

「技之勇者」異界裂縫的挑戰

技職體驗特展等你來闖關 玩出職涯新未來！



「來一場精彩的轉生冒險吧！」國立虎尾科技大學（以下簡稱虎科大）將年輕人熱愛的闖關遊戲搬進國立公共資訊圖書館（以下簡稱國資圖），融合 STEAM 教育與技職 16 群科內容，設計出「初心島」、「六藝群島」、「試煉島」、「悟之島」與「英雄榜」等遊戲空間，邀請玩家踏上「技之勇者」探險旅程，從中探索自己的興趣取向，還能吸收實用的職能知識，廣受青少年歡迎。

過往的技職教育展，多半是靜態展搭配數個互動遊戲，儘管內容豐富，展品之間卻缺乏連貫性與故事性，「技之勇者」突破過往侷限，參考受年輕人歡迎的遊戲類型、畫風與詞彙，並引進 VR 虛擬實境、AR 體感擴增實境、AI 圖像生成等技術，首度打造角色扮演型的冒險遊戲，將主動性交給觀展民眾，使他們對展覽留下深刻印象。

為推廣技職多元教育，國立虎尾科技大學以國中生為目標族群，推出「技之勇者」技職體驗特展，導入 AI 科技打造沉浸式互動遊戲，帶領玩家一邊闖關，一邊認識技職教育，鼓勵青少年探索自我，勇敢開創精彩未來！

撰文／張名榕 攝影／莊震烽

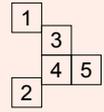




AI、VR、AR 科技助陣 突破技職刻板印象

虎科大藝術中心主任李彥希形容，「技之勇者」就像知名動漫《航海王》，讓玩家登上不同的海島面對種種挑戰，從中體悟「自動自發、互動參與、共好共學」的核心精神，玩家透過栩栩如生的職業情境遊戲，能了解技職群科需要具備的專業技能、學習內容，以及未來可能從事的職業類型，為尚未決定志向的青少年族群，提供完善的職涯方向。

更有趣的是，玩家邊闖關邊拿點數，點數累積的前3名會登上英雄榜，每季總結後，虎科大還會贈送獎品給英雄榜得主，抓緊青少年重視遊戲排名的競爭心理，企圖吸引玩家回流，「看展覽通常只會看一次，技之勇者的遊戲英雄榜讓學生爭奪冠軍寶座，只要他們多玩幾次，就能從遊戲中獲得更多新的知識。」李彥希說。



1-2. 「技之勇者」技職體驗特展，導入 AI 科技打造沉浸式互動遊戲，帶領玩家一邊闖關，一邊認識技職教育。
3-5. 學生們透過栩栩如生的職業情境遊戲，了解技職群科需要具備的專業技能及學習內容。



例如透過「生態領地」中的虛擬農場，打破玩家對傳統農業的刻板印象，「年輕人覺得當農夫太辛苦，不願意務農，但現在智慧農業結合人工智慧物聯網 (AIoT) 的技術與設備，可以利用自動化設備澆水、噴農藥，還能分析監控農作物成長狀況，不再像過往耗費大量人力。」李彥希說。

展覽的另一個關鍵目標是扭轉家長的既定想法，李彥希直言，早期的家長認為不讀書的孩子才會上職業學校，但在 AI 時代中，具備一技之長的專業人才反而很難被取代，家長不妨帶領孩子透過「技之勇者」探索自身興趣，再依照孩子的能力與意願，鼓勵他適性適能地發展，並深入了解技職教育的價值與前瞻性。



- | | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 4 | 5 |
| | | | 6 |
| 3 | | | |

1. 「遺跡工坊」針對機械群、動力機械群、電機與電子群設計不同層級的組裝任務。
2. 「陶藝塔樓」讓玩家利用觸控螢幕進行捏陶上色，完成創作即可獲得技能點數。
3. 玩家透過「創客手作」與「微技術課程」，實踐「做中學」，培養與技職 16 群科專業技能銜接的實作力。
4. 「美食殿堂」將數據分析、個人化推薦與遊戲結合，玩家透過 AR 體感與虛擬料理互動。
5. 「海風獵場」讓玩家在體感操作中學習養殖與捕撈的知識。
6. 闖關完成後，點數累積的前 3 名會登上英雄榜。

玩中學、做中學 開啟異世界冒險長征

「技之勇者」的故事設定中，玩家在初心島完成角色創建，接著開啟時空裂縫進入異世界，這處名為「阿克諾維亞」(Acknowvia) 的神秘大地，原本是資源豐富的烏托邦，卻因為人們爭奪資源，導致生態系統崩壞，世界四分五裂，而被捲入時空裂縫的玩家，必須修練自身技藝，成為一名「技之勇者」，幫助阿克諾維亞重新找回秩序。

首先，玩家先回答「職業試探評量」的問題，大概了解自身的興趣與能力，獲得初始技能點數，接著登上「六藝群島」開啟挑戰之路，依照每道關卡的表现取得技能點數，共有 6 大關卡，挑戰路線沒有順序之分，玩家可視排隊人潮隨機登島，玩起來更有彈性。

「遺跡工坊」代表群科為機械、動力機械、電機與電子，玩家必須研究古文明遺留的殘骸，在螢幕上拼裝古老的機械、動力載具或智慧裝置，挑戰不同難度的組裝任務，十分考驗腦力與空間感。利用觸碰螢幕為陶器塑形上色的「陶藝塔樓」，代表群科為化工、土木與建築、設計、藝術，玩家可以設計專屬風格陶器，完成後上傳作品，並投票選出最喜愛的創作。





「貿易要塞」是雜貨店經營遊戲，代表群科為商業與管理、外語，玩家從多項商品中選 5 項上架並定價，依照銷售額、成本、利潤做整體總結算，收益愈高，技能點數也愈高。應用智慧農業感測器與 AI 監測的虛擬農場「生態領地」，代表群科為農業與食品，玩家需要穿戴 VR 設備，操控遊戲搖桿播種、澆水、收割，在指定時間內採收農作物來贏得點數。

「美食殿堂」代表群科為家政、衛護、餐旅，由攝影機抓取人像，結合虛擬遊戲介面啟動 AR 體感遊戲，玩家要運動身體來製作豆漿、湯等虛擬料理。模擬漁船行動的「海風獵場」代表群科則為海事及水產，玩家必須站上滑板裝置，根據螢幕指示前後左右移動，在汪洋大海中捕撈魚群，考驗平衡感與靈敏度，同時學習養殖與捕撈知識。闖完 6 道關卡，玩家將抵達「試煉島」進行最終挑戰，通過限時跑酷遊戲，最終打倒魔王，象徵通過職場的重重考驗。完成所有挑戰後，玩家來到「悟之島」進行職業轉生，拍下照片並依據得分最高的關卡，由 AI 生成半寫實風格的虛擬英雄人物，並登上英雄榜，一氣呵成的遊戲體驗令人驚艷不已。



除了互動遊戲區，虎科大也設計「匠魂島」展區，由 5 縣市 13 所科技大學組成的「中部地區技職大聯盟」，輪流展示各校的實作作品與介紹，分工合作共創精彩的展覽內容，也讓「技之勇者」成為推廣技職教育的旗艦平台。

整合國資圖資源 鼓勵適能適性發展

長年配合教育部推動「技職教育」與「職涯探索」的國資圖，擁有豐富的實體與電子書資源，2025 年特別結合「技之勇者」特展，為技職 16 群科精選推薦書籍，玩家觀展後能直接在現場選書，或連結至線上學習平台深度閱讀，從中獲得更多知識啟發。

國資圖也舉辦「技職群科嘉年華」，透過演講分享、手作體驗、遊戲營隊等，提供青少年詳盡的技職資訊，搭配虎科大與中部地區技職大聯盟推出的「見學遊程」，深入走訪校園，強化學子對技職教育體系的理解與認同，在他們心中埋下技職種子，今日的技之勇者，或許將成為明日的職業達人！

➤ 「技之勇者」職業試探展覽

展覽日期：2025 年 4 月 29 日（二）至 2027 年 12 月 31 日（五） 展覽地點：國立公共資訊圖書館總館 3 樓多元展示區