

# 新創型

- 羊咩咩整合行銷有限公司
- 愛吠的狗娛樂股份有限公司



**KOSMOS**  
Where Tech Hits Experience

## 虛擬主播-閻小妹VTuber整合開發計畫

計畫期程：107.11.1~108.10.31

### 產品摘要

本計畫整合軟硬體開發VTuber完整制程，並應用體感技術，讓經營10年的台灣原創動畫角色「閻小妹」IP的虛擬角色能夠在線上與觀眾即時互動，強化虛擬角色的真實度，讓Vtuber經營更加普及化。



羊咩咩整合行銷有限公司

<https://www.yameme.net>

### 執行成果

- 共製作25支影片、4支360環景影片，包含夢時代、高雄展覽館及駁二蓬萊等景點，在Youtube平台的點閱率達6,000次以上。
- 於高雄科大燕巢校區建置多人體驗360環景教室，已辦理3場次體驗營，參與人數達350人以上。
- 透過公司開發之VTuber完整制程，帶動與廠商間合作，增加公司營業額逾300萬元。

### 產品應用領域

- 已與高雄科大洽談後續VTuber節目製作，預計進行技術轉移，並培養種子團隊，定期進行高雄相關主題節目拍攝上架，且不限於觀光、農業、科技、海洋、AI及5G等產業應用。

## XR體感娛樂內容開發暨展場互動行銷計畫

計畫期程：107.11.1~108.10.31

### 產品摘要

本計畫開發【魔法夜派對】，透過輕鬆活潑的基調，加上 KUSO 惡搞的諧趣，讓玩家們擁有不同以往的趣味體驗；同時開發一款可置於展場外的AR互動內容與展位內的 VR 遊戲內容結合，吸引人潮進行互動體驗。



愛吠的狗娛樂股份有限公司

<https://www.thebarkingdog-games.com/>

### 執行成果

- 已於中央公園站「XR未來日」體驗店進行試營運，使用者透過FunTrip-AR App進行體驗，App每月下載數達2,000次。
- 試營運三個月，平均每月互動約900人次，亦透過國內外授權金取得方式，營收達38萬元。
- 預計目前授權之體驗店(台灣、上海、香港)8個月內可達6,000人次體驗，產值約120萬元。

### 產品應用領域

- 遊戲已發行至沙烏地阿拉伯，目前與印度、大陸的客戶進行測試，未來將持續擴展國內外銷售。
- 可運用3D AR實境展覽技術，結合大富翁遊戲方式，於公共空間進行體驗互動，並置入商家優惠，串起商城金流，開啟與品牌與藝術、展會業者的合作。