

「體感科技微學程」規劃書

108 學年度第 1 學期第 2 次教務會議新訂通過(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)

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 學分，學生可自行從本微學程規劃表中修讀所需課程，完成者可於數位自學學程完成度頁面線上自行列印取得證書，並得向校方教務處申請微學程證書。

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、 適用申請學期

自 110 學年度第 1 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 萬序恬主任

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	跨領域 數位自學	UC San Diego	選	2	全英語
	虛擬實境概 論	跨領域 數位自學	Univ. of London	選	1	全英語
	行動載具的 使用者經驗 設計	跨領域 數位自學	Google	選	1	全英語
	數位遊戲概 論	跨領域 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	併列於程式 設計微學程 應用
	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	XB2000008	跨領域學院	選	1	須修畢 「Blender 3D 基礎概 念工作坊」 才可選修
應用	體感科技實 作	XC300021	跨領域學院	選	2	
	現代遊戲開 發	跨領域 數位自學	Michigan State University	選	1	全英語
	體感 3D 建 模	跨領域 數位自學	University of London	選	1	全英語
	虛擬實境與 環景影片製 作	跨領域 數位自學	Google	選	1	全英語
	VR 與 GIS 於生態旅遊 的應用	跨領域 數位自學	國立政治大 學	選	1	中文