

致理科技大學 深碗課程 成果檢附資料表

深碗課程名稱：多媒體虛實整合行銷技術	課程型態： <input type="checkbox"/> 彈性課程 <input checked="" type="checkbox"/> 一般課程
學分數/時數：6/4	學程必選修： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選修
授課教師：蘇啟鴻、黃淑芬	
上課時間：每週 <u>五</u> ，第 <u>1</u> 節~第 <u>4</u> 節	

1.教學計畫表(必繳)，請繳交紙本。

2.課程執行紀錄				
週次	上課日期/時數/地點	教學大綱	授課方式	師資
1	3月5日/4/和平樓 D43	虛擬網紅 VTuber 介紹	<input checked="" type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
2	3月12日/4/和平樓 D43	虛擬角色設計建置	<input checked="" type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
3	3月19日/4/和平樓 D43	虛擬角色服裝製作；虛擬角色服裝貼圖繪製；虛擬角色服裝貼圖素材蒐集	<input checked="" type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
4	3月26日/4/和平樓 D43	虛擬角色算圖與匯出；虛擬角色平台整合	<input checked="" type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
5	4月16日/4/和平樓 D43	角色平台動作、動畫整合；動作捕捉介紹與教學	<input checked="" type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
6	4月17日/4/和平樓 D43	虛擬結合真人內容；直播教學；社交平台直播演示	<input checked="" type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
7	4月30日/4/和平樓 D43	Unity Hub 介紹、Unity 各視窗功能介紹與實作	<input checked="" type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
8	5月7日/4/和平樓 D43	unity 基本操作、建立專案與新場景	<input checked="" type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input type="checkbox"/> 校內 <input checked="" type="checkbox"/> 校外
9	5月14日/4/和平樓 D43	unity 自然環境模擬、場景設定與開發	<input checked="" type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
10	5月21日/4/Google Meet	動畫概念、動畫控制器 (animator controller)	<input type="checkbox"/> 面授 <input checked="" type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
11	5月28日/4/Google Meet	基礎程式腳本 1: Tank 遊戲設計開發應用	<input type="checkbox"/> 面授 <input checked="" type="checkbox"/> 非面授	<input type="checkbox"/> 校內 <input checked="" type="checkbox"/> 校外
12	6月4日/4/Google Meet	基礎程式腳本 2: Tank 遊戲設計開發應用	<input type="checkbox"/> 面授 <input checked="" type="checkbox"/> 非面授	<input type="checkbox"/> 校內 <input checked="" type="checkbox"/> 校外
13	6月11日/4/Google Meet	基礎程式腳本 3: Tank 遊戲設計開發應用	<input type="checkbox"/> 面授 <input checked="" type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
14	6月18日/4/Google Meet	室內展覽應用範例、(戶外)場景製作	<input type="checkbox"/> 面授 <input checked="" type="checkbox"/> 非面授	<input checked="" type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外

15			<input type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
16			<input type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
17			<input type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外
18			<input type="checkbox"/> 面授 <input type="checkbox"/> 非面授	<input type="checkbox"/> 校內 <input type="checkbox"/> 校外

3、教師授課時數總計：

1. 蘇啟鴻 老師 20 小時； 2. 黃淑芬 老師 32 小時
 3. 賴彥之 老師 12 小時； 4. _____ 老師 _____ 小時

4、執行成果成效：

(一)量化成效：

- 證照輔導名稱 _____ 共張數 _____ (附上證照影本)
競賽輔導名稱 _____ 共 _____ 組 (附上競賽獎狀、參賽證明、作品)
成果展名稱 _____ 共 _____ 組 (附上相片、企劃書)
實物成品製作 _____ 共 _____ 件 (附上相片、成品)
- 深化學習或特色成果，如：
- 專題報告篇數 _____ 篇(附上專題報告、相片)
企劃案製作 15 件(附上企劃書、相片)
個案討論與制作 _____ 件(附上個案報告、相片)
其他 (請說明) _____

(二)質化成效：(請以 300-600 字說明課程構想與達成目的或提升之核心能力等面向)

隨著跨境電子商務與第三方支付、O2O 線上線下(Online to Offline)與虛實整合等跨領域科技應用的興起，未來人才所需的不僅是專業技能的深度，更需要具備多元跨領域廣度與深度的人才，以因應未來產業快速變動的新挑戰。跨領域能力與問題解決能力已是跨境電商人才不可或缺的重要能力素養。虛實整合行銷技術實務課程，主題設定包括：「AR 圖片辨識及 QR code 辨識專案開發體驗」、「商品 AR 智慧標籤-耳機專案開發體驗」、「VR 古蹟導覽專案開發體驗」、「Unity 3D 動畫場景開發與應用」、「虛擬商場展示」、「AR 虛實互動技術」、「Unity 實務分享-程式腳本開發」、「Unity 實務分享-坦克大作戰腳本程式開發」等，透過上述主題的單元課程，讓學生實際接觸虛實整合技術，結合 AR 擴增實境與 VR 虛擬實境技術實作，進而策畫虛實情境開發、商業展示與行銷內容，不僅整合了學程內不同領域的課程教學目標，以讓學生學習跨領域整合能力與問題解決能力，亦落實學生深化學習的精神。課程期望結合以生活情境或議題的實際案例，如何運用 AR/VR 虛實整合技術與 Unity 開發工具，讓學生思考了解問題，培育學生實際解決問題的能力，並藉由提升動手實作的能力等，來提升學生的學習成效及促進學生的實務力。並邀請業界專家協

同授課，透過協同教學方式，業師能將實務成功案例與同學分享，讓同學能與業界無縫接軌。

5、授課教師分享與回饋：(由授課教師填寫，以 300-600 字分享課程執行過程對於教學之助益、啟發與回饋等)

課程一方面透過 MAKAR 擴增實境/虛擬實境平台，讓學生實際操作 AR 圖片辨識及 QR code 辨識專案開發體驗、商品 AR 智慧標籤-耳機專案開發體驗、VR 古蹟導覽專案開發體驗，透過動手實作與學習，以瞭解企業實際如何運用 AR/VR 虛實整合技術。另一方面運用 Unity 3D 軟體平台進行場景建立、物件建立、程式設計控制物件等實作教學，讓學生動手實作與學習，以瞭解企業實際如何運用虛實整合技術，與顧客建立互動體驗。邀請業師(曾任益力特產品工程師 4 年多，精通 Unity 實務開發與 Unity 程式架構)教授運用 Unity 3D 技術於坦克遊戲的互動體驗程式開發，如何先將真實場域虛擬化、3D 化，建立如同真實場域的虛擬場景，建立遊戲式的角色互動體驗劇本。課程首先讓學生學習 unity 基本場景建立、unity 物件創造與編輯、unity 材質與光照系統-場景光影渲染、C#程式語言與物件互動、unity 物理碰撞、觸發器調整等基礎，然後透過腳本設計與程式設計控制將其運用在坦克遊戲互動體驗的開發。透過上述教學內容的學習，讓學生能學會自主建立虛實整合的場景及物件，並能運用 C#程式語言設計腳本、控制物件等不同場域的創意變化，進而能延伸以開發更多元與顧客互動體驗的場景，以增加學生的實戰經驗。

6、學生心得與回饋：(可由 1-2 位學生填寫，以 300-600 字分享透過創新教學後，對於實務與專業技能的提升、未來應加強的能力與生涯發展的啟發等)

課程以 MAKAR 擴增實境/虛擬實境平台及目前較熱門的 Unity 3D 動畫開發軟體之實作，讓我們學習如何運用虛實整合技術進行開發 3D 虛擬場景與互動體驗等，藉由先學習瞭解 Unity 軟體的基礎操作，包括攝影機、光源、光照、資源、場景、物件、元件、音效、物理碰撞等基本工具的操作使用。課堂中邀請之業師分享其過去承接開發專案的經驗，例如：坦克遊戲的開發、Unity 實務開發與 Unity 程式架構開發應用。場景中的各個 3D 物件，很多是到實際場域拍攝然後轉成 3D 圖像物件。或是收集許多物件庫，供場景劇本開發使用。課程中比較難的部分是運用 C#程式語言設計腳本、控制物件的部分，有些同學沒學過 C#程式語言，因此實際操作的時候會比較吃力，需要較多的時間撰寫程式或是問老師問題。此外，課堂中業師會讓我們實作所講的重點與技巧，讓我們熟悉該項功能。只是有時候業師講了比較多操作重點及功能後，再讓我們實作，會無法記住所有的操作技巧，需要再詢問，這個部分建議未來講師可以每次看同學的熟悉程度，調整講解的速度，讓同學比較容易記住操作技巧。課堂中除了學習坦克遊戲的腳本程式開發設計之外，未來可多增加不同的場景開發運用，讓我們體驗不同場景的虛實整合開發與應用，讓我們增加使用 Unity 操作及開發不同虛實整合場景的經驗值。上述讓我們瞭解到寶貴的實務經驗，可作為我們未來畢業後可跨入該領域就業之能力培養參考。

7、滿意度問卷調查，含校核心素養和系所專業核心能力學習成效回饋，請繳交紙本。

深碗課程申請人	蘇啟鴻
院學分學程中心	創新設計學院黃信博 7/9
院長	創新設計學院院長陳瑛琪 7/12
跨領域學習中心	教務處陳芳萍 7/13

感謝老師對於本校推動深碗課程實施計畫的支持與協助，課程資料含質化、量化指標，亦作為課程結束後成果結報的依據，請老師務必依課程申請時的資料執行。為使本校深碗課程實施更加確實，請老師務必於當學期末進行成果結報作業，煩請將上述相關成果送院學分學程中心→學院院長→跨領域學習中心。（請將上述資料，包括照片或影音電子檔，燒入光碟片。）