

▶ 3D 互動體驗展示系統 (觀賞魚互動體驗)

EtheriT 易碩網際科技股份有限公司

成立時間：94 年 10 月 05 日

計畫聯絡人：顏淑禎

主要產品：ec+ 雲端開店大師、谷客 (Cocker) 開店王、體感互動廣告系統、
觀光旅遊行動導覽 APP、行動購物網站系統

公司網址：http://www.ether.com.tw

【公司簡介】

易碩網際科技(股)公司，為 Google Apps for Business 經銷商、中華電信 CRM 系列商品合作夥伴，整合電子商務、App 行動商務與體感互動廣告等技術，為中、小、微型企業，打造優質平價的的虛、實整合電商平台。

【創新重點】

藉由體感互動裝置與商品廣告的結合，建構一創新的廣告展現方法，帶領消費者領略各種觀賞魚、螢光魚之美；並藉由廣告商品置入體感互動遊戲中，讓玩家與圍觀群眾經由遊戲元素增加對商品、品牌的印象，以提高商品、品牌的曝光度，有效達成展場廣告行銷目的。



2011 年台灣國際觀賞魚博覽會



2011 高雄數位展

【計畫介紹】

目前中、大型電子廣告看板系統仍以單向傳播為主，用反覆、持續的播映方式來讓過往民眾觀看，以聲動的促銷配合聲光效果，來吸引潛在消費者；但短短數



秒的廣告內容大都無法留存在民眾的腦海中，而無法達到預期的廣告效益。為解決此問題，易碩網際科技公司嘗試以 Microsoft Kinect 體感控制器，結合 3D 建模技術製作數位多媒體廣告，以創新的互動模式，讓民眾可以使用身體、手勢來操作廣告系統，達到真正的雙向互動與隨選廣告功能。另外易碩網際科技公司也利用體感控制器虛空控制的功能製作了「泡泡樂 - 解救螢光魚大作戰」等數款體感互動遊戲，藉由廣告商品置入體感互動遊戲，讓玩家與圍觀群眾經由遊戲元素增加對商品、品牌的印象，以提高商品、品牌的曝光度，有效達成展場廣告行銷目的。

【市場效益】

易碩網際科技公司對於傳統產業與行動商務輔導多年，於本計畫系統開發完成後將推廣至更多不同領域，如：休閒農場、觀光工廠、博物館、生態館；將基礎資源使用在數位媒體加乘，而非系統從零開始，確實完成客戶推廣行銷需求的任務，並針對產品發想策略，有效率的整合多媒體互動行銷、事件傳播行銷、平面傳播行銷，精準達成展場行銷目的。



互動體感廣告系統



互動體感廣告系統 3D 魚缸圖

【成果效益】

本計畫所製作的「觀賞魚 3D 互動體驗系統」，在 2012 年國際觀賞魚博覽會及 2013 年台灣生技展中展出，以有趣的體感互動遊戲與螢光魚紙雕紀念品，成功的吸引參觀民眾的目光，展出期間創下 1,500 人次以上的體驗數，有效提高展出效果，提昇品牌形象與商品詢問度。

易碩網際科技公司為擴大在地數位人材培育，持續增加與南部地區學校設計學系之產學合作，提供在學實習機會與就業學程，計畫期間陸續聘用 5 位系統及視覺設計人員。

本系統適用於各類展場、百貨櫥窗展示及觀光工廠等進行雙向互動之廣告展示，目前已有數家觀光工廠洽詢合作，並已有一家觀光工廠簽約進行網站行銷、行動商務行銷等整合性廣告行銷系統製作設計。

【分享感言】

本計畫之研發成果為本公司未來之主要產品之一，但所需之前瞻技術有較高的研發成本及風險，在人力資源上亦相當缺乏。本公司有幸得到高雄市政府地方型 SBIR 計畫之支持，繼以得到學界資源，而能完成本產品。本公司將秉持 SBIR 創新研究之精神持續精進本產品，結合本公司其他雲端商務、行動商務之產品，提供產業界更優質平價之服務，擴大市場規模，增進經濟效益。