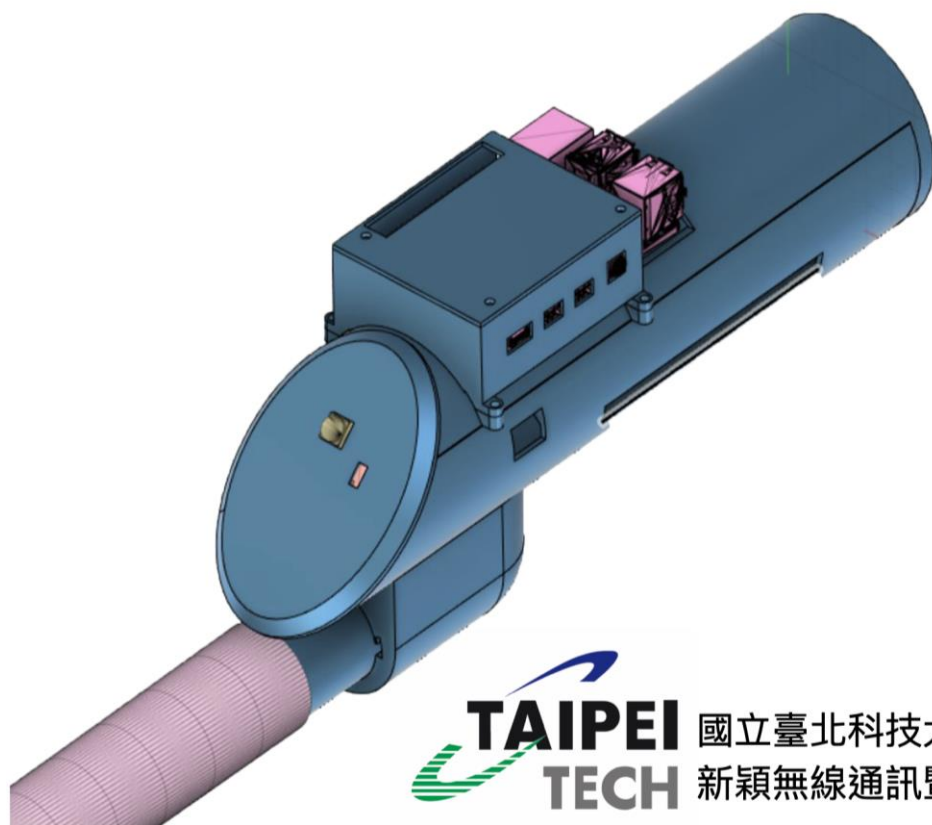


為視障朋友的行進安全把關 北科大開發電子眼技術導航器

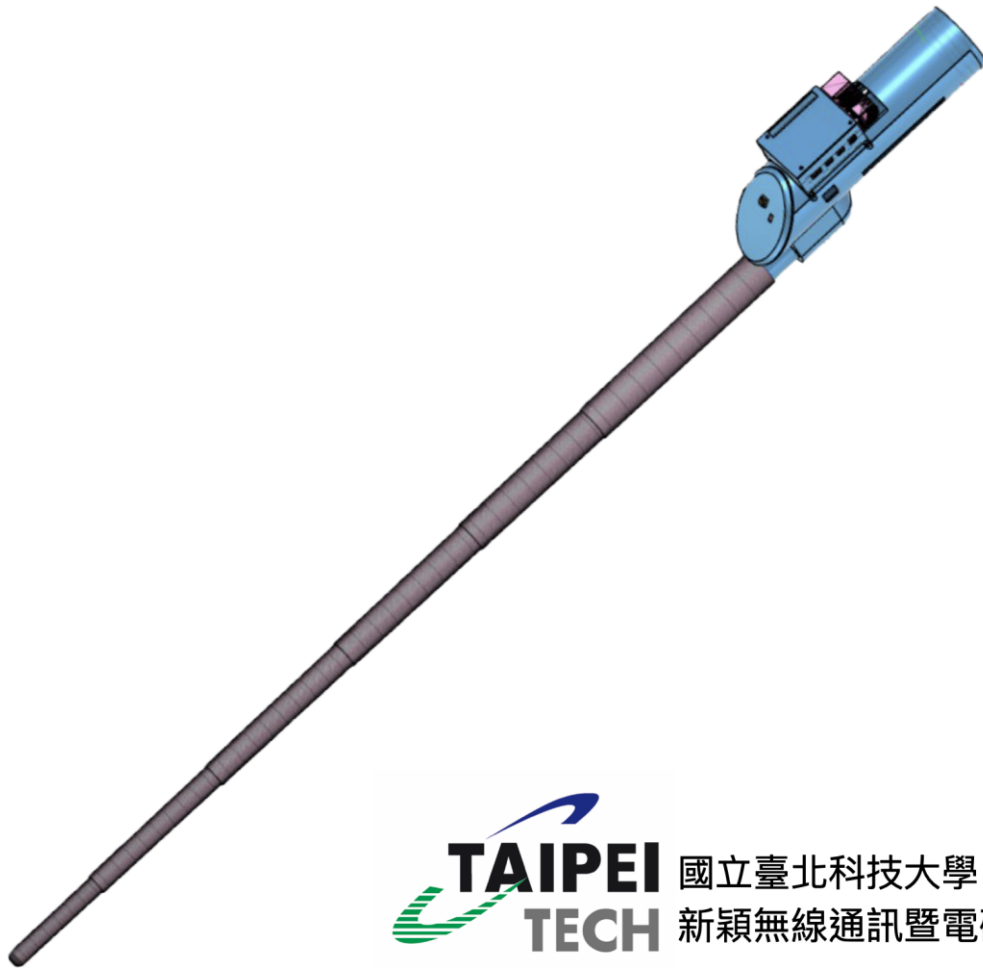


TAIPEI TECH 國立臺北科技大學
新穎無線通訊暨電磁應用實驗室

北科大電子工程系鍾明桢老師帶領學生開發 Automap 導航器，以智慧電子感測技術，提供主動式引導避障功能，保障視障人士行走期間之人身安全。北科大表示，校方積極與產業合作，針對社會人口高齡化趨勢、及環境永續、節能減碳等議題，引導學生透過創新思考的思維邏輯進行多項實務專題與課程之訓練，並積極參與實作競賽與研習活動，培養學生抱持創新創意精神與多面向的產品架構思維進行多項研究與實物應用開發，落實大學社會責任。

北科大鍾明桢老師帶領學生，在視障人士照護議題上有眾多進展，本次帶領學生以 Automap 導航器參加 2022ESG 高峰會展覽，更展現老師帶領學生的傑出成果。鍾老師表示，帶領學生培養自主學習能力，讓學生能自主解決未知問題是現今學生銜接業界最迫切

需要培養的能力，能讓學生具備系統暨夠思維，憑藉自身努力與團隊合作，產出成果，是對於教師最好的回饋。



原創的遊戲產品 —— 結合電影敘事手法的益智解謎遊戲

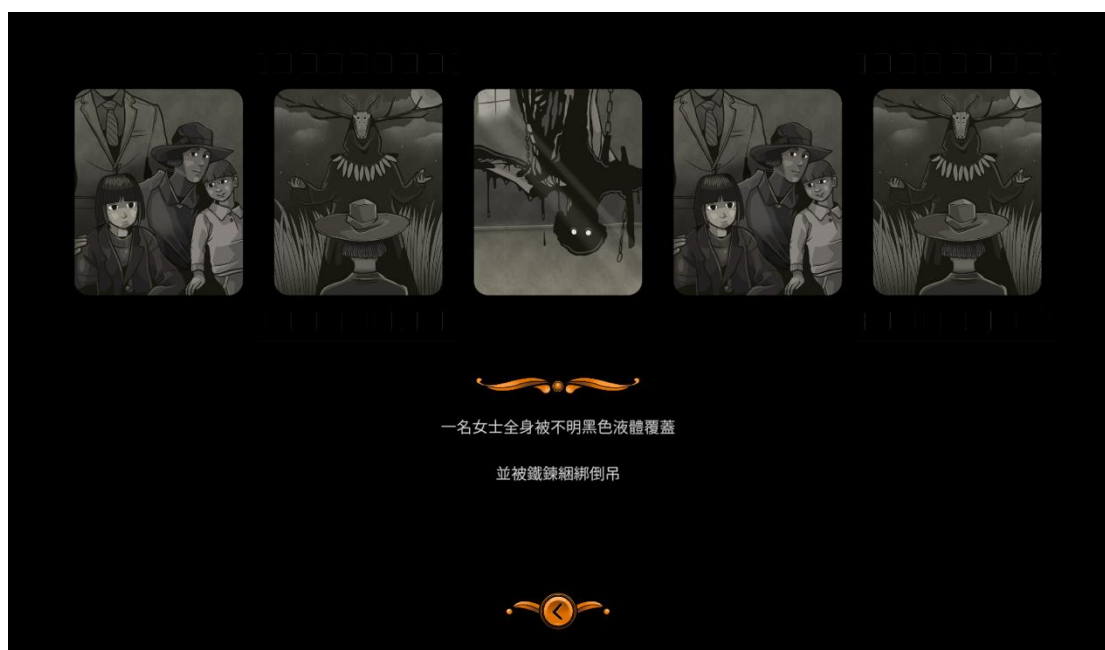


由國立臺北科技大學電子工程系之新穎無線通訊與電磁應用實驗室鍾明桢老師為團隊提供協助與建議，加速開發與提升品質，以畢業專題為契機結合跨校、跨領域的人才合作。以資訊工程系學生與插畫家 TNO 合作開發，藉由遊戲這項媒介，呈現具有藝術及文學價值的兩小時，一場互動式電影的體驗，透過深刻的描寫遊戲中發生的故事，並以臺灣原創遊戲為目標，讓遊戲所被譽為的第九藝術這項價值，能夠為臺灣遊戲產業推波助瀾。

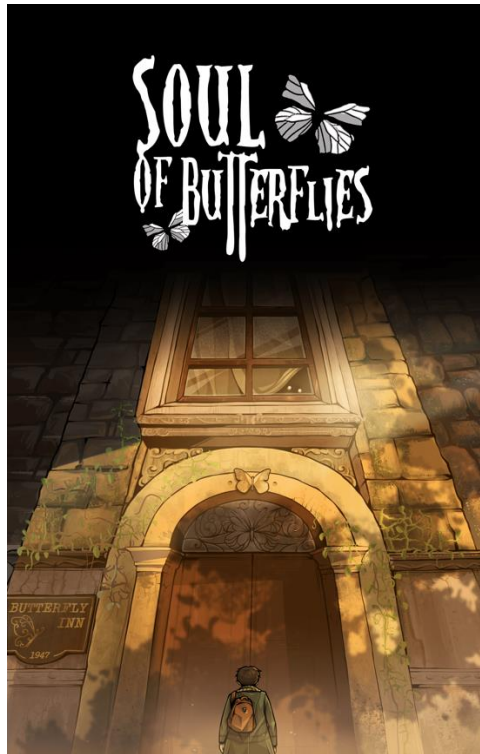


「蝴蝶旅社-潛伏」作為整個"蝴蝶旅社"世界觀的序章作品，劇情上融合了 80 年代恐怖科幻小說和克蘇魯宇宙、異形等黑暗奇幻的文學元素，融合著美式漫畫般的另類畫風，潛伏將成為有著豐富劇情架構的密室解謎類型遊戲。

藉由玩家第一視角操縱的主角"安德斯"，透過層層的謎題思考與線索串聯，漸漸挖掘與推進旅社內部深不可測的黑暗秘密，在與場景互動的探索過程中，主角將帶領玩家進入神秘奇幻的"蝴蝶旅社"世界，一場伴隨著思考、機智和驚悚的冒險即將在蝴蝶旅社-潛伏這款遊戲中展開。



「遊戲不僅僅只是遊玩」，在設計遊戲的過程中，我們運用邏輯與思考的方式，將其融入在關卡之中，除了要的是好玩之外，更是要讓玩家能夠訓練他們的思維，藉此來達到寓教於樂的目的。與此同時我們更在劇情上花費許多的時間刻畫，「一個帶有哲學省思」的故事便就此誕生，若仔細端詳故事的原委，絕對會讓玩家收穫滿滿，至於詳細的內容就和安德斯一同踏入旅社並挖掘背後的真相吧！



預防長者失智 北科大與台大生開發樂齡健腦桌遊

2020-08-02 00:00 聯合報 / 記者潘乃欣 / 台北即時報導



北科大工業設計系與台大 D-school 開設「跨域全齡商品設計開發」課程，兩校帶領 30 多名學生開發樂齡健腦桌遊，不但好玩還能預防失智。北科大說，課程從提案、草模製作、邀請長者實測試玩，直到成品落實，投入未來超高齡社會的健康議題。

北科大表示，這學期最後一堂課邀長者實際測試各組作品，「戲如人生」故事接龍遊戲吸引最多阿公阿嬤的笑聲及掌聲，獲得「師奶師祖殺手獎」的殊榮；「孫子保衛戰」兼具故事性及競爭性，由合作廠商和誼創新謝總政總經理親頒「廠商親睞獎」。不同世代共感交流，北科大、台大學生們也收到不少對作品的建議及肯定。

這門課也用創新方式指導木作專業，北科大創新設計碩士班一年級學生尤子寧說，木頭有獨一無二的紋路、氣味和溫度，有機會跟台大同學一起認識木工，體驗到「慢工出細活」用情感打磨的療癒樂趣。他也實際觀摩數位加工 CNC、雷射機的製作流程，運用設計思考結合遊戲帶入樂齡生活，幫助長者延緩老化，別具意義。

北科大社會責任辦公室副主任楊重光表示，教育部推動大學社會責任實踐(USR)計畫，引導年輕學子關注公共議題、運用專業回饋社會。北科大是國內最早設立木藝教育的學府，持續推廣木工技藝與人才培育，而今執行 USR「木創文化攪動深根計畫」，期望透過跨代交流、跨域整合，鼓勵學生培養同理心、宏觀的眼、靈巧的手，跨域解決社會問題，更主動扛起社會責任。

豐園北科大木創中心主任張若菡說，後續作品將由木創中心進一步優化，與中部木作工廠討論產品化、東勢高工家具設計科學生協作少量製作，後續將進入后豐社區大學長青班推廣體驗，期待更深度攪動木創產業、地方教育，落實文化深根。