

112-2 大葉大學 完整版課綱

基本資料

課程名稱	虛擬實境設計	科目序號/代號	0489 / MDI3034
必選修/學分數	選修 /3	上課時段/地點	(五)567 / H615
授課語言別	中文	成績型態	數字
任課教師 / 專兼任別	楊政衛 / 兼任	畢業班/非畢業班	畢業班
學制/系所/年班	大學日間部 / 多媒體數位內容學士學位學程 / 4年2班		
Office Hour / 地點	n.a.		
協同授課教師	n.a.		

課程簡介與目標

虛擬實境為近幾年來新興崛起的電腦應用科技，為一種結合電腦圖形、電腦仿真、人工智慧、感應及顯示處理等技術的發展成果，利用電腦模擬產生三維空間的虛擬世界，提供使用者視覺、聽覺及觸覺等綜合感知的人工環境，並讓人沉浸於電腦情境中，並能與之互動，感受到有如真實世界的聲光效果。本課程之目標除教授設計虛擬實境系統之基本原理及技術外，期間將會以製作一些虛擬實境專題為導向。如:互動虛擬藝文展演、3D互動遊戲等。

課程大綱

1. 虛擬實境簡介
2. 虛擬實境軟硬體設備簡介
3. 虛擬實境系統體驗
4. 虛擬實境專題實作

基本能力或先修課程

基礎程式設計

課程與系所基本素養及核心能力之關連

- 具備多媒體設計專業知識的能力
- 具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力
- 具備整合多媒體設計知識及技術的能力
- 具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力
- 具備計畫管理、有效溝通、尊重多元觀點與團隊合作的能力
- 具備持續學習的習慣與能力。
- 具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。
- 具備專業倫理觀念及能夠認知社會責任
- 具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。

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 】
具備多媒體設計專業知識的能力	30	<p>培養學生理解多媒體數位內容理論之能力。</p> <p>培養學生熟悉多媒體數位內容相關知識之能力。</p> <p>培養學生具備多媒體數位內容相關專業知識之能力，包括動畫、動漫與遊戲設計等。</p> <p>培養學生具備多媒體數位內容相關設計涵養之能力，包括文創、藝術與美學等。</p>	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	作業: 100%	加總: 100	30
具備執行多媒體設計實務所需技術、技巧及使用現代工具的能力	25	<p>培養學生具備且能運用多媒體數位內容相關專業設計技術與技巧。</p> <p>培養學生實作多媒體數位內容系統之能力。</p> <p>培養學生具備使用現代多媒體軟硬體設計工具之能力。</p>	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 100%	加總: 100	25
具備整合多媒體設計知識及技術的能力	15	<p>培養學生整合理論知識與實務技術之能力。</p> <p>培養學生整合視覺傳達、資訊科技及內容管理相關領域知識之能力。</p>	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 100%	加總: 100	15
具備發掘、分析及因應複雜跨領域多媒體設計問題的能力	10	<p>培養學生具備探究複雜多媒體設計問題之能力。</p> <p>培養學生具備解決與實作複雜多媒體設計系統之能力。</p> <p>培養學生具備分析與組織複雜多媒體設計問題之能力。</p>	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	課程參與度: 100%	加總: 100	10

具備人文藝術涵養、創意思維及創新設計的能力。	15	培養學生具備人文藝術涵養。 培養學生具備創意思維之能力。 培養學生具備創新設計之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	成品製作: 100%	加總: 100	15
具備蒐集、解讀與分析全球多媒體產業趨勢，及參與多媒體實務設計的能力。	5	培養學生具備認識全球多媒體產業時事議題之能力。 培養學生了解多媒體設計對產業、社會及全球的影響。 培養學生具備進入職場所需之實務工作能力。 培養學生具備前瞻性與國際觀。 培養學生解決產業實際問題之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等)	期末考: 100%	加總: 100	5

成績稽核

作業: 30%

成品製作: 30%

期末考: 30%

課程參與度: 10%

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
參考教材及專業期刊導讀	VR虛擬實境學習手冊：為桌面應用、網頁、行動裝置打造身臨其境的體驗	Tony Parisi

上課進度

週次	教學內容	教學策略
1	學期內容與評分標準 & 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
2	VR介紹與360影片分享	講述法
3	基礎VR專案實作1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
4	基礎VR專案實作2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
5	基礎VR專案實作3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)

6	基礎VR專案實作4	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
7	基礎VR專案實作5	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
8	基礎VR專案實作6	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
9	期中考	實務操作(實驗、上機或實習等)
10	進階VR實戰1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
11	進階VR實戰2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
12	進階VR實戰3	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
13	進階VR實戰4	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
14	進階VR實戰5	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
15	進階VR實戰6	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
16	進階VR應用分享1	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
17	進階VR應用分享2	講述法、實務操作(實驗、上機或實習等)
18	期末考	實務操作(實驗、上機或實習等)