活動可更深度的與韓國企業們深度交流。

接著由 TAVAR 協會謝理事長代表高雄市政府介紹高雄體感計畫及產業環境，同時也熱烈邀請 KoVRA 參與 10 月份的體感嘉年華，親自來臺灣與更多的優秀廠商深度交流，促成臺韓 XR 產業更多合作機會。KoVRA 理事長也表示若時間許可，非常希望能來臺灣參與這場年度盛事。

在雙方介紹完畢後，緊接著進行 MOU 簽署前的交流，由 KoVRA 與 TAVAR 深度探討未來雙邊合作項目，KoVAR 表示現階段 AR/VR 的發展仍需耗費許多精力，但進入門檻已經不如從前困難，以 KT 的角度來看，所需的為更多產業能量、創意及 B2B 合作，因 AR/VR 產業要成長茁壯並非單一企業可解決的事，正因如此也期盼透過本次 MOU 簽署與 TAVAR 協會的合作，激發更多 KT、KoVRA 會員在 AR/VR 產業的想法及創意，包括數位內容、技術、研發等，其中內容又是臺灣業者擅長的領域，非常看好本次韓國與臺灣在體感產業的跨國合作。對此，TAVAR 也回應韓國有政府、KoVRA 及 KT 這樣的大企業引領體感產業發展是很令人羨慕的，臺灣政府與 TAVAR 也積極推動臺灣的體感產業，有了這次的合作，未來對於雙邊的產業發展都非常加分。

緊接著進行雙方 MOU 簽署，由 KoVRA 協會具鉉謨理事長與 TAVAR 協會謝理事長進行簽署，全體拓銷團成員共同見證，為臺韓體感產業國際合作交流 MOU 簽署儀式畫下圓滿句點。



圖 14. 臺灣 TAVAR 協會與韓國 KoVRA 協會簽署臺韓體感產業國際合作 MOU



圖 15. 本團與 KoVRA 合影留念



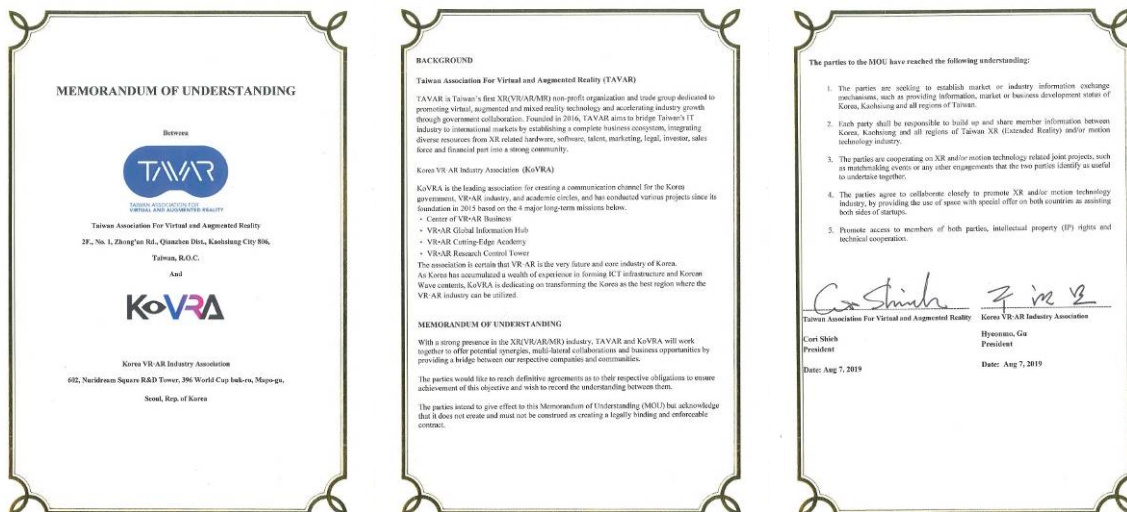
圖 16. (左) TAVAR 與 KoVRA 交流未來雙邊推動合作項目，促進臺韓體感產業發展

圖 17. (右) 本團與 KoVRA 協會成員互相交流。

5. 合作意向書簽署儀式議程：

時間	項目	說明
10:30~10:45	15 分鐘 主辦方歡迎致詞與單位介紹	KoVRA 協會代表
10:45~11:00	15 分鐘 代表團總介紹：	TAVAR 協會理事長 謝京蓓

		參訪目的/介紹高雄產業環境/ 本次國際合作內容介紹	
11:00~11:10	10 分鐘	雙方交流	KoVRA 與代表團交流本次國際合作的期待
11:10~11:30	-	合作備忘錄簽署儀式開始	司儀：KoVRA 協會代表 簽署人：KoVRA/TAVAR 協會
	5 分鐘	KoVRA 代表簽署人致詞	KoVRA 協會理事長 具泫謨
	5 分鐘	TAVAR 代表簽署人致詞	TAVAR 協會理事長 謝京蓓
	5s 分鐘	雙方代表入座簽署	司儀：KoVRA 協會代表 簽署人：KoVRA/TAVAR 協會
	5 分鐘	合影留念	全體貴賓（MOU 簽署完成後，手持 MOU 供拍照）
11:30~11:45	15 分鐘	活動結束/雙方交流	本團成員與 KoVRA 進行交流



（五）拜訪 SKonec Entertainment

1. 受訪者：崔正煥/副總兼 VR 事業部總經理
2. 時間：108 年 8 月 8 日
3. 廠商簡介：

專注 VR/AR/MR 內容研發及服務以及 VR 線下空間解決方案研發與服務。也是韓國知名體驗館「VR Square」營運商，2018 年首家大陸旗艦店 VR Square 在西安開業。也是知名遊戲 Beat Saber、MortalBlitzVR 等遊戲開發商。

4. 拜訪紀要：

首先由 SKonec 崔副總與團員致歡迎詞，並介紹 SKonec 的背景，成立於 2002 年，員工共 210 人，早期以遊戲開發為主，近年來大力投入 VR/AR 產

業，並於首爾開設 5 層樓高的 VR 體驗店。SKonec 是韓國研發最多遊戲內容的公司，共高達 52 款，且曾與日本任天堂簽約合作開發。2012 年起，SKonec 開始投入 VR 產業，並於 2018 年開設首爾最大規模 VR 體驗店，爾後陸續於韓國其他地區開設體驗店，版圖跨足日本、中國、香港、澳門及印尼等。

SKonec 介紹完畢後，由拓銷團代表介紹高雄體感計畫與產業環境，邀請崔副總共襄盛舉，來臺灣進行深度交流。崔副總表示去年來臺擔任高雄 Kosmos 奇點論壇-國際商機交流會講師時，即對臺灣的體感產業環境記憶深刻，今年也將於 8 月底再次來臺擔任「國際體感菁英人才訓練營」講師，屆時會安排拜訪高雄體感企業，也非常期待能激盪出合作火花。

接著由高雄體感企業依序介紹自家產品與服務，並與 SKonec 深度交流有機會合作的硬體或軟體，崔副總對於四家廠商的產品都展現高度興趣，並持續詢問廠商關於產品的詳細資訊。包括樂美館的三魂 VR 內容運用臺灣真實故事改編，很吸引人，缺點則是遊戲時間 40 分鐘可能過長；智崴的體感設備也讓人很想體驗，但受限於韓國法規規定 5 人以上的設備需要安全操作人員從旁協助，比較適合放在主題樂園而非 VR 體驗店中。

總結以上，SKonec 對於廠商的產品展現高度興趣，也表示 8 月底來臺一定會安排與各家廠商拜訪，親自體驗廠商們的產品，也希望能進一步洽談合作細節。

5. 當日企業參訪流程:

依序	時間	項目	說明
1	6 分鐘	開場及團隊介紹	TAVAR 司儀
2	3 分鐘	參訪企業代表歡迎致詞	SKonec 崔正煥副總監
3	10 分鐘	SKonec 公司及產品介紹	SKonec 崔正煥副總監
4	8 分鐘	參訪團總介紹 參訪目的/介紹高雄產業環境/ 年底體感嘉年華活動介紹與邀請	TAVAR 協會謝京蓓理事長
5	20 分鐘	臺灣團隊介紹(5 分鐘/家)	臺灣參訪團成員 - 智崴 - 維亞 - 樂美館 - 南瓜虛擬科技
6	15 分鐘	臺灣廠商與參訪企業 QA 交流	臺灣與 SKonec 進行交流
7	10 分鐘	公司參觀	公司參觀



圖 18. (左) TAVAR 協會理事長代表高市府贈禮予崔正煥副總監兼 VR 事業部總理

圖 19. (右) 高雄廠商向 SKonec 介紹自家產品與服務



圖 20. (左) 團員與 SKonec 崔正煥副總監兼 VR 事業部總理交流促進合作機會

圖 21. (右) 團員體驗 SKonec 暢銷全世界的 VR 街機「Beat Saber」



圖 22. 團員與 SKonec 合影

(六) 拜訪 YESH

1. 受訪者：Sung Jin Baek/COO
2. 時間：108 年 8 月 8 日
3. 廠商簡介：

VR 內容代理商、VR 創意場域運營商及體感設備開發商，集團除生產多種體感設備與機臺內容，並積極推展產品銷售通路與合作展店(逾 80 間合作對象)，通路涵蓋韓國樂天世界、新世紀、HOMEPLUS、COEX 等知名指標 VR 主題館。

4. 拜訪紀要：

首先由 YESH 為拓銷團介紹公司背景以及旗下品牌 VR ZONE，VR ZONE 旨在為消費者提供最好的 VR 體驗，首款產品結合了 VR 頭盔及模擬器。VR ZONE 起源於 2016 年，其據點在短短的 13 個月中新增至 80 家，截至目前為止為 140 家，版圖也擴及海外市場如美國、東南亞國家等。VR ZONE 除了座落在人流大的場所，某些區域會吸引死忠玩家前來，這些忠實顧客也不斷期待 VR ZONE 能推出新遊戲，因此 YESH 也希望多跟優秀的內容開發企業合作，開啟更多商機。

接著由拓銷團代表介紹高雄體感計畫與產業環境，以及 10 月的體感嘉年華活動，邀請 YESH 共襄盛舉，來臺灣與更多優秀的內容廠商進行深度交流。爾後由高雄體感企業依序介紹自家產品與服務，並與 YESH 深度交流有機會合作的產品，YESH 對於臺灣體感企業的產品很有興趣，也表示非常期待能來臺灣拜訪廠商並體驗他們的產品。

最後，本次也見證了 YESH 與高雄體感企業南瓜虛擬科技締結合作並簽署 MOU，將高雄體感廠商的產品帶到全世界，YESH 也表示未來希望能與更多臺灣體感廠商優秀產品合作，攜手將更多優秀的產品推廣至其他市場，創造雙贏。

5. 當日企業參訪流程

依序	時間	項目	說明
1	6 分鐘	開場及團隊介紹	TAVAR 司儀
2	3 分鐘	參訪企業代表歡迎致詞	YESH Sung Jin Baek/COO
3	10 分鐘	YESH 公司及產品介紹	YESH Sung Jin Baek/COO
4	8 分鐘	參 訪 團 總 介 紹	TAVAR 協會謝京蓓理事長

		參訪目的/介紹高雄產業環境/ 年底體感 嘉年華活動介紹與邀請	
5	20 分鐘	臺灣團隊介紹(5 分鐘/家)	臺灣參訪團成員 - 智崴 - 維亞 - 樂美館 - 南瓜虛擬科技
6	15 分鐘	臺灣廠商與參訪企業 QA 交流	



圖 23. (左) TAVAR 協會謝理事長代表高雄市政府贈禮予 Sung Jin Baek 合影留念

圖 24. (右) TAVAR 協會理事長代表高雄市政府向 YESH 介紹高雄體感科技園區計畫



圖 25. 高雄市優秀體感廠商南瓜虛擬科技與 YESH 簽署臺韓國際合作 MOU

6. 合作意向書簽署議程：

時間	項目	說明
13:30~13:35	5 分鐘 主辦方歡迎致詞與單位介紹	YESH 代表
13:35~13:45	10 分鐘 代表團總介紹： 參訪目的/介紹高雄產業環境/ 本次國際合作內容介紹	TAVAR 協會理事長 謝京蓓
13:45~13:55	10 分鐘 雙方交流	YESH 與代表團交流本次國際合作的 期待

13:55~14:15	-	合作備忘錄簽署儀式開始	司儀：YESH 代表 簽署人：YESH/南瓜虛擬科技
	5 分鐘	YESH 代表簽署人致詞	VP Younhsi Nam
	5 分鐘	南瓜虛擬科技代表簽署人致詞	CEO 廖翊翔
	5s 分鐘	雙方代表入座簽署	司儀：YESH 代表 簽署人：YESH/南瓜虛擬科技
	5 分鐘	合影留念	
14:15~14:30	15 分鐘	活動結束/雙方交流	本團成員與 YESH 進行交流

MEMORANDUM OF UNDERSTANDING

Between



PUMPKIN STUDIO, LTD

2F., No. 1, Zhong'an Rd., Qianzhen Dist., Kaohsiung City 806,

Taiwan, R.O.C.

And



YESH CO., LTD

9F, Gangin Building, 10, Teheran-ro 37-gil, Gangnam-gu,
Seoul, Rep. of Korea

MEMORANDUM OF UNDERSTANDING

With a strong presence in the Motion Technology industry and optimize XR industry development, PUMPKIN STUDIO, LTD. and YESH CO., LTD. will work together to offer potential synergies, multi-lateral collaborations and business opportunities by providing a bridge between our respective companies.

The parties would like to reach definitive agreements as to their respective obligations to ensure achievement of this objective and wish to record the understanding between them.

The parties intend to give effect to this Memorandum of Understanding (MOU) but acknowledge that it does not create and must not be construed as creating a legally binding and enforceable contract.

The parties to the MOU have reached the following understanding:

1. Promote intellectual property rights (IP) exchange, product agency, content co-production, channel cooperation, etc. for the products and services of the motion technology or VR applications of both parties.
2. The parties are seeking to establish the technical development, business development, and channel management experience.
3. Each party shall be responsible to build up and share market and industrial information between Kaohsiung, all regions of Taiwan and Korea.

PUMPKIN STUDIO, LTD.
Peter Lim
CEO
Aug. 08 2019

YESH CO., LTD.
Younhsi Nam
Vice President
Aug. 08 2019

二、臺韓 XR 暨體感企業商機媒合會

- (一) 主辦單位：KoVRA & TAVAR
- (二) 時間：108 年 8 月 7 日 13:00~16:00
- (三) 議程：

時間	項目	說明	
12:30-13:00	30 分鐘	進場/報到	韓國廠商報到
13:00-13:10	10 分鐘	開場介紹與說明	司儀：KoVRA 協會代表
13:10-13:13	3 分鐘	主辦方歡迎致詞	KoVRA 協會
13:13-13:16	3 分鐘	臺灣代表致詞	TAVAR 協會代表
13:16-13:56	40 分鐘	臺灣團隊 Pitch (10 分鐘/家)	臺灣團隊(4 家)
13:56-15:00	60 分鐘	韓國廠商 Pitch (10 分鐘/家)	韓國團隊(6 家)
15:00-16:00	60 分鐘	茶敘與交流時間	參與臺韓廠商進行面對面商機合作討論與交流。

(四) 參與媒合韓國企業：

序號	公司	網址	介紹
1	FIX GAMES(D-carrick)	https://www.dccarrick.co.kr/	成立於 2008 年，專注於開發 STEAM 平臺及手遊的第一人稱射擊及其他電競遊戲，近年也開發 ARVR 及體感樂園等一站式的解決方案。
2	HONGBIN NETWORK	http://www.hongbincorp.com/	成立於 2016 年，VR 技術及遊戲內容開發商，提供多種體感遊戲內容體驗服務，包含射擊、火車、電影遊戲等，並積極拓展商業模式，於 2017 年推出韓國第一家穿戴式 VR 體驗館、以虛擬度假概念為主題的城市主題公園 Virtual Island，積極推展產品銷售通路。
3	3D Factory Co., Ltd.	http://www.3dfactory.co.kr/	內容開發與軟硬整合商，透過領先一代的 3D 技術系統與內容創造優秀的產品，包括創立韓國頂尖 VR 遊戲品牌 Camp VR，旗下包含豐富的 VR 遊戲、全息攝影技術，目前已成功打造多場全息演唱會，以及領先全球的「Glasses-free 3D」技術。
4	LIKE Corporation	http://www.svvr.academy/main/main.asp	從事教育領域，並創立 SVVR Academy，開設豐富的 AR、VR 專業培訓課程，致力於培育更多 VR、AR 種子，目標將 AR/VR 產業發揚光大。
5	Maniamind	http://www.maniamind.com/	成立於 2013 年，VR 內容開發商，領域涵蓋醫學、遊戲、影音內容、軍事等，而目前主要致力於醫學領域，提供醫療培訓解決方案，包括白內障手術 VR、協助復健的騎馬 VR、醫療注射 VR 等。
6	DUCOgen	https://www.ducogen.net/	韓國與丹麥合資公司，由教育專家所組成的團隊，致力於 VR 教育解決方案，開發一系列教育課程，希望提供下一代結合科技、寓教於樂的學習環境。

(五) 活動重點紀錄：

首先由 KoVRA 進行開場，並一一介紹現場參與企業與人員，之後由 TAVAR 協會介紹高雄體感計畫與活動，向在座的韓國企業們推廣高雄體感產業環境。

接著則是廠商 Pitch 時間，每間廠商共計 10 分鐘，由臺灣廠商先上陣，向在座共 6 家韓國企業進行自家產品介紹與希望尋找的合作夥伴，臺灣廠商介紹完畢後則是由韓國企業（共 6 家）進行介紹，而本次韓國企業涵蓋各領域，包括教育、娛樂、健康、影視等。

介紹完畢後，韓國、臺灣廠商各自進行交流，雙方針對有興趣合作的項目各別進行進一步洽談，也建立起臺灣與韓國廠商的關係，為未來的合作鋪路。

(六) 照片記錄：



圖 26. (左) KoVRA 協會進行開場，並一一介紹與會企業



圖 27. (右) TAVAR 協會代表高雄市政府向在座韓國企業介紹高雄體感計畫與活動



圖 28. (左) 臺灣廠商輪番上陣進行 Pitch，向在座韓國企業介紹自家產品



圖 29. (右) 拓銷團成員與媒合企業專心聆聽臺上廠商介紹



圖 30. (左) 韓國企業上臺 Pitch



圖 31. (右) 南瓜虛擬科技與韓國企業進行產品介紹與會後交流



圖 32. 樂美館與韓國企業進行產品介紹與會後交流

三、體感創新場域參觀

(一) Digital Media City, DMC 上岩數位媒體城

1. 時間：108 年 8 月 6 日
2. 場域簡介：

擁有約 57 萬平方公尺的規模，由尖端數位媒體娛樂群聚區所組成，並且群聚豐富且頂尖的 IT 技術、人才資源及韓流文化娛樂產業，是韓國最重要的商務娛樂中心。其中的產業園區內還有數位展示館、韓國文化連結中心(韓國電影博物館)、世界盃公園、SPLEX 電競館等，可以盡情享受相關觀覽及各種文化體驗。

3. 參觀紀錄：

本次透過經營單位 SBA 帶領導覽，見證 DMC 媒體城以企業為主的創新商業環境，由韓國政府一手打造，除了商業之外更結合科技、影視、娛樂及觀光，隨處可見的 IT 設施彷彿來到未來之都。此外，DMC 媒體城座落許多新創企業及產學合作單位，這些組織在此研究、開發的成果也有機會直接應用於此，是名符其實的創新實驗基地。高雄致力於成為數位之都，本次參觀 DMC 媒體城也提供高雄廠商們更多創意與構想，若未來有機會協力將高雄打造成數位之都，能借鏡韓國的經驗齊力發展。



圖 33. (左) DMC 媒體城內的商業大樓皆呈現出科技感與數位氣息
圖 34. (右) 結合生活娛樂，DMC 媒體城提供民眾觀光休閒的空間



圖 35. (左) 團員於 DMC 媒體城介紹館體驗體感設備
圖 36. (右) 團員於 DMC 媒體城介紹館內體驗 AR 穿衣體感設備

(二) K-LIVE X VR PARK

1. 時間：108 年 8 月 7 日
2. 場域簡介：

結合 VR 和 5G 技術開發之內容所推出的韓國首個全息投影演唱會表演藝術，融合各種 AR telepresence 等技術。K-Live 全息投影演唱會上通過 5G 網絡與漂浮全息圖像系統連接起來，透過與 VR PARK 的結合成為全球首座 5G 娛樂表演廳。

3. 參觀紀錄：

K-LIVE X VR PARK 由 KT 旗下數位內容公司 KT Interactive 經營，位於 DMC 媒體城中，內含多項 VR 設施與體感設備，最特別的是結合 5G 網路所開發的全席投影，為全球第一座 5G 娛樂表演廳。為了學習韓國獨有的技術，本次帶領拓銷團團員前往觀摩體驗，親自體驗全席投影演唱會以及現場多項體感設施，希望能借鏡其浮空頭影結合數位內容之技術，未來有機會應用於高雄廠商之產品與服務。



圖 37. (左) 拓銷團於 K-LIVE X VR PARK 合影留念



圖 38. (右) 拓銷團成員體驗 5G 全席投影演唱會



圖 39. (左) 拓銷團成員體驗 VR PARK 體感設施



圖 40. (右) 拓銷團成員體驗 VR PARK 體感設施

(三) VR SQUARE

1. 時間：108 年 8 月 8 日
2. 場域簡介：

場域位於弘益大學附近，大樓從 4 樓至 7 樓設有多人、單人 VR、體感等遊戲體驗館。遊戲內容包含知名的 Beat Saber 及 MortalBlitzVR、團體式的 party 遊戲。匯集了多種虛擬現實遊樂設施，是全新概念的 VR 多元文化空間(VR Multiplex)。SKonec 提供 VR 多元文化空間建構，研發內容、商圈分析及提供維護等解決方案。

3. 參觀紀錄：

VR SQUARE 為 SKonec 經營之首爾最大的 VR 體驗館，共計 5 層樓，扣除第 1 層樓為售票處，其餘 4 層樓依據不同主題類型安排不同的 VR 體驗設施。售票方式主要為計次型，依據想遊玩的項目數量購買門票，費用約為新臺幣 180~650 元，本次拓銷團為團體入場，故特別招待使用計時吃到飽方式購票。館內設施非常豐富，且滿足個人、雙人、甚至團體一起遊玩，消費者絡繹不絕，本地人、觀光客皆有，每個設施的體驗時間約莫 5~10 分鐘，最長 15 分鐘，讓消費者無須耗費過多等待時間，且依據體驗種類分層配置的方式讓人一目了然，整體而言體驗品質非常優良，讓人想一玩再玩。



圖 41. (左) VR SQUARE 售票處，人潮絡繹不絕

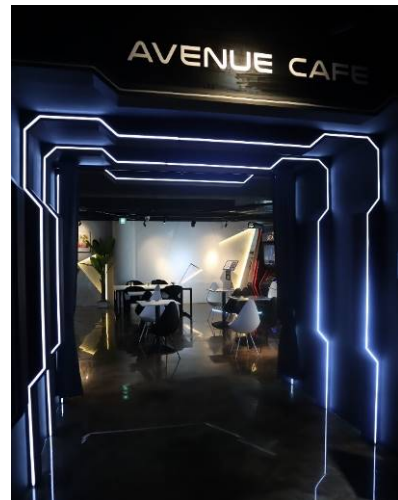


圖 42. (右) 結合咖啡廳空間，民眾玩累之餘可以到此小憩



圖 43.團員體驗 VR 設施



圖 44.團員體驗 VR 設施

肆、心得

一、配合高雄市體感科技園區計畫，加工處持續積極推動高雄軟體園區為體感科技示範場域，並與高雄市府密切合作，共同挹注資源強化高軟園區產業群聚效益。本次加工處參與高雄市政府舉辦之「菁英海外拓銷韓國團」，其中隨團廠商有加工處高雄軟體園區廠商智崴資訊公司及臺中軟體園區廠商樂美館公司，顯見加工區在發展體感科技產業上之能量。

二、韓國發展新創產業政策

韓國政府在輔導新創產業上投入大量資金、資源，提供新創業者全面性支援，新創業者從入行初期，在開發、試驗、銷售測試上等皆能獲得支持，並協助媒合公私企業合作、投資，甚至協助開拓海外市場，韓國新創業者在發展上一路都有政府全力地護航。而臺灣雖然在國家資金的投入不較韓國，然在促進新創事業發展上亦有其他地方可參考韓國，如韓國政府所經營之首爾新創聚落，其在空間規劃及經營方針之完備性，皆可做為日後輔導新創育成空間、政策之參考，另外韓國政府與民間攜手共創的數位之都 DMC 媒體城，也是官民合作值得學習之案例。

三、韓國體感娛樂產業發展蓬勃

本次除拜訪韓國體感科技大廠，更實地參觀了體感娛樂大型場域，包含 DMC 媒體城介紹館各式供體驗之體感應用設備、VR PARK 的各式 VR 遊戲設施及結合 5G 網路所開發的全席投影 5G 娛樂表演廳，以及於市中心鬧區經營之 VR SQUARE 遊戲體驗館，從以提供參觀體驗為主，到實際經營獲利之娛樂場館，其規模與內容皆非常豐富多樣，感受到韓國體感娛樂產業發展之蓬勃，以及體感娛樂產業未來在市場之成長潛力。

四、商機拓銷團規劃

本次活動由高雄市政府舉辦，TAVAR 協會執行，全案規劃包含從公開徵選、評選隨團體感科技廠商，並深入了解廠商拓銷需求，安排有機會促成雙方合作之韓國廠商，以及安排參訪政府單位、相關經營場域，增加廠商對於產業各面向深入瞭解之機會，並舉辦行前說明會及商拓培訓班，講授 pitch 簡報、商務洽談技巧，協助廠商在商談會可更聚焦，也成功精準對焦，促成海外商機媒合。

五、拓銷團相關效益

本次前往韓國共接觸了 2 政府單位（首爾新創聚落、首爾中小企業振興院）、1 公協會（KoVRA 協會）及 8 間民間企業（FIX GAMES、SKonec、YESH、HONGBIN NETWORK、3D Factory Co., Ltd.、LIKE Corporation、Maniamind、DUCOgen），無論是官方或是民間單位，皆為臺韓體感產業搭起一座橋樑，增加未來更多合作機會。

本團促成效益如下

- (一) 促成臺灣 TAVAR 協會與韓國 VRAR 協會(KoVRA)簽訂 XR 暨體感產業國際合作 MOU，雙邊產業具體合作項目如下：
 1. 建立高雄、臺灣及韓國的市場或產業訊息交流機制(如提供政策、市場或企業發展狀況等資訊)。
 2. 交換高雄、臺灣及韓國 XR 或體感科技產業新創或企業名錄。
 3. 推動雙方 XR 或體感業者或產官單位互訪，合作舉辦雙邊企業商業媒合活動。
 4. 提供雙方場域空間之使用優惠給旗下會員，協助新創海外拓展聚落。
 5. 促成雙方旗下會員之通路、智慧財產權(IP)與技術合作。
- (二) 促成高雄體感潛力新創南瓜虛擬科技及韓國知名 VR 體驗館通路商 YESH 簽署新產品代理並上架通路之商業合作。

成功促成高雄體感業者「南瓜虛擬科技」將與韓國體感場域經營知名業者 YESH 簽署雙方國際商業合作 MOU，促成產品代理與通路上架合作，預計兩年內將推動 2~4 款臺灣自製產品進入韓國，並擴大韓國當地上架店家數約 10~20 家，共可創造高達新臺幣 3,000 萬的訂單。

- (三) 廠商拓銷效益（廠商效益追蹤表詳見附錄 4）

本次參與拓銷團共有 4 家高雄體感科技相關企業：智巖資訊、南瓜虛擬科技維亞娛樂、樂美館。拓銷團結束後經調查統計，本團預計開發的訂單金額總額約為：新臺幣 6,150 萬元。

1. 智巖資訊股份有限公司

(1) 實際效益

本次拜訪共獲得 3 家商務合作機會，分別為 KT(Korea Telcomm)、SKonec、FIX GAMES，此三間企業皆具有購買智巖 Q-Ride 及閃電對決電競體感 VR

設備之能力。其中 SKonec 將於 8 月底訪臺時與前往智崴洽談進一步合作機會。

(2) 其他回饋:

除了合作機會外，透過本次拜訪也更加了解韓國體感市場營運規範及習慣，例如韓國法規限制體感設施承載 5 人以上，即須配置 1 位服務人員常駐，因此韓國體感營運單位會以 5 人以下之設備為主流。智崴善於開發體感設備，這些回饋資訊有利於日後在產品設計、營運規劃上更符合韓國需求，也增加打進韓國市場機會。

(3) 預計獲得訂單金額：新臺幣 1,500 萬元

2. 樂美館股份有限公司

(1) 實際效益

本次拜訪共獲得 2 家商務合作機會，主要為 SKonec 與 FIX GAMES，兩家都對於樂美館的產品給予讚賞。其中 SKonec 將於 8 月底、FIX GAMES 將於 10 月訪臺時與樂美館洽談進一步合作機會，也希望透過此機會讓對方親自體驗樂美館產品，促成進一步合作。

(2) 其他回饋

此行除了獲得實際商拓合作效益外，樂美館表示也豐富了對於韓國體感產業與市場的知識，包括至當地體驗店時考察韓國玩家消費行為與群眾樣貌、與同為開發商的企業進行技術交流與業務發展經驗等，透過面對面與韓方企業實際接觸，可借鏡其優勢作為樂美館日後發展參考。

(3) 預計獲得訂單金額：新臺幣 50 萬元

3. 南瓜虛擬科技有限公司

(1) 實際效益

本次拜訪共獲得 3 家商務合作機會，主要與其洽談未來產品在韓國發展後的合作模式，以及了解韓國市場現況以利後續針對韓國市場需求與消費者習慣調整產品。

其中，更與 YESH 簽訂國際商業合作 MOU，促成產品代理與通路上架合作，預計兩年內將推動 2~4 款臺灣自製產品進入韓國，並擴大韓國當地上架店家數約 10~20 家，共可創造高達新臺幣 3,000 萬訂單。

(2) 其他回饋

本次拜訪與韓國通路商推廣產品，反應十分正面，韓國目前有 2000 多家體感娛樂場域，因此非常期待有新產品進駐，甚至深入洽談後續產品上架後的行銷宣傳方式，例如對方建議與韓國知名 Youtuber 合作，對此宣傳推廣極具效益。此外，與另一家 VR 開發商/通路商洽談產品內容時，對方對產品內容與品質感到十分驚訝，並希望提供完整報告向公司上層提報。

在產品外型設計上也獲得回饋，本次南瓜洽談合作之韓方廠商已有在 9 個國家營運之經驗，且市場反應良好，因此給予南瓜虛擬科技產品外型設計建議，提升對當地市場消費者的吸引力。

(3) 預計獲得訂單金額：新臺幣 3,000 萬元

4. 維亞娛樂有限公司

(1) 實際效益

本次拜訪共獲得 2 家商務合作機會，且未來有望投資新臺幣 1,600 萬元於韓國授權兩家門市。其中 SKonec 將於 8 月底訪臺時與維亞娛樂洽談進一步合作資訊，屆時也會持續追蹤後續效益。

(2) 其他回饋

本次拜訪韓方有興趣的主要為 VAR LIVE 品牌展店授權及 VAR BOX 產品授權合作，提供維亞娛樂未來於韓國市場拓展之方向參考。

(3) 預計獲得訂單金額：新臺幣 1,600 萬元

六、高雄體感新創商洽心得

(一) 廠商回饋滿意度調查

針對本次菁英海外拓銷韓國團進行滿意度調查，以利後續類似活動進行改善與調整，調查結果顯示平均皆有 4 分以上，整體而言團員對於本次拓銷團執行回饋為滿意，其中參訪 SKonec 對廠商掌握韓國 VR 及體感科技市場助益滿意度分數最高，平均分達 4.75，參訪首爾新創聚落(SHH)滿意度分數最低，平均分為 3.75。(調查以公司為單位進行，包括樂美館、南瓜虛擬科技、智歲資訊、維亞娛樂共 4 家，滿意度指數以 1~5 進行分數評量，分數越高越滿意，整體調查情形請參考附錄 5)

(二) 廠商心得摘要

為了更精準了解廠商需求與改善建議，除了滿意度回饋調查外，也另外於回程後各別訪問廠商對於本次出訪之心得，紀錄如下：

公司名稱	心得摘要
智崴資訊	<p>透過本次拓銷團除了接觸到韓國企業外，其實最令智崴刮目相看的是同行高雄廠商的實力。為了可以爭取到訂單與合作機會，這些高雄優秀的廠商都拿出自家最棒的产品與服務，也讓智崴更加了解高雄廠商雄厚的競爭實力及能量，也謝謝這次負責籌備的單位們，期盼日後此類型活動可以多舉辦、增進交流、拓展海外市場及人脈。</p> <p>而針對未來的計畫，智崴將目標放在南美洲、東南亞，特別是菲律賓及馬來西亞，在 VR 領域都是有機會發展的國家。</p>
樂美館	<p>本次行程對樂美館說最印象深刻的是由韓國政府一手創建的 DMC 媒體城，首爾政府投入資金及規劃政策，將沒落如廢墟般的區域改建成充滿科技與未來感的多媒體藝術區，甚至規劃永續發展，因為韓國政府的用心讓產業有機會被國際看見。</p> <p>此行商拓團不同於一般活動，參訪的企業都是經過挑選且是此行業有基礎或有規模的企業，比較能集中了解廠商真正的需求並對症下藥，因此樂美館很開心能參加這次的行程，也很謝謝主辦單位的精心安排。</p> <p>除了韓國市場外，未來樂美館也計畫前往歐美市場發展，雖然歐美 VR 市場不如亞洲興盛，但若將亞洲這方面的技術及創作能量帶入歐、美，相信可以取得先機、帶動當地市場。</p>
南瓜虛擬科技	<p>本次拜訪最值得的是與 KoVRA 理事長同時也是 KT 重要首長見面並建立關係，而這次不只碰面還能交流未來的合作機會，對南瓜來說是非常難得的機會。一般廠商其實很難與這類高層近距離接觸，除非是透過政府或組織共同安排的商拓行程，因此我們也很感謝高市府、KOSMOS、產策會及 TAVAR 協會為我們帶來這樣的機會！</p>
維亞娛樂	<p>韓國市場一直是維亞想打入的地區，而這次行程中特別安排媒合會，讓廠商有機會跟韓國企業深度洽談，也真的幾乎快談成合作，對廠商來是非常有價值的活動，因此我們很感謝 TAVAR 協會這次與 KoVRA 協會合作舉辦安排這樣的活動。</p> <p>另外還有個很特別的點是這次拜訪的企業也都允許拍照，過去的經驗是很多商拓團不允許拍照，所以這次沒有這個限制對維亞來說也很棒。而這次特別安排參訪線下體驗店行程，對同是經營體驗店的維亞來說有很多地方可以借鏡參考。而未來除了韓國市場之外，後續也計畫深耕東南亞市場，包括新加坡、印尼國家等，期待高雄市政府繼續帶領廠商進軍海外市場。</p>

伍、建議

一、事前深度調查廠商需求，極大化拓銷效益與合作機會

高雄市政府推動「高雄市體感科技園區計畫」，加工處推動高雄軟體園區成為體感科技實證場域，最重要的目的就是發展臺灣體感科技、AR/VR 產業，而為了帶動產業發展，首要任務為扶植臺灣體感企業，除了產品開發、資源補助外，協助其走出臺灣市場、邁入國際市場更是不可或缺的一環。

為了有效帶領體感企業將產品輸出國際，本次於出發前先調查高雄體感企業以內容開發居多，並深入了解廠商需求，進而規劃出符合期待的韓國企業，包括場域經營商 SKonec、設備開發商 YESH 等都是非常需要數位內容的企業，透過這樣的事前調查促使雙邊企業供需相符，以創造出最大的合作機會與商拓價值，也獲得廠商們的讚賞。此外，也安排少許與高雄廠商同質性的韓國企業，而拜訪這類型企業較偏向技術交流與經驗分享，因此整體而言數量不宜多，仍須以拓銷為首要考量。

有鑑於此，建議未來在規劃類似的拓銷團行程，應先進行詳盡的事前調查，包括優先了解高雄企業的背景及需求，依照他們的產品盤點有機會的買家企業，並以此為目標進行企業拜訪安排，盡量避免沒有合作機會的無效交流，極大化出團效益與商拓機會。

二、官方與民間協力合作，加速打造高雄成為數位之都

本次特別拜訪韓國官方單位首爾中小企業振興院(SBA)與首爾新創聚落(SSH)，並安排 DMC 媒體城參訪，實地見證了韓國政府與民間企業攜手共創的數位之都，官民合作的精神非常值得借鏡學習。

DMC 媒體城起初為荒地，因政府的政策推動與規劃才有如今的未來科技樣貌，但民間企業的助力也是促成此區域蓬勃發展的重要推手。韓國是一個民族意識非常強烈的國家，為了國家與產業的興盛，許多民間企業對於政府政策多採支持態度，這也是 DMC 媒體城自 2015 年完工以來到現在竟有如此多規模龐大的企業進駐的原因，顯示出官方單位與民間企業齊心合作的重要性，使原先荒廢的區域在短短三年內成長至如此規模，成為首爾尖端數位媒體演藝娛樂群聚重鎮。

高雄市政府主力發展體感科技也致力於將高雄打造成體感科技聚落，參考韓國打造 DMC 媒體城的成功案例，建議未來也可採取官方與民間企業協力之方式，

集結臺灣優秀企業力量，創造政府與民間合作的良好模式，加速高雄體感科技聚
落落成，創造產業經濟最大效益。

附錄

附錄 1、廠商徵選報名表

■ 智崙資訊股份有限公司



108年度高雄市體感科技園區計畫

菁英海外拓銷韓國團

參訪團報名表

*必填

公司名稱*	智崙資訊科技股份有限公司		
公司英文名稱*	Brogent Technologies Inc		
統一編號*	13158496		
公司地址*	806 高雄市前鎮區復興四路9號		
公司電話*	07-5372869	傳真	
聯絡人*	姓名	翁大程	分機
	手機	0922079518	
	E-mail	david_weng@brogent.com	
參加人員* (一)	中文姓名	翁大程	中文職稱
	英文姓名	David Weng	英文職稱
	分機	1333	手機
	E-mail	david_weng@brogent.com	
參加人員 (二)	中文姓名		中文職稱
	英文姓名		英文職稱
	分機		手機
	E-mail		
應繳資料	請將以下資料寄至 amy@tavar.tw 一、參訪團報名表 二、參訪團公司資料(附件一) 三、效益表(附件二，請於拓銷團結束後兩周內繳交)		

本公司願遵守 貴會參加辦法所述事項，並同意 貴會保留是否接受本公司參加之權利。

此致

TAVAR 協會 體感科技工作小組

公司印鑑：_____

負責人印鑑：_____

報名日期：_____

年

月

日



108年度高雄市體感科技園區計畫

菁英海外拓銷韓國團

參訪團公司資料

中文公司簡介 (200字以內)	總部位於高雄的智崙集團，是一個多元化且具有豐富數位內容創作經驗的集團公司，同時也是目前亞洲內首屈一指的體感設備大廠。智崙多年來致力於開拓人類感官的體驗，透過科技整合的手法讓人們可以悠遊來回於虛擬與實際世界之中。智崙所涉足與經營的體感產業內容包含軟體研發、製造與系統整合、主題樂園遊樂設備規劃設計、影片拍攝製作及場館營運等業務。
英文公司簡介 (200字以內)	Headquartered in Kaohsiung, Brogent Group is a diverse technology company with rich experience in digital content creation. It is also the leading company in creating media-based attractions. For many years, Brogent has been committed to exploring human sensory experience. Our main lines of business include software and hardware research and development, manufacturing and system integration, theme park rides design, planning, filming and site operation.
產品簡介 (中文) (200字以內)	Q-Ride:使用最新頭戴式顯示技術，展現沉浸感十足的搭乘體驗，藉由目前最先進的VR眼鏡呈現高畫質實時影像，依照故事情節選擇不同的互動方式，如射擊、手勢、平板等。 min-Ride:結合最新小型體感平台以及遊戲，智崙最新電競體感平台可提供玩家感受G力以及遊戲反饋的體感，搭配雙搖桿、賽車操控器讓極速遊戲更擬真刺激。
產品簡介 (英文) (200字以內)	Q-Ride :Using the latest head mounted display technology, Q-Ride provides the most immersive ride experience. High end real-time graphics are delivered through state-of-the-art VR goggles. Optionally guests/riders carry devices that allow them to interact and become part of the story. mini-Ride: Combining video game with Brogent state-of-the-art miniature motion platform, we created a true immersive simulator that allow gamers to feel G-force of acceleration and strong feedbacks from any kind of eSport games ,through versatile control interface like flight joystick, steering wheel and pedals



108年度高雄市體感科技園區計畫

菁英海外拓銷韓國團

參訪團報名表

*必填

公司名稱*	樂美館股份有限公司			
公司英文名稱*	XAC Inc			
統一編號*	29024918			
公司地址*	高雄市新興區中正三路2號20樓			
公司電話*	07-2354802	傳 真	07-2354803	
聯絡人*	姓 名	廖正雄	分 機	6501
	手 機	0989694948		
	E - m a i l	shoung_Liao@xac-inc.com		
參加人員* (一)	中文姓名	廖正雄	中文職稱	協理
	英文姓名	Shoung Liao	英文職稱	AVP
	分 機	6501	手 機	0989694948
	E - m a i l	shoung_Liao@xac-inc.com		
參加人員* (二)	中文姓名	胡家興	中文職稱	遊戲製作人
	英文姓名	GarethHu	英文職稱	Producer
	分 機	6500	手 機	0960651894
	E - m a i l	Gareth_hu@xac-inc.com		
應 繳 資 料	請將以下資料寄至 amy@tavar.tw 一、參訪團報名表 二、參訪團公司資料(附件一) 三、效益表(附件二，請於拓銷團結束後兩周內繳交)			

本公司願遵守 貴會參加辦法所述事項，並同意 貴會保留是否接受本公司參加之權利。

此 致

TAVAR 協會 體感科技工作小組

公司印鑑：



負責人印鑑：



報名日期：

108 年 6 月 27 日

中文公司簡介 (200 字以內)	樂美館為大中華區首屈一指的次世代美術服務製作商，現有高雄·蘇州·台北和台中四座美術中心，已成為眾多國際遊戲廠商的良好合作夥伴。樂美館亦以畫面視覺之特長設立了研發部門，專注於協助開發企業互動程式解決方案以及 VR/AR 遊戲研發製作。目前已完成兩兩件傑作：夜鷹行動·三魂 VR 等多款 VR 互動遊戲，並參與 2018 高雄電影節新形態 VR 短片「恐怖廟宇」之互動 VR 電影製作，跨足影視圈。我們也透過 VR 的技術，協助開發企業互動程式解決方案，無論是工業應用·商業行銷·教育訓練。
英文公司簡介 (200 字以內)	XAC Inc. (XAC), founded at Kaohsiung, Taiwan, on the 31st of July 2013. XAC Art Center has branded itself on professional art design and creation, accomplishing this feat together with our veteran and talented artists. XAC has among 4 studios, in Kaohsiung, Taipei, TaiChung and Suzhou which has achieved and maintained a good reputation in the industry for the past 10 years. We devoting ourselves to providing more complete art design and creation services, both for game and the entertainment industry.
產品簡介 (中文) (200字以內)	樂美館從 VR 體驗館營運業者的需求角度出發，開發出多款風格與玩法不同的各類型遊戲，包括長沉浸型、單人機械座椅型、多人連線闖關型等等。我們也透過 VR 的技術，協助開發企業工業應用、商業行銷、教育訓練等各種面向的 VR 互動程式解決方案。
產品簡介 (英文) (200字以內)	XAC Inc. based on the needs of the operators of the VR Arcade Center, have developed a lot of kinds of VR game, including long term immersive horror VR game, dinosaur single-play motion seat VR game, multi-player shooting game and so on. We also assist enterprise to develop the VR interactive applications which used in training, marketing, and education.
拓銷目的 (150 字內)	了解韓國的 VR 發展進程，線下營運的市場狀況。 了解韓國市場期望的遊戲風格與類型。 並期望能透過本次的拓銷活動，為我們所開發的遊戲我尋到海外 VR 線下體驗店營運的機會。
預期效益 (150 字內)	我尋到 2 家以上可營運我們已開發完成的 VR 遊戲的廠商。



108年度高雄市體感科技園區計畫
菁英海外拓銷韓國團
參訪團報名表

*必填

公司名稱*	南瓜虛擬科技有限公司			
公司英文名稱*	Pumpkin Studio			
統一編號*				
公司地址*	高雄市左營區大中二路256號1F			
公司電話*	07-3503069	傳真		
聯絡人*	姓名	詹惠婷	分機	
	手機	0915-390-992		
	E-mail	htchan@pumpkinvrrar.com		
參加人員* (一)	中文姓名	詹惠婷	中文職稱	行銷經理&市場開發
	英文姓名	Huei-Ting Chan	英文職稱	Marketing & Business development
	分機		手機	0915-390-992
	E-mail	htchan@pumpkinvrrar.com		
參加人員 (二)	中文姓名	廖翊翔	中文職稱	執行長
	英文姓名	Yi-Hsiang Liao	英文職稱	CEO
	分機		手機	0921-536-126
	E-mail			
應繳資料	請將以下資料寄至amy@tavar.tw 一、參訪團報名表 二、參訪團公司資料(附件一) 三、效益表(附件二，請於拓銷團結束後兩週內繳交)			

本公司願遵守 貴會參加辦法所述事項，並同意 貴會保留是否接受本公司參加之權利。

此 致

TAVAR協會體感科技工作組

公司印鑑：



負責人印鑑：



報名日期：2019年6月28日

附件一

中文公司簡介 (200字以內)	研發多人模式的場地式VR遊戲(LBE VR)，合作夥伴有HTC, SEGA 和 Smilegate等大廠，並由Digi-capital選為2019年遊戲領域的VR領導者之一。同時也提供超現實模擬、軟硬體串接和客制解決方案服務。
英文公司簡介 (200字以內)	Focusing on original multiplayer LBE VR game development, partnerships with HTC, SEGA and Smilegate and others, also recognized as one of VR leaders in the worldwide gaming industry 2019 by Digi-Capital. Photorealistic simulation, integration and custom solutions on demand.
產品簡介 (中文) (200字以內)	禁忌：一個獲殊榮的互動VR恐怖遊戲。story-based和多人遊戲，禁忌揭發了學校裡發生的一個殘酷的故事，沒有人敢討論.....配備了特製的體感按鈕，Taboo已在日本的SEGA VR和韓國的 VR zone，Ghost town發行。
產品簡介 (英文) (200字以內)	Taboo: An award-winning interactive VR horror game. Story-based and multiplayer, Taboo reveals a cruel story happened in the school that no one dares to discuss...Equipped with custom smotesensory button, Taboo has been distributed at SEGA VR in Japan and VR zone, Ghost town in Korea.
拓銷目的 (150字內)	Market expansion. Partnership building.
預期效益 (150字內)	Meet more potential partners and expand oversea market.

5

拓銷目的 (150字內)	高雄南部之多媒體遊樂設備製造商，客戶涵蓋全球，主要專注在遊樂案場規劃、體感動作平台、遊戲動畫、實拍影片製作、互動娛樂等等，核心技術為沉浸式體驗整合，著名之飛行劇院目前市佔率約6成，每年搭乘人數超過千萬，近年開發之中小型設備，搭配AR/VR/MR，可用於商場娛樂、互動休閒以及電競競賽之用途，預期藉由本次訪韓行程，將高雄在地發展之體感科技研發成果與韓國公司分享，並尋求國際合作機會。
預期效益 (150字內)	預期將智識核心體感技術、開發經驗與當地潛力之合作廠商分享，如數位內容製作團隊、新創團隊、技術團隊、營運團隊等，共同開拓符合國際營運之AR/VR/MR商業模式，並為5G、AI、IoT等技術整合做好預備。

■ 維亞娛樂有限公司



108年度高雄市體感科技園區計畫
菁英海外拓銷韓國團
參訪團報名表

*必填

公司名稱*	維亞娛樂有限公司			
公司英文名稱*	VAR Technology Taiwan, Ltd			
統一編號*	50801913			
公司地址*	高雄市鳥松區本興路6號			
公司電話*	07 370 0777	傳真	07 370 0009	
聯絡人*	姓名	劉蕙芳	分機	
	手機	0970-607-060		
	E-mail	vera.liu@var.live		
參加人員* (一)	中文姓名	陳人格	中文職稱	營運協理
	英文姓名	Nicole Chen	英文職稱	Operations Director
	分機		手機	0933-270-616
	E-mail	nicole.chen@var.live		
參加人員 (二)	中文姓名	劉蕙芳	中文職稱	執行長特助
	英文姓名	Vera Liu	英文職稱	Executive Assistant
	分機		手機	0970-607-060
	E-mail	vera.liu@var.live		
應繳資料	請將以下資料寄至amy@tavar.tw 一、參訪團報名表 二、參訪團公司資料(附件一) 三、效益表(附件二，請於拓銷團結束後兩周內繳交)			

本公司願遵守 貴會參加辦法所述事項，並同意 貴會保留是否接受本公司參加之權利。

此 致

TAVAR協會 體感科技工作小組

公司印鑑：



負責人印鑑：



報名日期：2019年6月28日

中文公司簡介 (200字以內)	VAR LIVE Group為科技娛樂公司，擁有自己的創作團隊、創作虛擬實景遊戲及硬件開發。我們在香港、台北及高雄設有佔地萬尺的實體店，提供獨一無二的VR (虛擬實景) 及AR(擴增實境)體驗。除VR遊戲外，我們更研發VR電子競技一體機VAR Box、為各行業提供專業培訓的VR虛擬訓練及適合家庭渡假的VR主題公園，透過VR將大眾帶入超現實世界。
英文公司簡介 (200字以內)	VAR LIVE Group is the leading technology entertainment company with in-house creative teams developing virtual reality titles and manufacturing peripheral gaming hardware. Flagship retail stores are located in Hong Kong, Taipei and Kaohsiung, offering state of the art VR (Virtual Reality) and AR (Augmented Reality) experiences for all ages. VAR LIVE is the pioneer for the world's first online multiplayer interactive VR eSports console – VAR BOX. VAR LIVE is also the world leading professional VR training provider for various industries and VR theme parks. We integrate virtual reality into life through technology.
產品簡介 (中文) (200字以內)	維亞科技為亞洲領先的虛擬實境(VR)和擴增實境(AR)開發公司。由2017年成立，擁有自家開發團隊，創作虛擬實景遊戲及硬件開發，我們研發的體感震動手槍及震動地板更獲得註冊專利。此外，維亞科技亦有在中國、台灣、日本、菲律賓及馬來西亞等地區開設26家特許經營店，店舖網絡遍佈亞洲區。於2019年4月維亞科技榮獲香港資訊及通訊科技獎資訊科技初創企業軟件及應用服務類別銀獎。
產品簡介 (英文) (200字以內)	VAR LIVE Group is Asia's leading virtual reality (VR) and augmented reality (AR) development company. Established in 2017, with its own development team, creating virtual reality games and hardware development, we have developed a patented somatosensory vibrating pistol and vibrating floor. In addition, Via Technology has opened 26 franchise stores in China, Taiwan, Japan, the Philippines and Malaysia, with a network of stores throughout Asia. In April 2019, Viatech won the Silver Award in the Hong Kong ICT Awards for Information Technology Startups Software and Application Services.
拓銷目的 (150字內)	VAR LIVE Group擁有完整軟體、硬體、商業拓展及管理能力的公司，目前在亞洲已經有初步優秀的成績，我們已有完備的經驗與累積足夠知識，更大的目標即是進軍全球市場，將VAR LIVE娛樂品牌打造為頂級數位娛樂品牌，透過這次韓國拓銷團的協助，期望有效連結韓國優秀的合作夥伴，共同開拓韓國市場。
預期效益 (150字內)	若能夠尋得真正優秀的在地夥伴，我們期望三年內可以在韓國地區授權60家VAR LIVE門市，並成功授權15000台VAR BOX於韓國市場。

附錄 2、廠商徵選審查表

■ 智崙資訊科技

「108 年度高雄市體感科技園區計畫」

菁英海外拓銷韓國團


報名審查表

申請單位：智崙資訊科技股份有限公司

申請日期：108 年 6 月 28 日

評選項目	評選項目說明	總分	得分	簡評
公司屬性	1. 限高雄體感廠商 2. 拓銷目的是否具體	30	29	高雄最大規模的體感廠商，已有跨國合作經驗，本次拓銷目的具體。
產品市場性	1. 公司產品或服務成熟度 2. 公司產品是否符合當地市場	40	38	已遊樂硬體設備為主，已銷售至世界各地，極具發展性及高成熟度，相信韓國市場將對此感興趣。
預期效益	1. 預期效益之描述完整性	30	28	預期效益具完整性，搭配其成熟產品，相信能帶來不錯的成果。
總分	(請填寫加總分數，總分為 100) __ 95__			
評選結果	<input checked="" type="checkbox"/> 通過入選出團			
	<input type="checkbox"/> 不通過			
評審意見	智崙是台灣數一數二的體感遊樂設備大廠，具有多元化與豐富數位內容創作，目前產品已銷售至日本及歐美澳國家，相信這次在韓國也能有不錯的拓展成績。			

評審委員簽名



中華民國 108 年 7 月 2 日

「108 年度高雄市體感科技園區計畫」

菁英海外拓銷韓國團

報名審查表

申請單位：樂美館股份有限公司

申請日期：108 年 6 月 27 日

評選項目	評選項目說明	總分	得分	簡評
公司屬性	1. 限高雄體感廠商 2. 拓銷目的是否具體	30	26	擁有豐富的 VR/AR 遊戲研製經驗，拓銷目的具體表達。
產品市場性	1. 公司產品或服務成熟度 2. 公司產品是否符合當地市場	40	36	產品類型豐富且成熟度高，滿足韓國市場需求。
預期效益	1. 預期效益之描述完整性	30	26	預期效益描述完整且具體。
總分	(請填寫加總分數，總分為 100) <u>88</u>			
評選結果	<input checked="" type="checkbox"/> 通過入選出團 <input type="checkbox"/> 不通過			
評審意見	樂美館是全台最大遊戲美術製作公司，在台灣已與各大遊戲開發商有合作經驗，近年開始投入 VR 科技，創造多款台灣特色的原創作品，期盼這次能將具有台灣文化特色的產品推動至韓國市場。			

評審委員簽名 張宗茂

中華民國 108 年 7 月 20 日

「108 年度高雄市體感科技園區計畫」

菁英海外拓銷韓國團

報名審查表

申請單位：維亞娛樂有限公司

申請日期：108 年 6 月 28 日

評選項目	評選項目說明	總分	得分	簡評
公司屬性	1. 限高雄體感廠商 2. 拓銷目的是否具體	30	28	擁有完整軟體、硬體、商業拓展與營運能力的高雄體感廠商，拓銷國際市場積極。
產品市場性	1. 公司產品或服務成熟度 2. 公司產品是否符合當地市場	40	36	產品完整且成熟度高，與現今韓國市場流行趨勢相符。
預期效益	1. 預期效益之描述完整性	30	28	預期效益具體且具完整性，結合其優秀的產品相信能帶來不錯的拓銷成果。
總分	(請填寫加總分數，總分為 100) __ 92__			
評選結果	<input checked="" type="checkbox"/> 通過入選出團			
	<input type="checkbox"/> 不通過			
評審意見	維亞娛樂獨家研發的 VR 設備「VAR BOX」一直廣受台灣消費者喜愛，在台灣、東南亞等地已有多家線下體驗店，在體感娛樂產業發展蓬勃的韓國中，勢必能有所收穫。			

評審委員簽名



中華民國 108 年 7 月 2 日

「108 年度高雄市體感科技園區計畫」

菁英海外拓銷韓國團

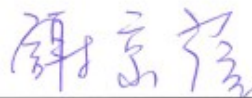
報名審查表

申請單位：南瓜虛擬科技有限公司

申請日期：108 年 6 月 28 日

評選項目	評選項目說明	總分	得分	簡評
公司屬性	1. 限高雄體感廠商 2. 拓銷目的是否具體	30	27	去年已進軍日本市場，是極具發展潛力的公司，對於韓國市場拓銷目的具體。
產品市場性	1. 公司產品或服務成熟度 2. 公司產品是否符合當地市場	40	38	產品成熟度高，研發出的 VR 遊戲多受消費者喜愛，相信能符合韓國日廠需求。
預期效益	1. 預期效益之描述完整性	30	25	預期效益完整性尚可。
總分	(請填寫加總分數，總分為 100) <u> 90 </u>			
評選結果	<input checked="" type="checkbox"/> 通過入選出團			
	<input type="checkbox"/> 不通過			
評審意見	南瓜虛擬科技有限公司是高雄極具發展潛力的體感企業，開發很多高品質的內容，VR 遊戲目前在台灣也都有不錯的成績，相信能獲得韓國市場青睞。			

評審委員簽名



中華民國 108 年 7 月 2 日

附錄 3、廠商錄取通知

■ 智崙資訊

【錄取通知/行前說明會提醒】108年度高雄市體感科技園區計畫-菁英海外拓銷韓國團

A amy@tavar.tw
收件者: 'David_weng 翁大程'

← 回圖 全部回圖 → 轉寄 ...
2019/7/23 (週二) 下午 04:38

智崙資訊科技股份有限公司 您好：

感謝您申請【108年度高雄市體感科技園區計畫】菁英海外拓銷韓國團，為推動高雄市體感科技企業與產業鏈結全球成熟之體感技術企業以及市場，高雄市政府於8月6日至8月9日帶領台灣XR體感業者出發至韓國首爾，參訪當地企業組織，並舉辦台韓商機聯合會，促進雙邊合作機會。貴團隊所送件的參團申請，已經由審查小組審查完畢，審查結果如下：

【審查結果】：評審評選為**正取團隊**，本次獲得參團資格

參加廠商應遵守事項

- 參加廠商須派員全程準時參與每場活動(企業參訪、媒合會、餐會等)。
- 參加廠商須攜帶若干紙本型錄以利參訪現場洽談商機使用。
- 須全程參加主辦/執行單位安排之行前說明會與商拓培訓班(7月24日)。
主要將與參訪團隊進行行前說明，並安排一場課程包含韓國市場、參訪企業之介紹
針對新創團隊加強簡報及商務洽談技巧，促使拓銷團能成功拓展海外業務並帶來營業成長。
✓ 日期：2019年7月24日(三) 13:30-17:30(13:00開放進場)
✓ 地點：KOSMOS HATCH(高雄市前鎮區中安路1號2樓，近捷運草衙站2號出口)
PS.本棟為高雄捷運大樓，抵達時需於1F櫃台換證，請告知「洽公 2F TAVAR協會 顧琬婷」即可。
✓ 議程：

時間	分鐘	內容	說明
13:00-13:30	30mins	報到/進場	
13:30-13:35	5mins	主持人開場	TAVAR 協會體感科技工作小組
13:35-14:25	50mins	行前說明會	TAVAR 協會體感科技工作小組 • 差旅(航班資訊、住宿、注意事項) • 參訪行程說明

■ 樂美館

【錄取通知/行前說明會提醒】108年度高雄市體感科技園區計畫-菁英海外拓銷韓國團

A amy@tavar.tw
收件者: 'Shoung-Liao'; 'Gareth'

← 回圖 全部回圖 → 轉寄 ...
2019/7/23 (週二) 下午 04:36

◎ 您已於 2019/7/23 下午 04:37 轉寄這封郵件。

樂美館股份有限公司 您好：

感謝您申請【108年度高雄市體感科技園區計畫】菁英海外拓銷韓國團，為推動高雄市體感科技企業與產業鏈結全球成熟之體感技術企業以及市場，高雄市政府於8月6日至8月9日帶領台灣XR體感業者出發至韓國首爾，參訪當地企業組織，並舉辦台韓商機聯合會，促進雙邊合作機會。貴團隊所送件的參團申請，已經由審查小組審查完畢，審查結果如下：

【審查結果】：評審評選為**正取團隊**，本次獲得參團資格

參加廠商應遵守事項

- 參加廠商須派員全程準時參與每場活動(企業參訪、媒合會、餐會等)。
- 參加廠商須攜帶若干紙本型錄以利參訪現場洽談商機使用。
- 須全程參加主辦/執行單位安排之行前說明會與商拓培訓班(7月24日)。
主要將與參訪團隊進行行前說明，並安排一場課程包含韓國市場、參訪企業之介紹
針對新創團隊加強簡報及商務洽談技巧，促使拓銷團能成功拓展海外業務並帶來營業成長。
✓ 日期：2019年7月24日(三) 13:30-17:30(13:00開放進場)
✓ 地點：KOSMOS HATCH(高雄市前鎮區中安路1號2樓，近捷運草衙站2號出口)
PS.本棟為高雄捷運大樓，抵達時需於1F櫃台換證，請告知「洽公 2F TAVAR協會 顧琬婷」即可。
✓ 議程：

時間	分鐘	內容	說明
13:00-13:30	30mins	報到/進場	
13:30-13:35	5mins	主持人開場	TAVAR 協會體感科技工作小組
13:35-14:25	50mins	行前說明會	TAVAR 協會體感科技工作小組 • 差旅(航班資訊、住宿、注意事項) • 參訪行程說明 • Q&A
			TAVAR 協會顧問

■ 維亞娛樂

【錄取通知/行前說明會提醒】108年度高雄市體感科技園區計畫-菁英海外拓銷韓國團

amy@tavar.tw
收件者 vera.liu@varlive '陳人樞'
您已於 2019/7/23 下午 04:49 轉寄這封郵件。

← 回覆 全部回覆 → 轉寄 ...
2019/7/23 (週二) 下午 04:37

維亞娛樂有限公司 您好：

感謝您申請【108年度高雄市體感科技園區計畫】菁英海外拓銷韓國團，為推動高雄市體感科技企業與產業鏈結全球成熟之體感技術企業以及市場，高雄市政府於8月6日至8月9日帶領台灣XR體感業者出發至韓國首爾，參訪當地企業組織，並舉辦台韓商機媒合會，促進雙邊合作機會。貴團隊所送件的參團申請，已經由審查小組審查完畢，審查結果如下：

【審查結果】：評審評選為**正取團隊**，本次獲得參團資格

參加廠商應遵守事項

- 參加廠商須派員全程準時參與每場活動(企業參訪、媒合會、餐會等)。
 - 參加廠商須攜帶若干紙本型錄以利參訪現場洽談商機使用。
 - 須全程參加主辦/執行單位安排之行前說明會與商拓培訓班**【7月24日】**。
- 主要將與參訪團隊進行行前說明，並安排一場課程包含韓國市場、參訪企業之介紹
針對新創團隊加強簡報及商務洽談技巧，促使拓銷團能成功拓展海外業務並帶來營業成長。
- ✓ 日期：2019年7月24日(三)13:30-17:30(13:00開放進場)
 - ✓ 地點：KOSMOS HATCH(高雄市前鎮區中安路1號2樓，近捷運草衙站2號出口)
- PS.本棟為高雄捷運大樓，抵達時需於1F櫃台換證，請告知「洽公2F TAVAR協會 顧琬婷」即可。
- ✓ 議程：

時間	分鐘	內容	說明
13:00-13:30	30mins	報到/進場	
13:30-13:35	5mins	主持人開場	TAVAR 協會體感科技工作小組
13:35-14:25	50mins	行前說明會	TAVAR 協會體感科技工作小組 • 差旅(航班資訊、住宿、注意事項)

■ 南瓜虛擬科技

【錄取通知/行前說明會提醒】108年度高雄市體感科技園區計畫-菁英海外拓銷韓國團

amy@tavar.tw
收件者 'Huei-Ting Chan';yhsiang@pumpkinvar.com

← 回覆 全部回覆 → 轉寄 ...
2019/7/23 (週二) 下午 04:50

南瓜虛擬科技有限公司 您好：

感謝您申請【108年度高雄市體感科技園區計畫】菁英海外拓銷韓國團，為推動高雄市體感科技企業與產業鏈結全球成熟之體感技術企業以及市場，高雄市政府於8月6日至8月9日帶領台灣XR體感業者出發至韓國首爾，參訪當地企業組織，並舉辦台韓商機媒合會，促進雙邊合作機會。貴團隊所送件的參團申請，已經由審查小組審查完畢，審查結果如下：

【審查結果】：評審評選為**正取團隊**，本次獲得參團資格

參加廠商應遵守事項

- 參加廠商須派員全程準時參與每場活動(企業參訪、媒合會、餐會等)。
 - 參加廠商須攜帶若干紙本型錄以利參訪現場洽談商機使用。
 - 須全程參加主辦/執行單位安排之行前說明會與商拓培訓班**【7月24日】**。
- 主要將與參訪團隊進行行前說明，並安排一場課程包含韓國市場、參訪企業之介紹
針對新創團隊加強簡報及商務洽談技巧，促使拓銷團能成功拓展海外業務並帶來營業成長。
- ✓ 日期：2019年7月24日(三)13:30-17:30(13:00開放進場)
 - ✓ 地點：KOSMOS HATCH(高雄市前鎮區中安路1號2樓，近捷運草衙站2號出口)
- PS.本棟為高雄捷運大樓，抵達時需於1F櫃台換證，請告知「洽公2F TAVAR協會 顧琬婷」即可。
- ✓ 議程：

時間	分鐘	內容	說明
13:00-13:30	30mins	報到/進場	
13:30-13:35	5mins	主持人開場	TAVAR 協會體感科技工作小組
13:35-14:25	50mins	行前說明會	TAVAR 協會體感科技工作小組 • 差旅(航班資訊、住宿、注意事項)

附錄 4、廠商效益追蹤表

■ 智崴資訊



附件二

108年度高雄市體感科技園區計畫

菁英海外拓銷韓國團

效益表

<p>實際效益</p>	<p>商務機會數量 <u>3</u>，請簡述內容：</p> <p>本次一共參訪 SSH、SBA 首爾機關以及 KoVRA 協會。企業參訪中部分有 4 間公司 Fix Games,KT,SKonec 以及 YESH，在媒合會當中，有 5 間公司，如 3D Factory, Like Corp,HongBin,ManiaMind 公司，這間公司企業均有製作 VR 遊戲、模擬器的技術與能力，商務機會個人認為是 KT(Korea Telcomm)、SKonec 以及 FixGames 三間，這三間企業具有購買智崴 Q-Ride 以及閃電對決電競體感 VR 設備之能力。</p>
<p>其他(如獲得客戶意見回饋或決定調整產品面或市場面策略)，請補充詳述：</p>	<p>在本次參訪當中，韓國企業比較關注的是營運中服務操作人員之規範以及營運條件。這些回饋資訊有利於台灣廠商在產品設計面、營運規劃上可以了解韓國的需求。據韓國廠商 SKonec 崔副總提到，在韓國，遊樂設備只要超過 5 人，就必須安排一位長駐的服務人員。因此在韓國的 VR 體驗店，服務人員的數量相較是少，人機介面以及玩家體驗程序是被非常便利友善，對於 VR 包廂式的設計也是易於各年齡層與客群。</p>
<p>參訪照片 (5 張以上，至少包括商談、媒合會、Pitch 等照片)</p>	 <p>參訪 SSH(Seoul Startup Hub)</p>



參訪 DMC



參訪 Fx Games 電競館



參訪 KT



企業聯合會簡報介紹 Q-Ride 產品



Like Corporation 商談



參觀 K Live VR Park



與 SKonec 副總裁簡報產品



副理事長與副總裁合照



跟 VESH 企業簡報智慧產品



VR Square 體驗

**108年度高雄市體感科技園區計畫
菁英海外拓銷韓國團
效益表**

<p>實際效益</p>	<p>1. 獲得訂單金額_____0_____，請簡述內容：</p> <p>2. 商務機會數量_____2_____，請簡述內容：</p> <p>SKonec 與 FIX GAME 都有於會後特別交流，並獲得他們對我們遊戲的讚賞。透過協會將於後續國際論壇的安排，將有機會邀請到他們來到台灣現場體驗遊戲。因為我們認為機會是比較大的。</p>
<p>其他(如獲得客戶意見回饋或決定調整產品面或市場面策略)，請補充詳述：</p>	<p>1. 此行對韓國 VR 線下體驗市場有了較多的了解，也看到了該國的玩家消費行為與群眾樣貌。</p> <p>2. 此行也交流到一些同為開發商的當地同行，吸收了他們的業務發展經驗。</p> <p>3. 同為在台灣的廠商，我們也不見得有機會可以互相了解對方的產品與優勢經驗，透過一起出團的參訪行程，並聽取簡報，也讓我們自己台灣廠商之間有了交流經驗。</p>

KOSMOS
 學務部
 6 系以
 上、至少
 括 備 設、
 備 會、
 備 展 片)



KOSMOS
 學務部



KOSMOS
 學務部



KOSMOS
 學務部



KOSMOS
 學務部





附件二
108 年度高雄市體感科技園區計畫
菁英海外拓銷韓國團
效益表

<p>實際效益</p>	<p>1. 獲得訂單金額_____0_____，請簡述內容：</p> <p>2. 商務機會數量_____2_____，請簡述內容：</p> <p>這次韓國拓拓銷團，若若如預期的發展，我們預計會有約 1600 萬的投資於授權兩兩家門門市的開展</p>
<p>其他(如獲得客戶意見回饋或決定調整產品面或市場面策略)，請補充詳述：</p>	<p>未來來的合作可能會是在於 VAR LIVE 品牌的展店授權和 VAR BOX 的全韓授權合作案</p>
<p>參訪照片 (5 張以上，至少包括商談、媒合會、Pitch 等照片)</p>	



附件二
108 年度高雄市體感科技園區計畫
菁英海外拓銷韓國團
效益表

<p>實際效益</p>	<p>1. 獲得訂單金額_____0_____，請簡述內容：</p> <p>2. 商務機會數量_____3_____，請簡述內容：</p> <p>與未來可能的代理商洽談產品發表後的合作模式及韓國市場現況。</p>
<p>其他(如獲得客戶意見回饋或決定調整產品面或市場面策略)，請補充詳述：</p>	<p>1. 與韓國主要的娛樂機通路商洽談產品細節，廠商反應十分正面，並介紹在產品發表後可以合作的知名 Youtuber，在韓國市場一起合作行銷。韓國目前有 2000 多家娛樂廳，市場十分有潛力，也在等待新的產品出現。</p> <p>2. 與韓國的 VR 開發商/通路商洽談產品內容，廠商十分驚訝產品內容品質，並希望有完整的報告可以向公司負責人簡報。針對產品外表，因為廠商的產品已經在 9 個國家打開市場，反應良好，因此建議我們可以參考市面產品的設計，提高產品的外表吸引力。</p>
<p>參訪照片 (5 張以上，至少包括商談、媒合會、Pitch 等照片)</p>	



附錄 5、廠商回饋滿意度調查

項目	樂美館	南瓜虛擬科技	智巖資訊	維亞娛樂	平均
	1 為非常不滿意 5 為非常滿意				
對於本次參訪所有行程安排的滿意度	4	5	5	4	4.5
對於安排的 VR 體感場域(K-Live X VR Park, VR Square) 的滿意度	4	4	4	4	4
對於行程交通安排的滿意度	5	5	4	4	4.5
對於每日行程中人員解說的滿意度	5	5	5	5	5
對於飯店安排的滿意度	5	4	4	4	4.25
[Day1] 參訪單位 [SHH] 對您掌握韓國政府對於新創及企業發展海外市場資源的助益程度	2	5	4	4	3.75
[Day1] 參訪 [SBA 與 DMC] 對您掌握韓國政府推動數位媒體產業發展與建構公司群聚的助益程度	4	5	4	4	4.25
[Day1] 參訪 [FIX GAME] 對您掌握韓國 VR 及體感科技市場發展與廠商連結的助益程度	4	5	5	4	4.5
[Day2] 參訪 [KoVRA] 對您掌握韓國 VR 及體感科技市場發展與廠商連結的助益程度	4	5	5	4	4.5
[Day2] 參加 [臺韓 XR 及體感企業商機媒合會] 對您掌握韓國 VR 及體感科技市場發展與廠商連結的助益程度	3	5	5	4	4.25
[Day3] 參訪 [SKonec] 對您掌握韓國 VR 及體感科技市場發展與廠商連結的助益程度	5	5	5	4	4.75
[Day3] 參訪 [Yesh] 對您掌握韓國 VR 及體感科技市場發展與廠商連結的助益程度	5	4	4	4	4.25
此次參與拓銷團接觸到的潛在合作對象數量	3	3	3	2	

此次參與拓銷預計促成未來訂單量 (預計新臺幣金額)	500,000	30,000,000	15,000,000	16,000,000	
與本次接觸的韓國企業在未來的可能發展合作面向	遊戲營運	代理商，經銷商	販售智崴體感設備或結合當地場商共同營運。	未來的合作可能會是在於VAR LIVE品牌的展店授權和VAR BOX的全韓授權合作案	
未來對那些市場/國家有興趣拓銷 (可具體列出國家或是區域別)	東協國家群	馬來西亞/日本/美國/歐洲	澳洲、南美洲以及東南亞。	東南亞州/馬來西亞、泰國、菲律賓、印度、越南、尼泊爾、巴基斯坦	