

體感科技研發補助重點項目

1. 體感科技—主題樂園領域應用

重點項目	項目內容(包含項目範圍)
遊樂設施數位化體感應用	<ul style="list-style-type: none">● 推動機械式遊樂設施結合數位化技術導入主題樂園領域，實現光雕投影、冷/熱/風/水霧等非接觸式體感模擬、空間定位/互動、多軸動感模擬設備等，提供摩天輪、雲霄飛車、自由落體、表演秀等之體感娛樂創新應用，傳遞消費者更豐富且多元的感官刺激，提升產業附加價值。
數位內容跨域體感娛樂整合應用	<ul style="list-style-type: none">● 推動以動作捕捉系統、互動體感偵測、影像顯示科技、視覺特效、AR/VR/MR 技術、穿戴式裝置等，結合數位遊戲、電腦動畫、數位影音等領域，進行內容加值，實現數位內容領域跨域體感娛樂之整合應用。

2. 體感科技—博物館領域應用

重點項目	項目內容(包含項目範圍)
展品導覽創新互動應用	<ul style="list-style-type: none">● 推動以 AR/VR/MR 等技術導入展品互動導覽，讓觀眾也成為展覽的一部分，運用行動載具踏入不同時空，體驗歷史場景氛圍，結合空間定位、光碼通訊、沙箱投影、互動感測、指向傳音、環境模擬等應用，延伸展覽品的創作意境，提供沉浸式和互動式的體驗，實現體感化、視覺化、個人化與差異化的博物館藏導覽服務/系統，加深參觀者對展覽品的瞭解與鑑賞。

3. 體感科技—零售領域應用

重點項目	項目內容(包含項目範圍)
零售通路導入體感技術應用	<ul style="list-style-type: none">● 推動以 AR/VR/MR 技術導入多重裝置(如數位看板、拼貼投影、透明顯示器等)、多重場域(智慧商店、無人商店、旗艦體驗店等)、多重體驗(視覺、聽覺、味覺、觸覺等)應用，以體驗中心為核心打造智慧零售解決方案(如：智慧試衣、虛擬化妝、AR 導航導購等)，強調消費者線上購物與線下實體商店體驗，整合大數據、實體商店空間數位化、MPOS 等應用強化消費者場景觸發式購物、精準行銷與品牌形象，提高賣場坪效與顧客提袋率。
創新營運管理系統	<ul style="list-style-type: none">● 推動 AR/VR/MR 技術導入零售業管理系統，透過影像辨識、情境感知、Beacon 微定位、人臉辨識、大數據、穿戴式裝置等，提供人流計數、滯留時間、熱區地圖、動線、虛擬體驗等分析，實現虛擬巡店管理機制，降低成本，提高運營效率，增加客單值。

4. 體感科技—製造領域應用

重點項目	項目內容(包含項目範圍)
智慧工廠、智慧製造解決方案	<ul style="list-style-type: none"> ● 推動以 AR/VR/MR 技術導入工業製造或生產線應用，透過智慧眼鏡、穿戴式裝置或傳感器，提供危險場域或精密機械之人員教育訓練、遠距遙控機器手臂作業、圖像引導式組裝作業、設備巡檢、維修保養等精準化、行動化解決方案，幫助新進人員更容易了解現場作業環節，提高生產效率與作業安全。 ● 透過 AR/VR/MR 技術遠端監看全球數位工廠生產狀況、現場施工作業、機器設備、工廠產線和管理作業數據資料，做為工廠設備即時診斷和提供機臺維修指引，改變未來製造生產流程，有助於推動製造業轉型，從現有工廠變成智慧工廠之解決方案。 ● 透過 AR/VR/MR 技術從事產品研發、遠距同步設計、擬真展示及操作教學、售後服務等加值應用方案。

5. 體感科技—醫療領域應用

重點項目	項目內容(包含項目範圍)
創新教學系統	<ul style="list-style-type: none"> ● 推動以 AR/VR/MR 技術導入虛擬臨床診療訓練與外科手術相關培訓，涵蓋視覺、觸感、力回饋等安全且能重複訓練，做為醫學院同步多人教學、實習醫生強化實務技能的模擬訓練工具以及平台，或提供運動訓練資料分析與模擬。
創新醫療應用	<ul style="list-style-type: none"> ● 推動以 AR/VR/MR 技術強化手術 3D 定位(如：微創手術、顯微手術等)、診斷、治療復健(如：焦慮症、創傷後壓力症候群、疼痛管理、睡眠管理等)、衛教資訊等應用。 ● 推動以穿戴裝置進行中高齡日常活動偵測、運動介入、居家復健等應用，提供不受時間與空間限制之全方位照護服務。

6. 體感科技—教育領域應用

重點項目	項目內容(包含項目範圍)
未來學習創新模式	<ul style="list-style-type: none"> ● 推動以 AR/VR/MR 等技術開發未來學習模式或教材，結合穿戴式裝置、空間定位、人機互動等技術，提供沉浸式、擬真感、打破時間和空間的體驗學習，帶動教學服務創新，幫助學生透過身歷其境的體驗以加強對抽象概念的理解。

體感教材開發工具	<ul style="list-style-type: none"> ● 推動可快速自製 AR/VR/MR 內容之開發工具或平台，透過模板、模組化套件強化內容製作、穿戴裝置感測、人機互動與教學評量、適性測驗(Adaptive Testing)等應用，協助教學者快速找到合適題材模組，提供學習成效分析或診斷。
創新虛擬運動教練服務	<ul style="list-style-type: none"> ● 推動以 AR/VR/MR 與穿戴裝置感測等技術開發創新虛擬運動教練服務，提供擬人化、不受時間與空間的運動指導體驗，協助學員透過數位化課程達到運動健身之目的。

7. 體感科技—建築領域應用

重點項目	項目內容(包含項目範圍)
BIM(建築資訊模型)可視化管理應用	<ul style="list-style-type: none"> ● 推動以 BIM((Building Information Modeling, 建築資訊模型)結合可視化技術(AR/VR/MR)導入建築領域，實現數據資料串聯、設備模擬操作、物業管理、巡檢報修，提供虛實整合之空間管線圖資及方位指引、設備履歷資訊等建築領域全生命週期之創新應用。
居住環境體感技術創新應用	<ul style="list-style-type: none"> ● 推動以室內定位、影像辨識、情境感知、物聯網、BLE 等技術實現智慧建築、智慧居家、智慧防災、資產營運管理等整合應用。