

# 「沉浸科技微學程」規劃書

107 學年度第 1 學期第 3 次教務會議新訂通過(107.12.06)  
107 學年度第 2 學期第 2 次教務會議修訂通過(108.05.16)  
108 學年度第 1 學期第 2 次教務會議修訂通過(108.12.02)  
108 學年度第 2 學期第 2 次教務會議修訂通過(109.05.13)  
109 學年度第 1 學期第 4 次教務會議修訂通過(109.12.09)  
110 學年度第 1 學期第 2 次教務會議修訂通過(110.12.10)  
110 學年度第 2 學期第 2 次教務會議修訂通過(111.05.18)  
111 學年度第 1 學期第 3 次教務會議修訂通過(111.12.06)  
111 學年度第 2 學期第 4 次教務會議修訂通過(112.05.17)  
112 學年度第 1 學期第 4 次教務會議修訂通過(112.12.18)  
112 學年度第 2 學期第 2 次教務會議修訂通過(113.05.17)  
113 學年度第 1 學期第 2 次教務會議修訂通過(113.12.05)

## 一、設置宗旨

沉浸科技是透過互動科技、空間定位、觸覺模擬、情境感測等技術，整合 3D、AR(擴增實境)、VR(虛擬實境)、MR(混合實境)等技術，導入領域應用。為使本校學生能將此新興科技以多元方式呈現、設計或製作出可整合應用各種雲端運算技術於傳達訊息上之應用，或以各種互動形式於實體場域中呈現。

## 二、修業規定

凡本校學生皆可修習本學程。本學程需修習 6 學分，包含基礎、核心、應用課程，基礎、核心及應用課程至少各需選修 1 學分，學生可自行從本微學程規劃表中修讀所需課程，完成者得取得本微學程。

## 三、預期成效

學生修習完本學程後，將具備沉浸科技應用之跨領域知識與技能，並可與各種數位平台或新技術接軌，除能成為學生之第二專長，也能讓學生能順應新媒體的發展趨勢，將所學得各項能力，在原有的專業領域中產生催化的效果。

## 四、適用申請學期

自 113 學年度第 2 學期起適用

## 五、學程負責老師及洽詢方式

跨領域學院數位自學中心 萬序恬老師

連絡電話：(02)6620-2589 分機 10302

電子郵件：wanhsu@tmu.edu.tw

## 六、課程規劃表

課程屬性	科目名稱	課號	開課單位	選別	學分	備註
基礎	電腦圖學	數位自學	UC San Diego	選	2	全英語
	虛擬實境概論	數位自學	University of London	選	1	全英語，併列新媒體學分學程
	行動載具的使用者經驗設計	數位自學	Google	選	1	全英語
	數位遊戲概論	數位自學	美國-賓夕法尼亞大學	選	2	全英語
核心	互動媒體科技	XB500038	跨領域學院	選	2	
	Blender 3D 基礎概念工作坊	XB200007	跨領域學院	選	1	
	Blender 3D 動畫製作工作坊	XB200008	跨領域學院	選	1	併列新媒體學分學程
	沉浸式互動實務導論	數位自學	中國科技大學	選	0.5	中文，併列大健康元宇宙基礎
	沉浸式敘事與虛擬實境腳本實作	AVF0001	文化事業發展系	選	1	新增，北科大課程
應用	沉浸科技實作工作坊(一)	XB500153	跨領域學院	選	1	新增
	沉浸科技實作工作坊(二)	XB500154	跨領域學院	選	1	新增
	虛擬實境應用與設計	AC03510	互動設計系	選	3	新增，北科大課程
	現代遊戲開發	數位自學	Michigan State University	選	1	全英語
	體感 3D 建模	數位自學	University of London	選	1	全英語
	虛擬實境與環景影片製作	數位自學	Google	選	1	全英語
	VR 與 GIS 於生態旅遊的應用	數位自學	國立政治大學	選	1	中文
	動作捕捉與表演應用	數位自學	中國科技大學	選	0.5	中文，併列大健康元宇宙基

						礎、新媒體學 分學程
--	--	--	--	--	--	---------------