

Course Syllabus

開課學期 Academic Year/Semester	109-1	部 別 Day/Night School	<input checked="" type="checkbox"/> 日間部 <input type="checkbox"/> 進修部
系 科 Department	通識教育中心	學 制 Program	大學部
課程名稱 Course Title	中文：VR 電子書 英文：VR e-book	授 課 教 師 Instructor	陳昌助/陳韋陸
課程類別 Course type	選修	開 課 班 級 Class	博學涵養 <input type="checkbox"/> 人文 <input checked="" type="checkbox"/> 自然
學 分 數 Credit Hour	2	授 課 時 間 Hour (s)	2
科目代碼		辦 公 地 點	資訊服務組 / 教學發展中心
開課代號		請 益 時 間	
課程描述 Course Description	中文	英文	
	Vivepaper 是一款能將 AR 和 VR 技術進行融合，賦予使用者在虛擬世界中與真實世界內容互動的工具，保證虛擬體驗，增強真實感。本課程將介紹 Vivepaper 編輯軟體的使用，不需要任何程式語言就可以製作自己的 VR 電子書，首先以範例操作引發興趣，再引導學生分組從規劃腳本、拍攝素材到實作作品，完成 VR 電子書之創作，最後在期末舉行 VR TED，讓學生進行成果發表。	Vivepaper is a tool of fusion AR and VR technologies, giving users the ability to interact with real-world content in the virtual world, ensuring a virtual experience and enhancing realism. This course will introduce the use of Vivepaper editing software. Do not need any program language to make VR e-book. First, use the example operations to arouse interest, and then guide students to group from planning scripts, shooting materials to implementation works. Finally, hold VR TED at the end of the course for results presentation.	
課程目標 Course Objectives	中文	英文	
	<p>認知：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 了解 VR 的素材與相關工具軟體操作 2. 了解 VR 整合軟體之使用 3. 了解 VR 電子書之製作流程 <p>情意：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 思索以 VR 電子書表達抽象之意念 <p>技能：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 軟體開發工具的使用 2. 對軟體需求的確認與分析 3. 能認識科學方法與科學精神的基本論述及主要內涵 4. 能運用適當工具與方式表述資料，且表述的內容論述與結構皆完整 5. 能有創意性的表述，並清楚傳達自己的想法 	<p>Cognition：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Understand the material of VR and operation of software. 2. Understand the operation method of the VR integrated software. 3. Understand the Manufacture flow of VR creation. <p>affection：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Think who to express the abstract thought by the VR creation. <p>skill：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. The use of software development tool. 2. Analyze and ascertain software requirements. 3. Can express oneself or others' opinions in a clear and effective manner, through oral or written presentation. 4. Can exercise multiple thinking methods to ponder on the cause and format of issues and explore their correlations. 5. Can make critical thinking based on logical principles. 	

評量標準 Assessment standards			
<input type="checkbox"/> 期中考試 _____ % <input checked="" type="checkbox"/> 期中報告 40 % <input type="checkbox"/> 平時考 _____ % <input type="checkbox"/> 期末未試 _____ % <input checked="" type="checkbox"/> 期末報告 40 % <input checked="" type="checkbox"/> 上課參與度 10 % <input checked="" type="checkbox"/> 出席 10 % <input type="checkbox"/> 口頭報告 _____ % <input type="checkbox"/> 其它 _____ %			
教科書 (書名、作者、出版社、備註) Textbook (Title, Author, Publisher, Remarks)			
書名 Title	作者 Author	出版社 Publisher	備註 Remarks
Vivepaper 製作教學	陳昌助	無	自編線上教材 http://gg.gg/vivepaper
參考書目 (書名、作者、出版社、期刊、備註) Reference Materials (Title, Author, Publisher/Journal, Remarks)			
書名 Title	作者 Author	出版社/期刊 Publisher/Journal	備註 Remarks
授課進度 Course Schedule			
「科目主題」為整門課程之大單元名稱 (填寫約 4-6 項主題), 「授課進度」為每週上課之小單元名稱			
週次 Week	科目主題 Course Subject	教學方式 Teaching Method	授課進度 Course Schedule
1	VR 概論	上課、實機操作	Vivepaper 簡介
2	VR 工具	上課、實機操作	Vivepaper 軟體安裝
3	VR 工具	上課、實機操作	腳本示範
4	VR 工具	上課、實機操作	素材說明
5	VR 工具	上課、實機操作	頁面布局與製作
6	VR 工具	上課、實機操作	音效搭配
7	VR 工具	上課、實機操作	互動設定
8	作品設計與應用	上課、實機操作	實作練習
9	作品設計與應用	報告	期中作品呈現
10	作品設計與應用	上課、實機操作	分組規劃腳本
11	作品設計與應用	上課、實機操作	腳本討論
12	作品設計與應用	上課、實機操作	環景攝影機使用
13	作品設計與應用	上課、實機操作	空拍機使用
14	作品設計與應用	上課、實機操作	素材檢視與討論
15	作品設計與應用	上課、實機操作	分組作品實作
16	作品設計與應用	上課、實機操作	作品檢視與修正
17	作品設計與應用	報告	期末成果發表
18	作品設計與應用	報告	期末成果發表
「科目主題」為整門課程之大單元名稱 (填寫約 4-6 項主題), 「授課進度」為每週上課之小單元名稱			
一般能力指標			

General Learning Outcomes

一般能力

一、人文與思維

- 1、能瞭解人文、社會科學的基本概念與理論。
- 2、能基於人文、社會學的基礎認識，將此知識解釋人文社會的現象，並舉例說明。
- 3、能在生活中運用人文、社會學的知識，思辨、分析、批判探討人類與社會現象。
- 4、能覺知人文涵養教育所引發的心靈感動，欣賞、體悟多元文化與人文內涵之美。

二、內省與關懷

- 1、能進行內觀反省，了解自己的優、缺點，並據此作出適當的行為。
- 2、能藉由內觀反省，了解周遭人的感受，對群己、環境主動表現出關懷。
- 3、能對群己、環境的關懷產生價值感，成為態度。
- 4、能具有持久且一致主動關懷環境、群己，推己及人的品格。

三、創意與表達

- 1、能有效運用口頭語言、書面文書清楚表達自己的想法和他人的意見。
- 2、能運用適當工具與方式表述資料，且表述的內容論述與結構皆完整。
- 3、能有創意性的表述，並清楚傳達自己的想法。
- 4、表述的內容具有獨創見解，並與接收者可以進行有效的溝通與論辯。

四、科學與邏輯

- 1、能認識科學方法與科學精神的基本論述及主要內涵。
- 2、能運用多種思考方法，思索事務變化的因果和形式，探討事物間邏輯性關聯。
- 3、能依據邏輯推理原則，進行批判性思考。
- 4、能運用邏輯推理、批判性思辨能力，運用於生活與工作之中。

科目主題對應一般能力/專業能力之涵蓋率

Coverage Rate of the Course Subject Correspond to the Ordinary Ability and Professional Ability

「科目主題/單元」之能力百分比計算方法依據上方一般能力指標說明，依符合項次累積總百分比，每一科目主題(列)能力上限為 100%。

科目主題	核心能力				人文與思維				內省與關懷				創意與表達				科學與邏輯				合計
	1-1	1-2	1-3	1-4	2-1	2-2	2-3	2-4	3-1	3-2	3-3	3-4	4-1	4-2	4-3	4-4					
中文：VR 概論 英文：VR introductions													60		20	20	100%				
中文：VR 工具 英文：VR tools													10	40	20	30	100%				
中文：作品設計與應用 英文：Work design and application									20	30	30	20					100%				