

產官學研攜手共同培育高創價人才 二〇一八 H P C 功夫—國網 3 D 動畫全國大賽

「HPC功夫—國網3D動畫全國大賽」是全台唯一獲得經濟部、科技部、文化部三部會共同支持的動畫競賽，展現政府培育創新娛樂產業跨虛實人才，打造高創價人才的決心。

競爭激烈的二〇一八HPC功夫—國網3D動畫全國大賽決賽名單正式出爐，在七十七組參賽隊伍中，共有三十六組團隊進入最終決賽。主辦單位經濟部加工出口區管理處（簡稱加工處）及國家實驗研究院高速網路與計算中心（簡稱國網中心）將於八月二十八日上午假高雄軟體園區進行決賽作品展演及人才媒合會，比賽結果也將於下午頒獎典禮正式揭曉。

響應前瞻基礎建設， 人才培育成今年計畫一大亮點

體感科技應用範疇廣泛，是當前熱門的新興產業，它與數位內容的跨域結合，更為數位產業帶來新的發展風貌，已成為產業創新的主流趨勢。

近年來，政府提出「數位國家、智慧

島嶼」的科技願景，據以研提數位產業發展藍圖，並挹注資源推動前瞻數位建設計畫，配合計畫的推展，國內數位科技人才需求與日俱增。為滿足產業數位人才之需求，行政院統籌策動各相關部會共同推動「跨虛實科技人文計算平台」計畫，希望集合跨部會的力量，以創新手法，培育高創價人才。為響應政策，擴大人才培育效果，加工處特別將已行之多年，在學校師生間累積相當品牌知名度的「HPC功夫—國網3D動畫全國大賽」，與產業人才媒合結合，同時將決賽場地移至高雄軟體園區，期使競賽更貼近產業，所培育的人才也能更符合產業需求。

加工處表示，高雄軟體園區已是國內數位內容與A/V/R體感科技產業的重要聚落，在區內舉辦動畫全國大賽，將有助於

園區鏈結大專院校塑造創新創業氛圍，帶動數位內容產業發展，發揮群聚效益，更可打造跨域數位人才發展舞台，營造培育高創價人才之生態圈。



加工處積極推廣，
讓企業人才媒
合更加落實

「HPC功夫—國網3D動畫全國大賽」今年已邁入第4屆，綜觀歷次成果，不難發現台灣的動畫人才及作品其實不輸給國外，但競賽結束後少有後續更深入的產業鏈結機制。有鑑於此，加工處黃文谷處長表示，今年推動「跨虛實科技人文計算平



為落實人才培育，「2018HPC功夫-國網3D動畫全國大賽」日前舉辦選手實力躍升營，參賽選手收穫良多。

台—創新娛樂產業高創價人才」計畫，不僅要培育高創價人才，更將建立完整的產學人才匯集平台，今年競賽的頒獎典禮特別與「優勝團隊展演及示範創新作品」、「人才媒合會」結合，希藉此將競賽所培育的人才，鏈結產業需求。

黃文谷處長同時表示，加工處積極推動地方創新產業發展，致力鏈結在地資源，將高雄軟體園區形塑成為數位內容產業聚落。此次，結合國網中心的先進技術，將可促使科技與文化的跨域、跨界融合，系統化培育優秀人才，期能以量多質精的人才供應，帶動數位內容的產業發展。

這樣的計畫吸引重視人才養成公司的高度關注，包含網銀國際、智威資訊科技、夢想動畫、冉

色斯動畫、酷艾科技、愛迪斯科、睿科網路科技、華義國際、東森電視及高雄電影館等，這些公司將於決賽當天集結於軟體園區，參與競賽團隊的「人才媒合會」，決賽隊伍可以在自己嚮往加入的企業面前展示其作品的设计理念、技術突破及創新製程；企業則可透過面對面的訪談，了解每位優秀參賽者的職能與個性，找到理想的千里馬。

加工處期望本次競賽不僅培育高創價人才，更能深化高軟體園區的產業群聚，進而引領國家數位內容產業發展，成功達成「數位國家、智慧島嶼」的政策願景。

國網中心算圖農場技術支援， 人才培育一大加分

運用國網中心算圖農場強大算圖能力是這次3D動畫大賽的一大亮點，放眼全

國相關競賽，只有本

活動參賽隊伍可

以使用國網中

心的高速算

圖資源。



國網中心
成立近三十年，