

國立雲林科技大學開課科目教學大綱

科目名稱：(中文) 產業專題見習(一)		
(英文)		
科目代碼：7312	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部課程 <input type="checkbox"/> 研究所課程	講授－實習－學分：0-2-1
課程簡介： 本課程為「PBL產業實務課程」，以解決產業實際問題的專案為基礎，由專案家族成員攜手解決實務問題，讓學生實際參與各產學實務專案的執行。本課程非實體課程，教師與學生共同訂定個別指導時間；學生以小組或個人方式，於期末完成特定之產業專案。		
教學目標：數位繪本與電子書設計 本專題以鼓勵學生開發一系列之電子書內容為教學目標。課程中，會從影像處理、認知設計以及教學原理三大領域進行教學；並藉由與臺灣企業合作，培育學生知識整合與解決問題能力。本課程為實作型課程，總授課時間約24小時，視學生能力與專題進度調整；學生完成之專題得以直接推廣至相關教育領域或者是相關數位科技產業。		
教學內容綱要： 1. 教學目標說明與電子書主題訂定 (1小時) 2. 互動式電子書軟體操作介紹 (2小時) 3. 腳本設計與互動機制設計 (3小時) 4. 影像處理與繪本創作 (3小時) 5. 數位化繪本創作 (6小時) 6. 數位內容產業開發見習 (2小時) 7. 互動式電子書專題製作 (6小時) 8. 電子書成果展示 (1小時)		
系所主管簽章：	年 月 日	學年度第 次系所務會議 通過。

註：1.本教學大綱請提系所務會議通過，並於開學前送課程及教學組備查。

2.各教師實際教授本課程時，請自行參照本教學大綱編擬教學計畫，並將計畫上傳於校務行政資訊系統提供修課學生參考。

3.系所辦公室應將教學大綱建檔保存。

國立雲林科技大學開課科目教學大綱

科目名稱：(中文) 產業實務專題(一)		
(英文)		
科目代碼：7317	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部課程 <input type="checkbox"/> 研究所課程	講授－實習－學分：0-2-1
課程簡介： 本課程為「PBL產業實務課程」，以解決產業實際問題的專案為基礎，由專案家族成員攜手解決實務問題，讓學生實際參與各產學實務專案的執行。本課程非實體課程，教師與學生共同訂定個別指導時間；學生以小組或個人方式，於期末完成特定之產業專案。		
教學目標：環景影像 VR 專題製作 本專題之教學目標為帶領學生認識虛擬實境以及環境影像製作方法。在22小時的課程中，會讓學生體驗多種環景影像 VR 之製作工具，並設計特定主題之環景影像專題課程。實際課程長度，視學生之學習狀況與專題進度調整。本課程為實作型課程，學生於課程中須合作進行數位內容製作。培養學生合作學習以及內容整合之能力。		
教學內容綱要： <ol style="list-style-type: none">1. 教學目標說明 (1小時)2. 環景影像 VR 工作介紹 (2小時)3. 環景影響 VR 拍攝手法 (2小時)4. 專題工具與主題選定 (2小時)5. 腳本設計以及選材 (6小時)6. 虛擬實境產業見習 (2小時)7. 環景影像 VR 專題製作 (6小時)8. 成果展示 (1小時)		
系所主管簽章：	年 月 日	學年度第 次系所務會議 通過。

- 註：1.本教學大綱請提系所務會議通過，並於開學前送課程及教學組備查。
2.各教師實際教授本課程時，請自行參照本教學大綱編擬教學計畫，並將計畫上傳於校務行政資訊系統提供修課學生參考。
3.系所辦公室應將教學大綱建檔保存。

國立雲林科技大學開課科目教學大綱

科目名稱：(中文) 產業實務專題(三)		
(英文)		
科目代碼：8508	<input checked="" type="checkbox"/> 大學部課程 <input type="checkbox"/> 研究所課程	講授－實習－學分：0-2-1
課程簡介： 本課程為「PBL產業實務課程」，以解決產業實際問題的專案為基礎，由專案家族成員攜手解決實務問題，讓學生實際參與各產學實務專案的執行。本課程非實體課程，教師與學生共同訂定個別指導時間；學生以小組或個人方式，於期末完成特定之產業專案。		
教學目標：虛擬實境遊戲設計 本課程為進階型課程，建議學生須具備3D 建模或程式設計之能力。課程目標以鼓勵學生產出虛擬實境遊戲成果為目標，總課程時間約24小時，視學生能力發展與專題進度調整；過程中學生需進行建模、互動機制設計以及遊戲劇情設計等，並於學期末產出作品進行發表。		
教學內容綱要： 1. 教學大綱與工具介紹 (1小時) 2. 虛擬實境遊戲設計工具介紹 (2小時) 3. 遊戲腳本設計 (3小時) 4. 遊戲設計與試玩 (3小時) 5. 場景建模與互動機制設計 (6小時) 6. 虛擬實境產業見習 (2小時) 7. 虛擬實境遊戲製作 (6小時) 8. 成果展示 (1小時)		
系所主管簽章：	年 月 日	學年度第 次系所務會議 通過。

註：1.本教學大綱請提系所務會議通過，並於開學前送課程及教學組備查。

2.各教師實際教授本課程時，請自行參照本教學大綱編擬教學計畫，並將計畫上傳於校務行政資訊系統提供修課學生參考。

3.系所辦公室應將教學大綱建檔保存。