

111-2 大葉大學 完整版課綱

| 基本資料 | | | |
|------------------|--|----------|---------------|
| 課程名稱 | 虛擬實境設計研究 | 科目序號/代號 | 2102 /DAR5133 |
| 必選修/學分數 | 選修 /3 | 上課時段/地點 | (三)ABC /PX302 |
| 授課語言別 | 中文 | 成績型態 | 數字 |
| 任課教師 / 專兼任別 | 程仲勝 / 專任 | 畢業班/非畢業班 | 非畢業班 |
| 學制/系所/年班 | 研究所碩士班 /設計暨藝術學院碩士班 /1年1班 | | |
| Office Hour / 地點 | (一) 10:10~11:00、(一) 11:10~12:00、(一) 13:20~14:10、(一) 14:20~15:10、(一) 15:20~16:10、(一) 16:20~17:10 / H318 | | |
| 協同授課教師 | n.a. | | |

課程簡介與目標

瞭解與研究虛擬實境設計，並搭配HTC VIVE完成虛擬實境設計

課程大綱

- 1.VR體驗
- 2.研究與VR提案
- 3.VR美術製作
- 4.VR程式製作
- 5.完成VR製作

基本能力或先修課程

unity與相關3D軟體基礎

課程與系所基本素養及核心能力之關連

-  創新人文思維論述及務實社會關懷實做能力
-  跨域設計開發與專業連結整合能力
-  國際移動學習與跨境創作實踐能力
-  多元性設計藝術拓展與新世代科技運用能力

教學計畫表

| 系所核心能力 | 權重(%) 【A】 | 檢核能力指標(績效指 標) | 教學策略 | 評量方法及配分 權重 | 核心能力 學習成績 【B】 | 期末學習 成績 【C=B*A 】 |
|-----------------------------|--------------|---|--|---|---------------------|---------------------------|
| 多元性設計藝術 拓展與新世代科 技運用能力 | 25 | 專業藝術理論的貫徹能 力 發掘並定義設計議題之 能力 具備建立解決設計議題 程序的能力 專業藝術創作的執行能 力 跨領域整合專業知識， 創新研發能力 具備邏輯思辨的能力 使用者導向設計問題解 決能力 跨領域整合專業知識， 創新研發能力 具備以各種表現法工 具(2D,3D)呈現設計構想 的能力 | 小組討論 講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) | 書面報告: 20% 成品製作: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 30% | 加總: 100 | 25 |
| 創新人文思維論 述及務實社會關 懷實做能力 | 25 | | 小組討論 講述法 實務操作(實 驗、上機或 實習等) | 書面報告: 20% 成品製作: 30% 課程參與度: 20% 實驗操作: 30% | 加總: 100 | 25 |
| 跨域設計開發與 專業連結整合能 力 | 25 | | 講述法 小組討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) | 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 20% 實驗操作: 30% | 加總: 100 | 25 |
| 國際移動學習與 跨境創作實踐能 力 | 25 | | 講述法 小組討論 實務操作(實 驗、上機或 實習等) | 課程參與度: 20% 成品製作: 30% 書面報告: 20% 實驗操作: 30% | 加總: 100 | 25 |

成績稽核

實驗操作: 30%

成品製作: 30%

書面報告: 20%

課程參與度: 20%

書籍類別 (尊重智慧財產權, 請用正版教科書, 勿非法影印他人著作)

| 書籍類別 | 書名 | 作者 |
|------|----|----|
| 自編教材 | 略 | 略 |

上課進度

| 週次 | 教學內容 | 教學策略 |
|----|--------------------------------------|--------------------------|
| 1 | VR體驗 & 智財權宣導(含告知學生應使用正版教科書) & 交通安全宣導 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 2 | VR體驗 | 講述法、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 3 | 研究與VR提案 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 4 | 研究與VR提案 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 5 | 研究與VR提案 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 6 | VR美術製作 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 7 | VR美術製作 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 8 | VR美術製作 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 9 | 期中考 | 小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 10 | VR程式製作 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 11 | VR程式製作 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 12 | VR程式製作 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |

| | | |
|----|---------|--------------------------|
| 13 | VR程式製作 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 14 | VR程式製作 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 15 | VR系統設計 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 16 | VR系統設計 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 17 | VR系統設計 | 講述法、小組討論、實務操作(實驗、上機或實習等) |
| 18 | 期末發表與展示 | 實務操作(實驗、上機或實習等) |