

淡江大學 1 1 1 學年度第 2 學期課程教學計畫表

課程名稱	混合實境與教育	授課 教師	徐新逸 SHYU HSIN-YIH
	X R TECHNOLOGY IMPLEMENTED INTO EDUCATION		
開課系級	教科四 P	開課 資料	實體課程 選修 單學期 3學分
	TDTXB4P		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育		
系 (所) 教育目標			
培養能結合教學相關理論於數位學習、教材製作與專案開發之人才。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
<p>A. 應用教學設計之能力。(比重：20.00)</p> <p>B. 應用教育資料分析之能力。(比重：15.00)</p> <p>C. 製作各類型媒體教材之能力。(比重：20.00)</p> <p>D. 應用基礎程式設計之能力。(比重：15.00)</p> <p>E. 應用人力資源教育訓練專案之能力。(比重：15.00)</p> <p>F. 評估各類型媒體教材之能力。(比重：15.00)</p>			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
<p>1. 全球視野。(比重：5.00)</p> <p>2. 資訊運用。(比重：30.00)</p> <p>3. 洞悉未來。(比重：10.00)</p> <p>4. 品德倫理。(比重：5.00)</p> <p>5. 獨立思考。(比重：15.00)</p> <p>6. 樂活健康。(比重：5.00)</p> <p>7. 團隊合作。(比重：20.00)</p> <p>8. 美學涵養。(比重：10.00)</p>			
課程簡介	<p>本課程介紹3R沉浸式技術的發展趨勢與現況應用，以及以現有APP來製作簡單的VR/AR教材。並提供3R (AR+VR+MR) 融入教學時之原則，討論教師在購買和實施該技術之前應該能了解並評估的問題以及探討相關此科技在教育應用上之潛力與限制及相關研究。</p>		

	This course introduces the development trend and current application of 3R immersive technology, and uses the existing APP to make simple VR/AR teaching materials. It also provides the principles of integrating 3R (AR+VR+MR) into teaching, discusses the issues that teachers should be able to understand and evaluate before purchasing and implementing this technology, and discusses the potential and limitations of this technology in educational applications and related research.
--	---

本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應

將課程教學目標分別對應「認知 (Cognitive)」、「情意 (Affective)」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。

- 一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。
- 二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。
- 三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。

序號	教學目標(中文)	教學目標(英文)
1	應用教學設計之能力。	Ability to apply the principles of instructional design.
2	製作VR/AR/MR各類型虛擬科技與媒體教材之能力。	Ability to produce VR/AR/MR various types of virtual technology and media teaching materials.
3	評估VR/AR/MR各類型虛擬科技與媒體教材之能力。	Ability of evaluating VR/AR/MR various types of virtual technology and media teaching materials.
4	製作教育專案的能力	Ability to produce educational projects

教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式

序號	目標類型	院、系(所)核心能力	校級基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABC	2578	講述、討論、實作、體驗、模擬	測驗、作業、實作
2	認知	ABCF	2567	討論、發表、實作	測驗、作業、實作
3	認知	CDEF	123578	實作、體驗、模擬	實作、報告(含口頭、書面)
4	技能	CEF	24678	實作、體驗、模擬	作業、實作

授課進度表

週次	日期起訖	內容 (Subject/Topics)	備註
1	112/02/13~112/02/19	課程簡介；教育為什麼需要結合虛擬技術？	
2	112/02/20~112/02/26	3R (VR/AR/MR) 的特性與發展；成功導入3R的步驟與原則，	
3	112/02/27~112/03/05	VR 教材體驗	
4	112/03/06~112/03/12	360度VR環景影片製作 1 / 2	

5	112/03/13~ 112/03/19	360度VR環景影片製作 2/2	
6	112/03/20~ 112/03/26	360度VR環景影片 作業呈現	
7	112/03/27~ 112/04/02	AR app軟體操作與設計 1/2	
8	112/04/03~ 112/04/09	教學觀摩週	
9	112/04/10~ 112/04/16	AR app軟體操作與設計2/2	
10	112/04/17~ 112/04/23	期中考試週	
11	112/04/24~ 112/04/30	CoSpace 軟體操作與設計	
12	112/05/01~ 112/05/07	CoSpace 軟體操作與設計	
13	112/05/08~ 112/05/14	XR未來發展趨勢與相關研究	
14	112/05/15~ 112/05/21	小組專題呈現	
15	112/05/22~ 112/05/28	畢業考試週	
16	112/05/29~ 112/06/04	---	
17	112/06/05~ 112/06/11	---	
18	112/06/12~ 112/06/18	---	
修課應 注意事項	<p>教科系系規</p> <p>一、上課鐘響15分鐘內未進教室者視為遲到，20分鐘以上未進教室視為曠課。</p> <p>二、學生請假須依學生請假規則辦理請假手續，以兩次為限，並須於一週內以學校正式假條請假。若未依規定辦理，視為曠課。</p> <p>三、曠課第一次扣總分3分，第二次扣8分，第三次扣考，該科目之學期成績以零分計算。</p> <p>四、請遵守智慧財產權，勿非法影印。</p>		
教學設備	電腦、投影機、其它(網路)		
教科書與 教材	<p>Donally, Jamie. (2018). Learning Transported: AR, VR, MR for All classrooms. ISTE. ISBN: 9781564843999</p> <p>劉為開 (2018). 輕課程 製作專屬你的AR擴增實境與VR虛擬實境 (最新版) (第二版)。台科大。ISBN: 9789864557707</p>		
參考文獻			
批改作業 篇數	篇 (本欄位僅適用於所授課程需批改作業之課程教師填寫)		
學期成績 計算方式	<p>◆出席率： 10.0 % ◆平時評量：40.0 % ◆期中評量：20.0 %</p> <p>◆期末評量：30.0 %</p> <p>◆其他〈 〉： %</p>		

備 考

「教學計畫表管理系統」網址：<https://info.ais.tku.edu.tw/csp> 或由教務處
首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。

※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。