

Course Syllabus

開課學期 Academic Year/Semester	113-1	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：文化資產與 VR 應用 英文：Cultural Assets and VR Applications	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(博學)
學分數 Credit Hour	2	授課時間 Hour (s)	2
辦公地點	資管系/圖資處	請益時間	
聯絡電話	分機 7709 / 6400		
電子信箱	ccchen@ctust.edu.tw / 107761@ctust.edu.tw		
課程描述 Course Description	中文	英文	
	VR 編輯軟體是一款能將 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 VR 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。	VR editor 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 VR editor. 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. 了解文化資產 2. 了解 VR 的素材與相關工具軟體操作 3. 了解 VR 整合軟體之使用 <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 concept of cultural assets. 2. Understand the material of VR and operation of software. 3. Understand the operation method of the VR integrated software. <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 <u>30</u> %	<input type="checkbox"/> 平時考 _____ %
<input type="checkbox"/> 期末未試 _____ %	<input checked="" type="checkbox"/> 期末報告 <u>50</u> %	<input checked="" type="checkbox"/> 上課參與度 <u>20</u> %
<input type="checkbox"/> 出席 _____ %	<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
VR 編輯軟體製作教學	陳昌助	無	自編線上教材

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 (填寫 4-6 項主題)	教學方式 Teaching Method	授課進度 Course Schedule
1	VR 概論	上課、實機操作	簡介
2	作品設計與應用	上課	認識文化資產、文資 VR 體驗
3	作品設計與應用	上課	中臺文化資產盤點
4	作品設計與應用	上課	台中市文化資產
5	作品設計與應用	上課	文資蘊生成果網站介紹
6	VR 工具	上課、實機操作	腳本示範、素材說明
7	VR 工具	上課、實機操作	頁面布局與製作
8	VR 工具	上課、實機操作	環景攝影機使用
9	VR 工具	上課、實機操作	空拍機使用
10	作品設計與應用	上課、實機操作	腳本討論
11	作品設計與應用	上課、實機操作	素材檢視與討論
12	作品設計與應用	上課、實機操作	書頁素材編修、實作[檢核一、書頁]
13	作品設計與應用	上課、實機操作	環景、空拍素材編修
14	作品設計與應用	上課、實機操作	環景、空拍素材實作[檢核二、環景空拍]
15	作品設計與應用	上課、實機操作	按鈕實作
16	作品設計與應用	上課、實機操作	配樂旁白錄製

17	作品設計與應用	上課、實機操作	配樂旁白實作 [檢核三、配樂旁白]		
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 認知：能建立人文、社會科學的基本概念與理論。 情意：能培養欣賞、體悟多元文化與人文內涵之美。 技能：能以人文社會學的知識，建構多元文化理念。 二、內省與關懷 認知：能建立具有創意性的思維與表現。 情意：能建構創意美感與溝通表達的思維。 技能：能開發富創意性的表現方式，運用於生活與工作之中。 三、創意與表達 認知：能檢視自己與群己、環境的關係，進行自我省思。 情意：能形成對群己、環境的關懷產生價值感，成為態度。 技能：能統合內觀反省，建立對群己、環境主動關懷的行為。 四、科學與邏輯 認知：能評析對事物的思維與表述內容結構是否完整。 情意：能養成具有科學邏輯思維的學習方法，進行有效的溝通與表達。 技能：能建立適當工具與方式表述，清楚表達自己的想法。					
科目主題對應一般能力/專業能力之涵蓋率(填寫說明) 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 (Course Subject) (填寫4-6項主題)		一般能力%(每項合計100%) General			
		1 人文與思維	2 內省與關懷	3 創意與表達	4 科學與邏輯
中文：VR 概論 英文：VR introductions				100	100%
中文：VR 工具 英文：VR tools				100	100%
中文：作品設計與應用 英文：Work design and application				100	100%