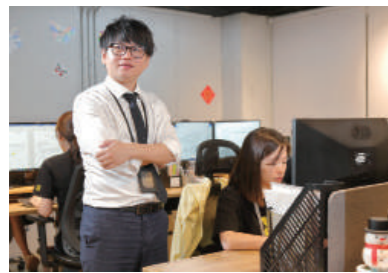


為高雄孩子而創的夢想

不只好玩更要串聯產業一同躍升



要說方陣聯合是為了高雄孩子所創的公司，一點也不為過！在高雄留下南部數位人才，是朱伯倫執行長創立公司的初衷，然而他還有更大的目標——讓傳統產業都能因為數位互動科技而轉型躍升。更希望政府帶頭協助提升高雄數位互動產業，讓高雄成為這塊領域的基地與遊樂場。

Profile



方陣聯合 數位科技有限公司

成立於 2018 年，聚集了跨軟硬體的人才與硬體研發廠商合作，致力整合與研發 VR 體感科技、自動化科技以及數位內容等領域的產品。

- 2019 年入選「SBIR 海選一明星組」。
- 高雄電影節推出「坑道電影院：震洋 VR 暨『戰歷光影』特展」。
- 2018 年與高雄市政府經濟發展局合作，結合 AR 技術開發城市招商光雕互動投影。
- 2018 年和高雄業者合作，並獲體感計畫補助，開發 VR 飛輪健身遊戲。

創業需要衝動，也需要事前嚴謹評估！方陣聯合數位科技有限公司雖然成立不到 3 年，執行長朱伯倫也僅是 35 歲的年輕人，或許會有人認為年輕人是一股衝動而創業，實則不然。朱伯倫在創業前的準備就已相當重視機會成本的觀念，為了讓每個人的效益與產出最大化，成立初期就已編制 12 人，目的就是要讓公司成長的速度為一般新創的數倍。

替未來留下南部數位人才

要了解方陣聯合這間公司，就不得不先了解朱伯倫過往的資歷，會踏入 AR、VR 等數位互動產業相關領域，原因在於他曾待過智崙資訊股份有限公司與義大視覺特效股份有限公司，這些經歷影響甚深，也厚植他在數位產業的基礎。朱伯倫表示，剛畢業時，他毫不猶豫前往台北工作，不完全是為了薪資，而是當時南部工作選擇過少。

「為了不讓南部數位人才繼續流失！」成為創立聯合方陣的契機與初衷，朱伯倫認為南部人才並不少，但較北部難徵才，故產生將分公司開設於北部的現象；或是總部雖位在北部，卻非常依賴南部分公司的生產力。

雖公司成員都非常年輕，但公司也透過每個專案的執行，讓團隊實力越顯扎實。其中最印象深刻的是製作一部關於日治時期的 VR 影片——「震洋：夕陽西落之時」，當時成員們實地考察高雄相關的軍事古蹟，並和高雄電影館、文史專家郭吉清老師合作，努力透過 3D 動畫還原當時的歷史故事。經過那次合作，讓團隊了解到原來數位內容產業，不只是動畫、遊戲等領域的運用，亦可協助在地文化的推廣，這也讓朱伯倫更加確信跨知識、跨產業，是方陣聯合接下來可行的方向。



1_ 方陣聯合開發《穿越侏儸紀—境草原》VR 飛行體感遊戲。2_ 2018 年與市府經發局合作，結合 AR 技術開發城市招商光雕互動投影。3_ 方陣聯合研發為 VR 內容設計的體感平台——Syn VR Seat（聯覺共感平台）。4_ 2018 年方陣聯合和高雄業者合作，獲 2018 年體感計畫補助，開發 VR 飛輪健身遊戲。

串聯產業開啟創業夥伴模式

除了專注在數位互動領域，方陣聯合也積極拓展不同的市場和產業。「雖說南部較多傳統產業，但也代表了各種無限可能。」朱伯倫表示，串聯產業是主要目的，透過不同產業的合作可以創造更多機會，因此朱伯倫花上許多時間去了解各個產業的特色與痛點，期望透過提出解決方案的模式，開啟各產業與數位科技合作的無限

“南部較多傳統產業，但也代表了各種無限可能。”



”

可能。朱伯倫表示，AR、VR、互動科技技術，為視覺上的呈現，公司會根據不同需求替客戶找到最合適的解決方案。這種客製化的模式，事前評估尤其重要，必須花費大量時間了解各企業的文化內涵。

朱伯倫進一步解釋，公司的核心技術在於XR內容製作及硬體系統整合、沉浸式投影拼接技術，以及主題式裝修，關鍵優勢在於能夠替客戶規劃屬於該產業獨特的體驗，利用數位科技解決產業痛點，並非頭痛醫頭、腳痛醫腳的方式，而是用破壞性思維，和各領域的專家一起創新並達成目標。

「將客戶視為創業夥伴，一起激盪一起構思嶄新的商業模式，並落實計畫。」朱伯倫說，不只幫客戶達成原本需求，更找出客戶潛在問題，進一步提出解決方案，也因此客戶來源大都是透過口碑介紹而來。朱伯倫表示，比起尋找新客戶，公司更重視既有客戶的經營，甚至將客戶視為創業夥伴。「既然是創業夥伴，那一定有一起面對失敗的風險。」即便如此，他相信不斷嘗試及磨合，定能找出合作火花，「所以我們的客戶常常會替我們帶來新的生意，及下一個創業的夥伴（客戶）。」朱伯倫笑說。

南北平衡提升高雄數位產業

針對高雄數位互動科技產業的發展，朱伯倫表示，AR、VR、MR等的技術已相當純熟，較缺乏的是內容以及產業的應用。他認為高雄的優勢是已存在許多具潛力的新興產業聚落，例如KOSMOS

HATCH 奇點艙、KO-IN、DAKUO、軟體科學園區、駁二共創基地等，朱伯倫認為每個孵育基地皆各自發展出特色，並跨足產業間的商业合作，未來融入5G和AI的演進，加強產業與科技間的鏈結，可產生互補作用，進而衍生成競合模式。

而高雄的弱勢則是南北資源的落差，朱伯倫認為高雄產業聚落要追上台北的腳步，至少要從差距30年縮短至5年，需要中央大力支持地方，否則南部新創團隊的發展依然舉步維艱，更別提傳統企業轉型所需付出的龐大成本。因此朱伯倫期望下一階段，中央能夠繼續支持高雄，讓數位科技產業在高雄形成產業鏈，再擴散到其他縣市，別再讓新興產業逐水草（資源）而居。人才也是問題，「財散人聚，人散財散，有資源才有人才，有資源就有產業聚落」，朱伯倫表示，數位人才是未來科技不可或缺的要害，要能留住人才，只能從務實面開始做起，薪資水準、就業機會與整體產業發展提升，都能吸引人才。

創業總是舉步維艱，幸好有各產業貴人支持，朱伯倫表示，公司股東大多是有創業經驗的負責人，雖不同產業，但給予許多受用意見，少走了許多冤枉路。高雄市政府經濟發展局與資策會地方創生處、服創所、中山產發中心等單位皆提供許多寶貴經驗。朱伯倫也感謝當初經濟部工業局與市府經發局所推動的體感科技計畫，他說「這是當初創業非常重要的起點，如果沒有此計畫支持著高雄廠商，相信方陣聯合無法走的更遠，更別提串聯產業這個遙不可及的夢想了。」



1_ 方陣聯合數位科技有限公司執行長朱伯倫。2_ 方陣聯合的VR飛輪搭配VR頭盔或螢幕畫面，並配合場景使用氣味機，達到5D體感效果。3_ 方陣聯合由許多優秀青年人才組成，朱伯倫表示數位人才是未來科技不可或缺的要害，要能留住人才必須務實面開始做起。