



HOLO SHOES 鞋品遠距 B2B2C 體驗服務開發計畫

德廣數位股份有限公司



本計畫藉由實踐虛擬試穿，以期打破線上與實體之間的障礙，為消費者提供更加完善的體驗！

【德廣數位股份有限公司】結合複雜的 SLAM 技術，讓消費者得以先在 HOLOLENS2 上找到自己心儀的鞋款之後，再將鏡頭對準自己的雙腳，就能看到試穿的效果！

疫情加速數位轉型創新

進入後疫情時代，全球製造業無不加速數位轉型，提升供應鏈韌性，數位分身主要目標，在於降低整體成本，並提高生產效率為重點。過往鞋廠進行設計開發多以手繪稿或 2D 平面為主，倚賴設計師、植頭師傅、版師之經驗與默契，整體美學搭配以主觀意識為主，無視覺化參考依據。在疫情前多以面對面會議進行討論，差旅成本高、溝通時間長，於疫情爆發後，開發會議轉為線上，但缺少可互動 3D 化數位工具，因此效果不彰拖累進度。

HoloLens 搭配 HOLOSHOES 完美數位體驗

鞋廠導入 HoloLens 2 鞋品數位化模組後，並以數位 3D 模擬圖形搭配「HOLOSHOES 鞋品遠距 B2B2C 體驗服務」，與通路、品牌商進行同步設計與開發討論，不受時間與地域影響及疫情所困，並與 MR Try-on 模組搭配，可直覺性的體驗穿著適配性。

數位創新讓台灣原有紮實功力更上層樓

台灣的製鞋產業縱然功力與品質驚人，卻因東南亞勞工優勢與鞋品模仿力強，使台灣鞋廠難以制衡，往往使通路、品牌商庫存多，過季後需以折扣來獲取營收，壓縮到製鞋業者毛利。本計畫不僅是打破傳統鞋業 ODM、OEM 開發流程，甚至大盤商銷售模式，都可能因為數位體感、電子商務的發展，建構出嶄新的舞台。本次嘗試代表著政府、學界可從不同角度切入傳統製造業，思考透過數位工具或新興技術，與台灣本有良好底氣的產業，再次振興的可能性，不再受制於中國、東南亞等便宜勞力箝制的泥淖。並發現社會對於數位內容與傳統產業整合接受度高於以往，讓消費者感受到技術的創新與進步；讓本公司與馳綠國際股份有限公司有洽談合作的機會，也帶入 5G craft 菁英挑戰賽、XRUN！體感科技新大賽等得到獎項肯定，更多次受到數位時代的採訪，得到媒體的曝光與肯定。可見在技術、政策、市場三者同步日益成熟下，這類的服務將成下一個產業潮流。

