



@AESIR

AR VR Game
Social Enterprise

@AESIR

info@aesir.hk

About AESIR

Founded by 90s digital media creators, AESIR aims to bring inclusion and happiness to society with Game creation.

From designing and publishing Hong Kong's first AR Positive Psychology Children's PlayBook "Happy Kingdom" to interactive motion sensor game "Magic Words" designed for children with dyslexia and the STEM Course design for non-Chinese students learning Chinese history, creators hope to create a more inclusive society through creative animation, interactive games, virtual reality (VR) and augmented reality (AR), to better serve group of diverse special needs and inject happiness to our livings.



Benefaceries

>500,000

person -time



IT Innovation(動態感應) For Special Schools 特殊學校的科技創新

我們和大學教授、職業治療師設計了一項遊戲
We designed a game with university professors and occupational therapists

Phone: +852 96096892
Email: info@aesir.hk
Website: AESIR.hk

ZERO WONG, Founder


AESIR

hket

香港經濟日報



突破傳統教學限制

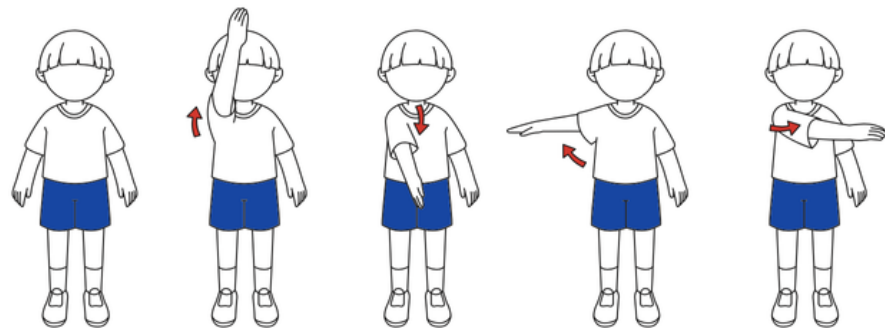
社企研本地化SEN教材支援

Magic Chinese 魔法文字大冒險

- 為患有讀寫障礙的兒童和少數族裔人士而設計
- 與治療師和特殊學校的老師合作
- 運用AR和VR技術增強其身體協調能力



- 三款具動態感應功能的遊戲
- 「口唱書空 – 體感書寫訓練遊戲」，
「認讀訓練 – 辨別文字遊戲」和「句
子組織訓練」
- 旨在提升學生對中國語文的興趣

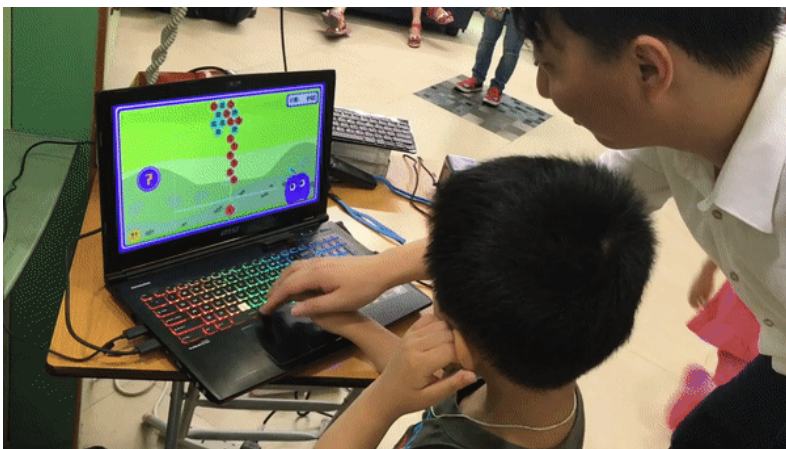


Magic Chinese 魔法文字大冒險

- 開發了一款針對香港少數族裔的手機應用程式。
- 旨在激發他們對中文的學習興趣，進而學好這門在香港是必修科目的語言。
- 透過這款應用程式，希望學生們可以在有趣的遊戲中學習基礎漢語詞彙。



AR Rehab AR教具



復康速遞

社創復康巡禮

本項目曾獲社創基金撥款資助部分服務，
資助詳情請瀏覽社創基金網頁



為有特殊教育需要學生而設的 AR 教具

本港有逾4.1萬名有特殊教育需要（SEN）的中、小學生，幼稚園方面，每七個學生便有一個懷疑或確診有發展困難，如自閉症、情緒病等。而學生大多要接受重複性的訓練以備將來融入社會，追上同齡小孩。

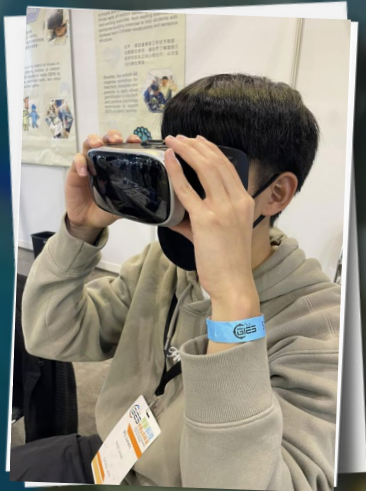
雖然特殊教育機構和復康中心提供的一對一及小組訓練行之有效，但始終難以在短時間內解決眾多學童輪候治療的問題。李太的孩子患有自閉症，與大多數自閉症兒童一樣，李太的孩子比較缺乏想像能力，聽覺接收訊息的能力亦較弱，未能充分明白口語的指令，以致往往因不理解要求而作出不恰當的行為。正因為孩子未能理解他人，令李太在照顧他時承受相當的壓力。然而，自閉症孩子的視覺辨別能力較聽覺強，傳統治療包括視覺式指導的提示圖卡，「增強現實」（Augmented Reality - AR）技術正好恰當地豐富視覺果效。



AR 作為特殊教育教材

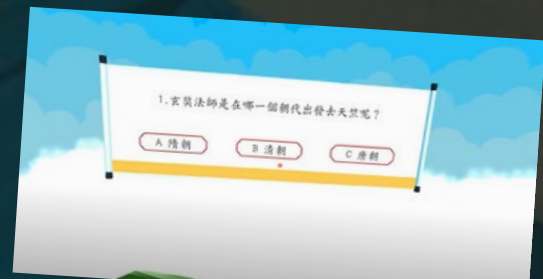
通過社創基金資助，AESIR.HK與美國正面心理研究人員聯合出版一本關於兒童正面心情的遊戲書《快樂王國》，協助自閉症兒童了解不同的正面情緒和學習管理。《快樂王國》是香港第一本AR快樂心理學的兒童書，採用美國南佛羅里達大學研究人員在學校教育正面心理學的計劃（Promoting Student Happiness Positive Psychology Interventions in Schools），教導家長和孩子學習快樂心理，提倡親子閱讀和遊戲時光對兒童成長的重要，鼓勵學生有正向價值觀，應付挑戰，關懷他人。通過AR手機App，李太和她





VR

VR Tech for Children with Special Needs 特殊需要兒童的



VR Consumer Council Program

VR消費陷阱

- VR技術創造身歷其境的學習環境
- 進行體驗式學習
- 提升學生對消費陷阱的警覺性





姓名	姓名
中文	中文
English	English
性別	性別
年齡	年齡
學歷	學歷
工作	工作
住址	住址
電話	電話
傳真	傳真
手機號碼	手機號碼

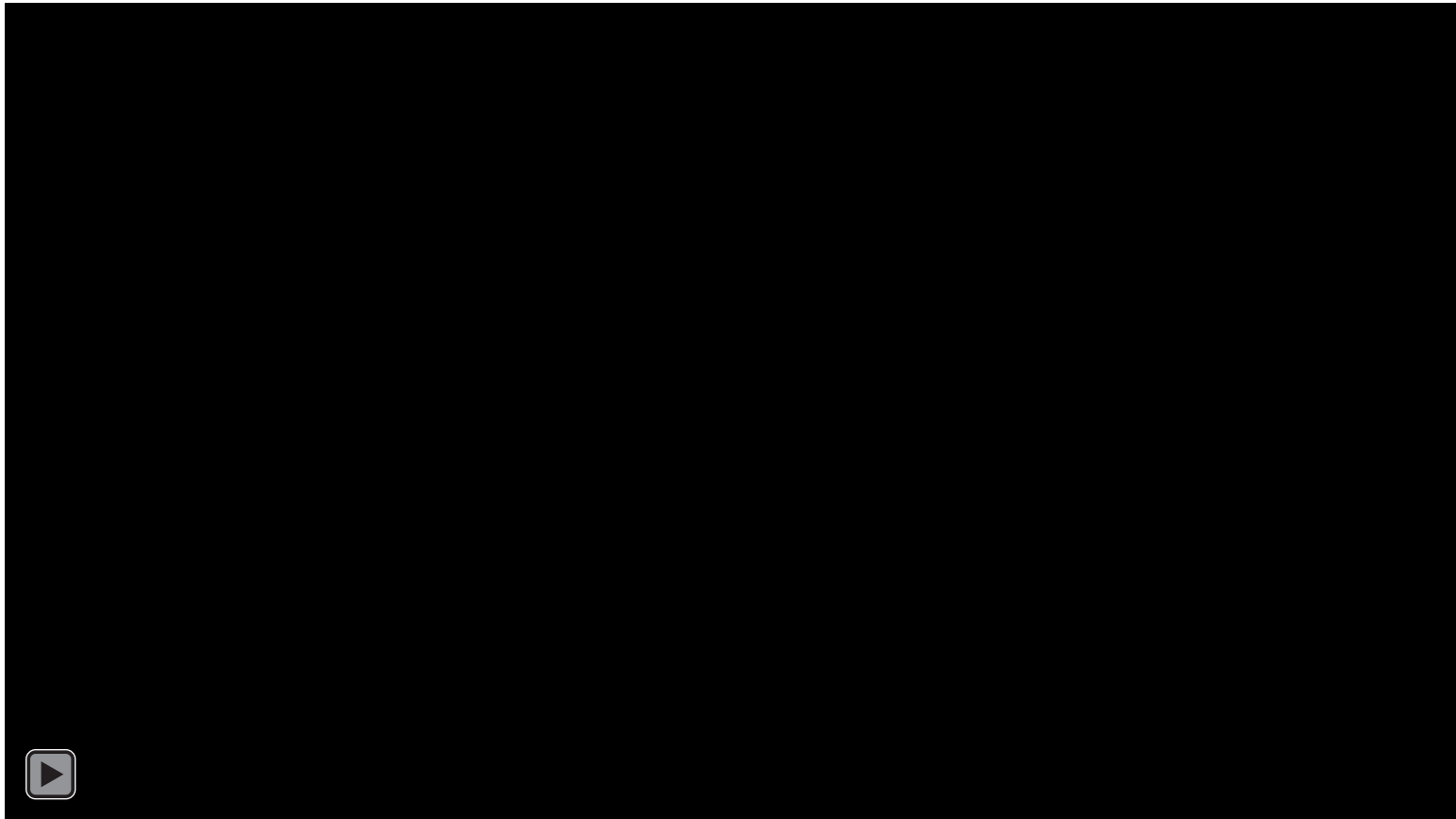
消委會VR體驗學防騙
互動形式從逾60場景中選擇

教學生拒絕強迫消費陷阱

AR一帶一路

ARTech for Children with Special Needs
特殊需要兒童的藝術科技創新

AR Tech 培育學生具備世界觀了解國家民族歷史



Phone: +852 96096892
Email: info@aesir.hk
Website: AESIR.hk



AR Belt and Road AR 一帶一路

1. “一帶一路”歷史教育：為學生提供學習和教育的場所，讓他們以STEM知識和技能共創“一帶一路”文物
2. 娛樂及藝術鑑賞：以歷史文脈取悅大眾藝術，體現香港作為東西方文化中心的地位。



Front



Back





裨益和影響

學界

- 高主教書院 (中學IT創新實驗室項目)
- 潔心林炳炎中學 (中學IT創新實驗室項目)
- 香港天主教教區

藝術策展

- 山下策劃 Mediators Rock Limited

非政府組織

- 香港青少年發展聯會

- 提高學生的計算思維能力，了解多媒體交互的結構以及機器交流。
- 對動畫設計、編程和操作M.I.W. 有基本的了解。
- 應用文化應用知識，在項目中為社區創建解決方案
- 關於“一帶一路”（歷史和文化意識）和增強現實AR原理的知識
- 跨文化理解能力、歷史背景（基督教如何傳入中國）、開放態度

HAPPY KINGDOM 快樂王國

- 基於擴增實境技術開發的手冊，旨在幫助患有心理疾病的兒童在康復過程中提高情感識字能力。
- 擴增實境手冊主要針對語言和心理治療診所、特殊學校、普通幼稚園和小學中的特殊教育需求（SEN）學生及其家長的需求。
- 第一本擴增實境手冊的主題是關於正向心理學的。



AR Playbook & Mobile App

HAPPY KINGDOM 快樂王國

- SEN學生將透過擴增實境手冊學習並被鼓勵擁有積極的思維方式。
- 學生們可以使用手機應用程式每天記錄讓他們開心的事件。
- 與SEN團體共同設計了一款特別設計的Kinect運動遊戲。





AESIR
AR VR Social
Enterprise for
Special Needs

Ernest
PMP
Project
Director



Zero
CTO
MultiMedia
Design

藝術
科技

AR VR
AR Tech

Phone: +852 96096892
Email: info@aesir.hk
Website: AESIR.hk



Member of VTC Group
VTC 機構成員



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups



香港教育大學
The Education University
of Hong Kong



Top 12 Social Enterprise
in Asia



Global Tech Startup Top 500





快樂
HAPPY
KINGDOM
王國

 AESIR

info@aesir.hk