

國立屏東大學 VR/AR 互動設計學分學程實施計畫

107 年 3 月 22 日本校 106 學年度第 2 學期第 2 次資訊學院院務會議通過
107 年 3 月 29 日本校 106 學年度第 2 學期第 1 次教務會議通過
108 年 9 月 30 日本校 108 學年度第 1 學期第 1 次國際暨創新學院院務會議修正通過
108 年 10 月 24 日本校 108 學年度第 1 學期第 1 次教務會議修正通過
109 年 3 月 30 日本校 108 學年度第 2 學期第 1 次國際暨創新學院院務會議修正通過
109 年 4 月 16 日本校 108 學年度第 2 學期第 1 次教務會議修正通過
109 年 9 月 21 日本校 109 學年度第 1 學期第 1 次大武山學院院務會議修正通過
109 年 10 月 22 日本校 109 學年度第 1 學期第 1 次教務會議修正通過
109 年 12 月 17 日本校 109 學年度第 1 學期第 2 次教務會議修正通過
110 年 5 月 24 日本校 109 學年度第 2 學期第 3 次大武山學院院務會議修正通過
110 年 6 月 3 日本校 109 學年度第 2 學期第 2 次教務會議修正通過
115 年 4 月 8 日本校 114 學年度第 2 學期第 1 次大武山學院院務會議修正通過
115 年 4 月 23 日本校 114 學年度第 2 學期第 1 次教務會議修正通過

一、學程名稱：VR/AR 互動設計學分學程

二、設置宗旨：據電機電子工程師學會(IEEE)分析，自 2016 年起虛擬實境(VR)發展趨勢仍將持續看漲，加上虛擬/擴增實境(AR)及多媒體互動設計非常適合成為跨域培養之第二專長技能，因此無論是已具有資訊背景的同儕跨足多媒體設計領域；或是其他學科領域同學因自身對於設計有興趣，而進一步希望提升資訊技能，培養畢業後之就業競爭力，都非常適合加入 VR/AR 互動設計學分學程」。本跨域學分學程為資訊學院規劃，結合本學院師資及跨域師資(包含業界、藝術設計等領域專家)合作開辦，並以虛擬/擴增實境及多媒體互動式設計人才養成為目標。透過循序漸進的實務操作課程，並以程式設計及專題式練習貫穿學程之專業訓練，將可讓參與同學更具就業競爭力。以參與學系充足之教學空間與設備加上資訊學院新成立之「VAR 體感技術中心」內新穎且完善之 VR/AR 設備，相信必能提供參與同學最佳之沉浸式學習環境。

三、學程類別：學分學程

四、參與單位：參與學程之開課單位。

五、負責單位：資訊學院。

六、課程規劃：採隨班附讀方式修讀本學程之課程，課程規劃表經資訊學院課程委員會及校課程委員會審議後逕行公告。

七、修讀條件：凡本校學生皆可申請修讀，已修畢「程式設計」相關課程者為佳。

八、招生名額：不限，但受課程修課人數限制。

九、所需資源：由參與單位負責。

十、行政管理：學生修習本學程之選課及成績處理，悉依本校選課須知及學則等相關規定辦理。

十一、申請程序：

(一) 申請期限：欲修讀本學程之學生應於公告申請期限內辦理申請。

- (二)申請流程：至學生資訊系統填具線上申請單向資訊學院提出申請，經資訊學院審核後，提送錄取名單由大武山學院跨領域學程中心彙整經行政程序核定。

十二、學程證明核發：

- (一)依本學程之課程規劃表應修畢 15 學分以上者，始得核發學程證明。
- (二)修讀本學程之學生於畢業時，得檢具歷年成績單，向資訊學院申請學位證書加註第二專長，經資訊學院審查無誤後，送交教務處註冊組辦理。

十三、學程退場機制：本學程退場機制，依本校學分學程設置準則相關規定辦理。

十四、實施計畫修正程序：本實施計畫經資訊學院院務會議、教務會議審議通過後，自發布日施行，修正時亦同。

本規章負責單位：資訊學院

國立屏東大學VR/AR互動設計學分學程課程規劃表

107 年 3 月 12 日本校 106 學年度第 2 學期第 1 次資訊學院院課程會議通過
 107 年 3 月 29 日本校 106 學年度第 2 學期第 1 次校課程會議通過
 108 年 5 月 27 日本校 107 學年度第 2 學期第 2 次資訊學院院課程會議修正通過
 108 年 6 月 13 日本校 107 學年度第 2 學期第 2 次校課程會議修正通過
 108 年 9 月 30 日本校 108 學年度第 1 學期第 1 次國際暨創新學院院課程會議修正通過
 108 年 10 月 24 日本校 108 學年度第 1 學期第 1 次校課程會議修正通過
 109 年 3 月 30 日本校 108 學年度第 2 學期第 1 次國際暨創新學院院課程會議修正通過
 109 年 4 月 16 日本校 108 學年度第 2 學期第 1 次校課程會議修正通過
 115 年 4 月 8 日本校 114 學年度第 2 學期第 1 次大武山學院院課程會議修正通過
 115 年 4 月 23 日本校 114 學年度第 2 學期第 1 次校課程議修正通過

課程名稱		學分數	開課單位	備註
基礎課程	虛擬擴增實境導論	3	資訊學院	
進階/核心課程	電腦遊戲設計	3	資訊學院	遊戲場景設計、行動遊戲企畫與設計、虛擬實境遊戲設計、數位遊戲設計或其他相關課程皆可申請採認
	電腦動畫	3	資訊學院	3D動畫專案製作、動畫設計、電腦繪圖與影像處理或其他相關課程皆可申請採認
	影像處理	3	資訊學院	腳本寫作與視覺預覽或其它相關課程皆可申請採認
	多媒體網路	3	資訊學院	Android APP軟體設計、APP程式設計入門、專案管理、軟體工程或其它相關課程皆可申請採認
總整/應用課程	虛擬實境專題製作	3	資訊學院	實務專題(一)(本學院開設)、實務專題(二)(本學院開設)、軟體專案管理或其他相關課程皆可申請採認
備註：依本學程之課程規劃表應修畢15學分以上。				