

「體感科技微學程」規劃書

108 學年第 1 學期教務會議(108.12.2)通過

一、設置宗旨

體感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 AR(擴增實境)、VR(虛擬實境)、MR(混合實境)等技術，導入各領域應用。為使本校學生能將此新興科技融入醫學領域，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 門課，學生可自行從本微學程規劃表中修讀所需課程，完成者可獲得由校方教務處出具之微學程證明。

三、預期成效

學生修習完本學程後，將具備感官認知及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、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主任

E-mail: wanhsu@tmu.edu.tw

五、學程規劃表

課程屬性	科目名稱	課號	必/選	學分	開課單位	開課學期	備註
基礎	電腦圖學	跨領域 數位自學	選	2	UC San Diego		
基礎	虛擬實境概論	跨領域 數位自學	選	1	Univ. of London		
基礎	行動載具的使用者經驗設計	跨領域 數位自學	選	1	Google		
基礎	數位遊戲概論	跨領域 數位自學	選	2	美國-賓夕法尼亞大學		
核心	3D 創作實境與應用	XC300006	選	2	跨領域學院	上	併列於創意創新微學程
核心	Blender 3D 基礎概念工作坊	XB200007	選	1	跨領域學院	上下	工作坊;併列於創新設計微學程
核心	Blender 3D 動畫製作工作坊	XB200008	選	1	跨領域學院	上下	工作坊;併列於創新設計微學程
應用	體感科技實作	XC300021	選	2	跨領域學院	下	
應用	現代遊戲開發	跨領域 數位自學	選	1	Michigan State University		
應用	體感 3D 建模	跨領域 數位自學	選	1	University of London		
應用	虛擬實境與環景影片製作	跨領域 數位自學	選	1	Google		