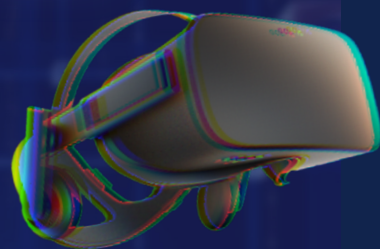


保良局何蔭棠中學

香港中學生虛擬現實設計比賽

全場總冠軍 《集氣》



比賽日期：31-5-2021



獲獎學生

4B 林學賢、4C 何鎂玲、4C 何梓然、4C 潘曉穎

作品連結：<https://edu.cospaces.io/QAR-JYN>

<https://vrforgood.hk>

VR for Good Challenge
香港中學生虛擬現實設計比賽

190 Teams
80 Secondary Schools
527 Students
179 Teachers

Co-organisers:
FACEBOOK COBO FOUNDATION 加油香港
Support of Government



參賽隊伍多達190隊



相關報導

A. 文匯報：

- (1) <https://www.wenweipo.com/a/202108/11/AP6112e3fee4b08d3407d37508.html>
- (2) <https://www.wenweipo.com/a/202108/11/AP6112e3efe4b08d3407d37506.html>

B. Unwire Pro:

- (1) <https://fb.watch/6bSeGv97xc/>
- (2) <https://unwire.pro/2021/06/17/vr-for-good-interview/>

C. 明報：

<https://school.mingpao.com/教育專題/香港中學生虛擬現實挑戰賽保良局何蔭棠中學勝出/>

D. South China Morning Post:

<https://drive.google.com/file/d/1IFYmi6g2hERR2uolRtxaTq2sywAHDTNJ/view?usp=drivesdk>

E. 商業電台 貼身科技局訪問 (9月11日星期六4:00 pm - 4:30 pm於商台881播放)

<https://www.881903.com/program/764/%E8%B2%BC%E8%BA%AB%E7%A7%91%E6%8A%80%E5%B1%80>

F. Facebook:

<https://www.facebook.com/FacebookHK/posts/2977296729166645>

港中學生設計VR場景 實踐科學知識

冀創科教育修補缺口

啟發思維

●保良局何蔭棠中學學生《集氣》獲總冠軍。



●學生試玩VR程式《集氣》。

《集氣》 保良局何蔭棠中學

走進場館解壓力

作品由四名中四學生何蔭棠、林學賢、潘曉穎和何梓軒共同製作。《集氣》以關注心理健康為設計主題，用VR設備使使用者投入舒適、生理和神經能力的虛擬世界。透過不同的場景，如運動、放鬆、冥想和角色扮演，讓使用者在運動、放鬆、冥想和角色扮演中，欣賞好人事跡，帶來正面人生觀，又可以投入大自然，舒緩身心疲憊。特別增設「戰場」環節，讓玩家可以放下煩惱，投入戰場。

總冠軍榮耀歸何蔭棠，獲四位學生表示，作品花了約6個月時間完成，全部學生也是第一次做VR。林學賢說：「比賽前我們對VR可說是一無所知，所以今次獲得冠軍感到驚訝。我們在製作過程中遇到很多困難，例如軟件支援軟件格式上出現問題。」又因受疫情影響，學校停課，只能以網上方式溝通，增加了合作的難度。

啟發學生繼續研VR

在其中一个環節中，設有「海報展覽」，用家可透過海報了解活動的快活。何蔭棠表示，在設計上考慮到用家的使用感受，因此此項展覽應多考慮到「用家」上。VR裝置與海報展覽是有關連的，不單是看海報，而是透過VR裝置，我們可透過VR裝置，了解海報展覽的意義。

問到學生對香港VR發展的感受，何蔭棠認為，VR在香港社會尚未普及，但此次比賽讓她更多留意到VR發展的模式。「我會多留意日常生活的VR。」

●學生試玩VR程式《廢滅之手》。

《廢滅之手》 恩平工商會李琳明中學

鬼怪解除浪費鬼

作品由兩名中三學生黃麗儀、文家豪共同製作。《廢滅之手》以改善環境與可持續性為主題，學生參考了近期流行網絡的鬼怪形象，二次創作設計為VR方案的角色。「這個角色是「鬼怪」的演員，在VR方案中，我們透過互動影片世界中，每個人心中也有鬼怪，而鬼怪就是負責解決這些鬼怪。」黃麗儀說，整個遊戲世界分為三部分，分別講述鬼怪、鬼怪與人類和人類如何解決鬼怪。每一部分均有鬼怪和人類如何解決鬼怪。若順利通過三個任務，則可獲得三個「神器」：Recycle、Reduce、Reuse，並可擁有鬼怪之手能處理鬼怪的問題。

問到為何以鬼怪作題材？文家豪說：



港生設計創意不遜外國生 虛擬實境令香港更美好

「VR for Good中學教育」由Facebook與Coba Foundation及加港港主辦，以鼓勵中學生學習和利用VR來改善社會狀況，應對香港的社會和環境問題，從而推動他們以科技改善生活。參賽隊伍可以「心理健康」或「環境與可持續性」作為主題，並需提交相關VR方案以及製作VR場景。比賽吸引超過80間中學參加，共190隊隊伍提交設計概念，最後選出一隊總冠軍及兩隊優異獎。

主辦機構Facebook香港、台灣及中亞地區公共政策總經理陳潔表示，學生的創作成果超出他們預期。

「雖然比賽我們在香港也會舉行，但我們希望透過學生在設計VR的創意和作品上，不遜外國學生，部分作品甚至令我們有驚喜。」

他指出，香港政府對其他地區學校放於科技的資助較多，在教育上近年也推行STEM，但他表示，仍有不少學校或機構獲得資助只建於科技器材，較少能發揮學生使用。「學生無法使用器材去增加知識，我認為在仍欠缺「教育」這階段。這一部分政府或機構可以重點推動，以完善缺口。」

中四學生何蔭棠表示，明白到這些作品是用什麼技術製作，也對VR有了一定的理解。她認為，VR在未來會有更大的發展，而她自己未來在VR的範疇上，有發展。透過這個比賽，我學會了編程，也對VR有更大的興趣。未來我也希望可以開發出其他VR的應用。



●恩平工商會李琳明中學《廢滅之手》獲優異獎。

關於身邊常吃外賣的朋友，我們有份朋友常叫外賣，因此製造了很多外賣食物垃圾。我們發現到這個問題，也認為這是香港人常見的問題，所以引發我們以環保題材，講解香港廢物的情況及學習正確處理回收物的方法。他們使用虛擬實境軟件CubPlex製作VR空間，當中融合現實中的設計，並讓學生使用360度相機拍攝回收物。文家豪負責製作VR場景，是一個半月時間便製作完成。

這是他們首次製作VR場景。文家豪則負責製作VR場景，由兩位同學負責設計和製作。他們在製作VR場景時，曾以軟件製作3D模型的文家豪3D模型或3D模型更難製作。《廢滅之手》更加困難。角色的內心動作也要配合，他們花了很長時間研究如何把動作及呈現得較有動感，但因為器材不足，令部分設計不能理想呈現。是次比賽中獲得優異獎，兩位學生滿意作品仍有改善空間。「我對於獲獎感到驚訝，作品上，認為可改善影片配合的校字。」黃麗儀說。



政府近年大力推行創科教育，更支持中、小學加強對學生的STEM教育。隨著政府落實各項資助政策培育創科人才，社會上討論創科話題漸趨熱烈，不少機構舉辦活動鼓勵學生運用想像力設計出創意的發明，實行以科技改善社會與環境。從學生們高質的作品中可見本港推行創科教育的成果，惟創科活動主辦機構負責人向記者表示，香港推行創科教育上仍有缺口，他期望政府或機構可以重點推動，更完善及加強教導學生多元化使用科技器材，此更能啟發學生思維、活學活用。

●採、攝：香港文匯報記者 張美坤

近

在港不難找到學生們創科的「成果舞台」，不論是成果展覽、體驗活動，還是精英比賽，以創科為題的可是多不勝數。但肯定的是能站上舞台的作品都經過認真思考與設計。早期的兩項VR比賽，「VR for Good中學教育」以及「第54屆國際科學展覽」，呈現了香港中學生們的創科作品。

《藍的疑惑》沙田蘇森公學

電子設備會發出可見藍光，人在夜間直接暴露於藍光下會降低睡眠質素和干擾消化節律。因此四位同學黃智傑、陳國心、朱國輝研發了偵測藍光的裝置。用家只需要在使用電子設備時戴上藍光眼鏡，眼鏡上多光譜數字傳感器會偵測和記錄藍光的強度，然後將數據傳入人工智能分析，當用家吸收過多藍光時會給予相應的提醒，從而改善用家的睡眠質素。

●沙田蘇森公學學生設計偵測藍光眼鏡。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

《幫譯里》慈幼英文學校

香港人工作繁忙經常缺乏烹飪時間選擇健康飲食，容易引起營養不良和營養缺乏之病。學生李浩軒、謝鈞軒、吳曉彤、謝柏南設計了應用程序《幫譯里》，用家可解讀《幫譯里》合作的餐廳收據上的二維碼，獲取用家的飲食數據報告，當中包含營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。《幫譯里》也會整合用家的食物資訊並整理成圖表顯示，亦會為用家提供飲食和運動建議。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫譯里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里等數據。

《卡丁車之家》何文田官立中學

電動車是近年熱門話題，不少人由汽車轉為電動汽車，但電動車的面對者充電位置不便利等問題。為解決這些問題，黃曉輝、賴志強、何卓言、黃啟輝研發出以太陽能充電的電動卡丁車。若用家的電動卡丁車用電，只需將電動卡丁車上已充滿電的電池，即可馬上繼續使用，無須等待充電。

●何文田官立中學學生研發可更換的太陽能電動卡丁車電池。

