



國內大型遊樂園、人文藝術園區
業者與WiMAX系統廠商等
匯聚一堂，期望互動式遊園系統能
創造加值新商機。

圖 工研院資通所 提供

互動式遊園系統

「行動科技」+「觀光」 的超完美結合

為運用台灣的資通訊科技優勢，發展國內的高附加價值服務業，工研院在「會展行動應用服務計畫」成果發表會中，展現了推動行動科技於會展觀光服務業的應用成果——國內第一套「互動式遊園系統」，預計未來可運用於大型博覽會、遊樂園區、城市導覽等場域，並能擴大行動網路與終端設備的加值應用商機。

「互動式遊園系統」是由工研院資訊與通訊研究所，整合相關的行動應用技術後，從使用者與環境互動的體驗角度切入開發。技術內容共包含：提供文字

轉影音導覽服務的「虛擬導遊」、結合地圖與定位服務的「無線定位」(Go Go together)、即拍即傳的「隨身影像分享互動系統」、提供即時轉播的「口袋頻道」(Pocket Channel)、以及具好友定位的群組通訊「好友雷達」等五項。

工研院資通所所長林寶樹表示，在政府「2015年經濟發展願景第一階段三年衝刺計畫」中，已明訂將於2009年打造台灣成為亞洲的重要旅遊據點目標。由於目前數位化、網路化、行動化已融入社會大眾的日常生活中，若能善用台灣既有的寬頻網路基礎建設與應用服務，促成台灣科技



結合科技與服務的互動式遊園系統，可用於大型博覽會或城市導覽，擴大行動網路加值商機。

圖 工研院資通所 提供

業與服務業的跨業整合，一方面除可帶動資通訊產業的成長商機；另一方面，則更能提升國家會展與觀光旅遊的品質和產業競爭力。

負責該項計畫的計畫主持人，工研院資通所企畫組組長陳幸雄指出，這次發表的互動式遊園系統，可以讓使用者在看展或旅遊時，將行前規劃、行中體驗、行後分享三個環節全部串連起來。

例如，在看展前，使用者可事先上網收集自己想去的景點，成為個人體驗包。在看展的過程中，使用者則可藉著感應卡或是行動裝置的登入，透過各種會場資訊互動裝置，取得個人體驗包，並進行個人化查詢。在看展之後，使用者還可以透過行動裝置，讀取個人遊蹤資訊，將那些資訊編輯成個人遊記，同時保存

在網站裡的個人空間中，與其他網友進行影音分享。

在本次的「會展行動應用服務計畫」成果發表會中，工研院還特別設計了四道闖關遊戲，並在院區的戶外無線網路WiFi/WiMAX實驗場域中進行情境展示，目的是希望以這些示範服務，提供各式園區業者與行動服務業者，作為未來發展應用服務時的參考。

本次活動同時也邀請到會展與行動應用相關產業龍頭及地方政府機構代表出席。包含國內大型遊樂園、人文藝術園區業者、WiMAX廠商、系統整合廠商、網路平台廠商、內容服務業者、會展廠商、導覽廠商等，希望藉著相關產業加入後，能將無線寬頻的科技能量徹底發揮，共同創造科技業與服務業的雙贏商機。 ■