



Something must fall apart before it takes shape.

Jeder Akt der Schöpfung beginnt mit einem Akt der Zerstörung.

放視大賞  
Vision Get Wild  
高雄展覽館  
Kaohsiung  
Exhibition Center  
28-30 MAY  
2026

# VISION

— 官方節目表 · OFFICIAL PROGRAMME

每日參展時間 10:00 - 18:00 · 免費參觀

## 放視大賞 VGW 2026

VISION GET WILD

5/28 THU - 5/30 SAT

高雄展覽館

節目表  
PROGRAMME

# 2026

5.28

THU · 四

10:30

→ 15:00

1F

**Wildbot 機器人挑戰賽**

競賽

機器人競技展演 · 精彩賽評

15:30

→ 16:30

3F

開幕典禮

OPENING

2026 放視大賞 正式揭幕

5.29

FRI · 五

10:30

→ 12:30

3F

實體 AI 浪潮：從智慧照護到工業自動化的跨界實踐

國際論壇

放視大賞機器人論壇 Robot Forum

Tapomayukh Bhattacharjee / Ying-Wei Liew

10:30

→ 11:30

1F

做 Indie 總是笑著進場，哭著離場？

講座

明明玩別人的遊戲更快樂，為什麼偏偏要自己做？

楊適維 遊戲製作人

12:00

→ 13:00

1F

遊戲 TND A 學程 PITCH

講座

學生作品提案發表

13:30

→ 14:30

1F

從《龍與地下城》到《艾爾登法環》，橫跨50年的RPG動作遊戲設計演進

講座

楊承圃 創意與設計總監

14:00

→ 15:30

3F

《KPOP獵魔女團》令人著迷的鏡頭決策與視覺風格

國際論壇

動畫攝影總監 Gary H. Lee 現場座談

15:00

→ 18:00

1F

夜露死苦提案大賽 帶著你的遊戲前進日本吧！

Pitch

放視大賞 × 國際 Pitch 專場

評審：村上雅彥 BitSummit 理事 / 福井隆 PARCO Games 發行經理 / 陳鴻遠 遊橋有限公司 負責人

5.30

SAT · 六

10:00

→ 11:00

1F

TNDA Classroom 開放中

工作坊

歡迎闖入！Let's Draw!

10:30

→ 12:30

3F

頒獎典禮

AWARDS

2026 放視大賞 年度頒獎 · Awards Ceremony

13:30

→ 14:30

1F

新鮮人開局二選一：進公司領裝備還是單排做遊戲？

講座

海外工作者談開發大局觀如何養成

楊承團 創意與設計總監 / 季季弦 遊戲製作人 / 莊凱安 特效設計師

15:00

→ 16:00

1F

你的作品集，在業界眼中是什麼樣子？

工作坊

換一雙眼睛，看見你的作品集真正想說的故事。

巫香瑾 · 紐約視覺藝術學院 動畫系系主任

三日常設企業展區



CORPORATE EXHIBITS

01

紐因科技

3v3 籃球賽

每日 10:00-11:00

02

PRODIGY

七感解碼

ExErcise 2.2

03

Moonland.ai

AI 動畫教學

04

動畫特效協會

現場交流

05

智崑集團

體感科技體驗

06

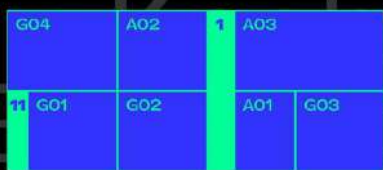
高雄市電影館

VR FILM LAB

# WISDOM GET WILD

## RACHSUNG EXHIBITION CENTER 28-30 MAY 2026

Something must fall before it takes shape.



South Hall 1

South Hall 2

- 1 TND4 未來設計創策家培力聯盟
- 2 智威集團
- 3 2026 VGV 主舞台
- 4 TND4 未來設計創策家培力聯盟
- 5 社團法人動畫特效協會
- 6 夢想動畫
- 7 PRODIGY 七感解碼 - Exercise 2.2
- 8 台灣獨立遊戲區 / BitSummit Zone / PARCO GAMES
- 9 焯焯科技 NeuiX 3v3 籃球賽
- 10 高雄市電影館 VR FILM LAB
- 11 Red Bull 休息區

- 共享區 龍華科技大學 文化創意與數位媒體設計系
- A01 慈惠醫護管理專科學校 數位媒體創意設計科
- A02 台南應用科技大學 多媒體動畫系
- A03 國立雲林科技大學 數位媒體設計系
- A04 國立屏東大學 數位媒體與文教產業學系
- A05 亞洲大學 數位媒體設計學系
- A06 嶺東科技大學 數位媒體設計系
- A07 國立虎尾科技大學 多媒體設計系
- A08 世新大學 數位多媒體設計學系
- A09 國立臺灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系
- A10 南臺科技大學 資訊傳播系
- A11 崑山科技大學 視訊傳播設計系

- D01 國立高雄科技大學 文化創意產業系
- D02 崑山科技大學 視覺傳達設計系
- D03 新仁大學 應用美術學系
- D04 正修科技大學 視覺傳達設計系
- D05 南臺科技大學 視覺傳達設計系
- D06 高臺科技大學 創新商品設計系
- D07 國立雲林科技大學 視覺傳達設計系
- D08 南華大學 視覺藝術與設計學系
- D09 朝陽科技大學 視覺傳達設計系
- D10 台南應用科技大學 商品設計系
- D11 國立臺南大學 視覺藝術與設計學系
- D12 台南應用科技大學 漫畫系
- I01 崑山科技大學 公共關係暨廣告系
- I02 國立臺北科技大學 互動設計系
- I03 長榮大學 數位媒體設計學系

- G01 國立屏東大學 視覺藝術學系
- G02 國立屏東大學 電腦科學與人工智慧學系
- G03 國立屏東大學 電腦與通訊學系
- G04 國立屏東大學 資訊工程學系
- G05 國立屏東大學 智慧機器人學系
- G06 國立屏東大學 資訊管理學系
- G07 國立屏東大學 新媒體設計學系
- G08 國立屏東大學 數位多媒體設計系
- G09 國立屏東大學 多媒體設計系
- G10 國立屏東大學 多媒體數位內容學士學位學程
- G11 國立屏東大學 動畫與遊戲設計系
- G12 國立屏東大學 多媒體與電腦娛樂科學系
- G13 國立屏東大學 數位多媒體遊戲設計學系
- G14 國立屏東大學 數位內容科技學系

高雄展覽館 South Hall Map

# 節目介紹

## (一) 競賽及展覽

1. 動畫、遊戲、設計、跨域四大類，涵蓋 59 校 107 個科系之數位設計相關系所聯合展出，可做為就學就業參考指南。
2. Wildbot 機器人挑戰賽  
聚焦於 AI 演算法開發、虛實整合與視覺感知控制實務，廣邀全國大專院校菁英組隊挑戰。
3. AI 生成影音作品競賽  
由全球體感設備領航企業智崙資訊科技公司設置開發獎金，鼓勵運用 AI 工具開發好故事。
4. 紐因科技 3v3 籃球賽  
紐因科技現場展示榮獲「美國消費電子展 CES」創新獎的 AI 運動科技，透過雲端平台即時分析籃球賽事精華。現場也同步開放體驗「3 對 3 籃球賽」，結合數位媒體與視覺設計，讓參賽者在熱血競技中親身體驗 AI 數據分析的魅力。

## (二) 國際論壇

1. 《KPOP 獵魔女團》令人著迷的鏡頭決策與視覺風格  
講者：動畫攝影總監 Gary H. Lee (李効諭)  
講者曾深度參與《KPOP 獵魔女團》、《功夫熊貓》、《少年 Pi 的奇幻漂流》等國際動畫長片製作，他將親自為放視觀眾拆解哪些鏡頭決策與視覺風格，揭秘畫面背後的選擇。
2. 實體 AI 浪潮：從智慧照護到工業自動化的跨界實踐  
講者：康乃爾大學電腦科學系 Tapomayukh Bhattacharjee、AMD 物理人工智慧軟體工程資深總監 Ying-Wei Liew  
論壇聚焦於物理人工智慧與感官科技的尖端融合，帶領觀眾探索機器人如何從數位智慧跨越至實體世界的智慧行動。

### (三) 講座與工作坊

#### 1. 動畫產業

##### (1) AI 影音生成實作課程

夢想動畫致力於讓 AI 成為創作的加速引擎，透過專業諮詢與實作課程，進行創作案例與應用情境解析，帶領師生們跨越對 AI 的未知與焦慮，讓創意高效落地。

##### (2) TNDA Classroom 開放中

每 30 秒更換一個主題，讓大家在很短的時間裡快速捕捉動作、姿態和畫面的重點。不只是單純畫畫，而是在訓練大家怎麼快速觀察、怎麼抓住角色或物件最關鍵的形態。

##### (3) 講座「妳的作品集，在業界眼中是什麼樣子？」

邀請紐約視覺藝術學院動畫系系主任巫香瑾老師，現場直評通過篩選的作品集，她將帶著在紐約影視動畫產業與學界累積多年的眼光，說出她對每份作品集最真實的觀察。

#### 2. 遊戲產業

##### (1) 講座「Indie 總是笑著進場，哭著離場？明明玩別人的遊戲更快樂，為什麼偏偏要自己做？」

台灣獨立遊戲極具代表性的赤燭遊戲共同創辦人楊適維，首次光臨放視大賞，告訴剛入行的夥伴們在團隊協作中，如何安放每位夥伴的創作夢、實踐共同的目標。

##### (2) 講座「從《龍與地下城》到《艾爾登法環》，橫跨 50 年的 RPG 動作遊戲設計演進」

由泥巴娛樂創意與設計總監楊承圍為 RPG 遊戲發展史提供綜合性、解釋性的概述，也同時拆解 RPG 動作遊戲的設計邏輯。

##### (3) 講座「新鮮人開局二選一：進公司領裝備還是單排做遊戲？海外工作者談開發大局觀如何養成」

由泥巴娛樂創意與設計總監楊承圍、遊戲製作人李季弦、日本工作室特效設計師莊凱安三位對談，在專業分工的環境下，如何透過職業標準縮短摸索期、養成開發視野，有效地控管各項專案。

### (四) 放視大賞 × 國際 Pitch 專場

特邀評審：BitSummit 理事村上雅彥、PARCO Games 發行經理福井隆、遊橋有限公司負責人陳鴻遠，開放舞台給有志投身於國際戰場的遊戲開發團隊，一起探討如何將作品磨練成足以征服市場的利刃。