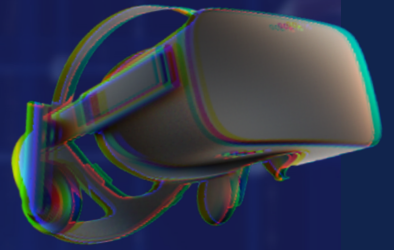


VR for Good Challenge

Champion 《Harvest Of Courage》



Organizer: Facebook及Cobo Foundation

Date: 31-5-2021



**4B LAM HOK YIN, 4C HO MEI LING, 4C
HO TSZ YIN, 4C POON HIU WING**

Link of project:
<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 加治香港
Foundation of Education



Over 190 Teams joined



Related news published

A. Hong Kong Wen Wei Po :

(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. Ming Pao :

<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. RTHK 貼身科技局訪問 (11th September 2021, 4:00 pm - 4:30 pm, Channel 881)

<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。



●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。



●學生試玩VR模式《集氣》。

《集氣》 保良局何蔭棠中學

走進場館抒解壓力

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，用家庭VR設備便可投入沉浸式心理、生理和神經能力的虛擬世界。透過不同的場景設定，讓學生在VR中，以第一人稱視角，透過角色給予鼓勵，更可透過VR中與角色互動，舒緩身心壓力。在跑道上運動，家庭健身操快樂回歸，欣賞好人事跡帶來正面人生觀，又可以投入大自然，舒解身心疲憊。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接觸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

在其中一个場館中，設有「海報牆」，用家可參考海報上的快捷、何梓軒表示，在設計上考慮到用家的使用感受，因此此項海報牆多考慮到「用家」上VR裝置後視角是會有偏差，我們曾詢問同學試玩後發現視角偏差，不致會感到不適。

問到學生對香港VR發展的感受，何梓軒認為，VR在香港社會尚未普及，但此次比賽卻使她更多留意相關資訊的格式，「我會多留意日常生活的VR」。

●學生試玩VR模式《廢滅之手》。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●學生試玩VR模式《廢滅之手》。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

●獲評表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

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及加港香港主辦，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，促進學習，參與社會公益。作品有題材，是需按特定主題構思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淑儀表示，學生的創作成果展現出獨創性，帶來驚喜。

「總冠軍的比賽我們在香港也會舉行，我們為香港學生在設計VR的創意和成果上給予的不比外國學生差，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，我認為現在仍欠缺「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、林學賢、潘曉穎和何梓軒表示，在設計上考慮到用家的使用感受，因此此項海報牆多考慮到「用家」上VR裝置後視角是會有偏差，我們曾詢問同學試玩後發現視角偏差，不致會感到不適。

問到學生對香港VR發展的感受，何梓軒認為，VR在香港社會尚未普及，但此次比賽卻使她更多留意相關資訊的格式，「我會多留意日常生活的VR」。

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接觸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。

在其中一个場館中，設有「海報牆」，用家可參考海報上的快捷、何梓軒表示，在設計上考慮到用家的使用感受，因此此項海報牆多考慮到「用家」上VR裝置後視角是會有偏差，我們曾詢問同學試玩後發現視角偏差，不致會感到不適。

問到學生對香港VR發展的感受，何梓軒認為，VR在香港社會尚未普及，但此次比賽卻使她更多留意相關資訊的格式，「我會多留意日常生活的VR」。

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接觸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。

在其中一个場館中，設有「海報牆」，用家可參考海報上的快捷、何梓軒表示，在設計上考慮到用家的使用感受，因此此項海報牆多考慮到「用家」上VR裝置後視角是會有偏差，我們曾詢問同學試玩後發現視角偏差，不致會感到不適。

問到學生對香港VR發展的感受，何梓軒認為，VR在香港社會尚未普及，但此次比賽卻使她更多留意相關資訊的格式，「我會多留意日常生活的VR」。

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接觸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。

在其中一个場館中，設有「海報牆」，用家可參考海報上的快捷、何梓軒表示，在設計上考慮到用家的使用感受，因此此項海報牆多考慮到「用家」上VR裝置後視角是會有偏差，我們曾詢問同學試玩後發現視角偏差，不致會感到不適。

問到學生對香港VR發展的感受，何梓軒認為，VR在香港社會尚未普及，但此次比賽卻使她更多留意相關資訊的格式，「我會多留意日常生活的VR」。

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接觸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。

在其中一个場館中，設有「海報牆」，用家可參考海報上的快捷、何梓軒表示，在設計上考慮到用家的使用感受，因此此項海報牆多考慮到「用家」上VR裝置後視角是會有偏差，我們曾詢問同學試玩後發現視角偏差，不致會感到不適。

問到學生對香港VR發展的感受，何梓軒認為，VR在香港社會尚未普及，但此次比賽卻使她更多留意相關資訊的格式，「我會多留意日常生活的VR」。

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接觸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。

在其中一个場館中，設有「海報牆」，用家可參考海報上的快捷、何梓軒表示，在設計上考慮到用家的使用感受，因此此項海報牆多考慮到「用家」上VR裝置後視角是會有偏差，我們曾詢問同學試玩後發現視角偏差，不致會感到不適。

問到學生對香港VR發展的感受，何梓軒認為，VR在香港社會尚未普及，但此次比賽卻使她更多留意相關資訊的格式，「我會多留意日常生活的VR」。

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接觸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。

在其中一个場館中，設有「海報牆」，用家可參考海報上的快捷、何梓軒表示，在設計上考慮到用家的使用感受，因此此項海報牆多考慮到「用家」上VR裝置後視角是會有偏差，我們曾詢問同學試玩後發現視角偏差，不致會感到不適。

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

近來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，以創科為題的可能是多不勝數，但肯定的是能站上舞台的作品都經過認真審慎為數不少。早前的兩項創科比賽「VR for Good中學展覽」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，因此四位學生陳美蘭、張智強、陳國心、朱顯輝研發了防藍光的眼鏡。用家只需要在使用電子設備時戴上眼鏡，眼鏡上多光譜數字傳感器會監測和記錄藍光的強度，然後將數據輸入人工智能分析，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出防藍光眼鏡。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

●眼鏡會監測記錄藍光強度。

《幫誼里》慈幼英文學校

香港人工作繁忙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，學生李浩軒、謝鈞軒、吳曉彤、謝柏南設計了應用程序《幫誼里》，用家可掃描《幫誼里》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，《幫誼里》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《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●慈幼英文學校學生設計應用程序《幫誼里》。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。

●應用程序可發覺用家營養攝取卡路里、脂肪和蛋白質數值。