

101-1 大葉大學 完整版課綱

基本資訊

課程名稱	虛擬實境	科目序號 / 代號	1422 / IFR5076
開課系所	資訊工程學系碩士班	學制 / 班級	研究所碩士班1年1班
任課教師	程仲勝	專兼任別	專任
必選修 / 學分數	選修 / 3	畢業班 / 非畢業班	非畢業班
上課時段 / 地點	(一)234 / H705	授課語言別	中文

課程簡介

讓學生了解何謂虛擬實境、所需相關輸出入設備，以及虛擬實境技術在各生活領域之應用。在課堂中介紹Vizard虛擬實境設計軟體，並引導學生設計出簡易空間規劃、數位學習及數位遊戲等相關之虛擬實境系統。

課程大綱


1. 虛擬實境及其應用簡介
2. 虛擬實境設備及軟體簡介
3. Vizard虛擬/擴增實境軟體介紹
4. 空間規劃虛擬實境設計
5. 數位學習虛擬實境設計
6. 數位遊戲虛擬實境設計
7. 虛擬實境與擴增實境


基本能力或先修課程


程式設計

課程與系所基本素養及核心能力之關連

1.1 具備軟硬體設計與系統整合之能力。

 1.2 具備至少以下一種特定資訊工程領域之專業知識：(1) IC設計與自動化 (2) 網路多媒體 (3) 知識工程 (4) 行動通訊。

 2.1 具備應用相關數學、科學及工程原理解決工程技術或學術研究問題之能力。

 2.2 具備撰寫研究成果報告之能力。

3.1 具備溝通與協調之能力。

3.2 具有團隊合作之能力。

4.1 具備專題策劃及專案執行之能力。

4.2 具備專案領導之技巧與時程管理之能力。

 5.1 瞭解全球資訊研究及相關產業之發展現況與趨勢。

5.2 具備應用外語之能力。

6.1 瞭解終身學習的重要性及具備自我學習之能力。

6.2 具備使用圖書資訊與網路資源之能力。

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】
1.2 具備至少以下一種特定資訊工程領域之專業知識：(1) IC設計與自動化 (2) 網路多媒體 (3) 知識工程 (4) 行動通訊。	60%	具備至少以下一種特定資訊工程領域之專業知識：(1) IC設計與自動化 (2) 網路多媒體 (3) 知識工程 (4) 行動通訊。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	課堂討論: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30% 書面報告: 10% 實驗操作: 30%	加總: 100	60
2.1 具備應用相關數學、科學及工程原理解決工程技術或學術研究問題之能力。	20%	具備應用相關數學、科學及工程原理解決工程技術或學術研究問題之能力。	講述法 實務操作(實驗、上機或實習等) 學生上台報告	課堂討論: 20% 課程參與度: 10% 成品製作: 30% 書面報告: 10% 實驗操作: 30%	加總: 100	20
2.2 具備撰寫研究成果報告之能力。	10%	具備撰寫研究成果報告之能力。	講述法 學生上台報告	課堂討論: 10% 課程參與度: 10% 成品製作: 20% 書面報告: 60%	加總: 100	10
5.1 瞭解全球資訊研究及相關產業之發展現況與趨勢。	10%	瞭解全球資訊研究及相關產業之發展現況與趨勢。	講述法 學生上台報告	課堂討論: 30% 課程參與度: 10% 成品製作: 30% 書面報告: 30%	加總: 100	10

成績稽核

成品製作: 29%
實驗操作: 24%
課堂討論: 20%
書面報告: 17%
課程參與度: 10%

教科書(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
自編教材	略			0

參考教材及專業期刊導讀(尊重智慧財產權，請用正版教科書，勿非法影印他人著作)

書名	作者	譯者	出版社	出版年
----	----	----	-----	-----

無參考教材及專業期刊導讀

上課進度		分配時數(%)				
週次	教學內容	講授	示範	習作	實驗	其他
1	虛擬實境及其應用簡介	50	50			
2	虛擬實境設備及軟體簡介	50	50			
3	Vizard虛擬/擴增實境軟體介紹	50	50			
4	空間規劃虛擬實境設計	50	20		30	
5	空間規劃虛擬實境設計	20	10		70	
6	空間規劃虛擬實境設計	20	10		70	
7	數位學習虛擬實境設計	50	20		30	
8	數位學習虛擬實境設計	20	10		70	
9	期中考週	0	0			100
10	數位學習虛擬實境設計	20	10		70	
11	數位學習虛擬實境設計	20	10		70	
12	數位遊戲虛擬實境設計	50	20		30	
13	數位遊戲虛擬實境設計	20	10		70	
14	數位遊戲虛擬實境設計	20	10		70	
15	數位遊戲虛擬實境設計	20	10		70	
16	虛擬實境與擴增實境	50	20		30	
17	虛擬實境與擴增實境	20	10		70	
18	期末考週	0	0			100