

# 台灣首府大學執行教育部高等教育深耕計畫 各項子計畫成果報告

注 意 事 項	◎本表請於執行完竣後15日內繳交。 ◎執行名稱：請填寫與企劃書相同之名稱。 ◎執行面向：請勾選與執行名稱相符之項目，可複選。 ◎執行日期：請以「民國」紀年填寫。 ◎執行時間：請以「24小時制」填寫。 ◎內容簡述：請以50字以內之內容說明執行內容。 ◎執行成果：請以新聞稿（大約800字）格式撰寫，必須包含執行日期、執行單位、執行宗旨、執行情形、執行成效、反思檢討等內容。 ◎執行成效：必須包含質化、量化之執行成效。 ◎執行照片：請檢附至少6張照片並說明內容；請將照片原始檔寄至 dean@tsu.edu.tw。 ◎附件資料：請檢附與執行名稱之相關資料並依序標註序號。
------------------	--

執行 面向	<input checked="" type="checkbox"/> 落實教學創新	<input checked="" type="checkbox"/> 發展學校特色	<input type="checkbox"/> 提升高教公共性	<input type="checkbox"/> 善盡社會責任
----------	--	--	----------------------------------	---------------------------------

執行 名稱	行動裝置遊戲設計人才培育計畫
----------	----------------

執行 日期	110年4月25日~110年6月6日	執行時間	8時00分~19時30分
----------	--------------------	------	--------------

執行 地點	致勤樓 TA408 電腦教室
----------	----------------

執行 單位	主辦單位 台灣首府大學高等教育深耕計畫辦公室
	協辦單位 資訊與多媒體設計學系

內容 簡述	電玩遊戲開發在現代的娛樂產業中是一個非常熱門的主題。學習如何製作遊戲不僅能讓同學體驗到製作遊戲的樂趣，更可以協助同學在成為遊戲業這個新興熱門市場的從業人才上跨出第一步。本計畫教授課程包含行動裝置遊戲設計、數位影音創作、資訊安全導論、虛擬實境等，主要培育學員獲得遊戲設計、場景設計、影音編排及資安運用等能力。
----------	---

執行 成果	執行方式主要透過課程教學與實際線上操作相互搭配，並透過個案來引導同學，以增加同學實作經驗。 課程安排如下：																																							
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">上課時間</th> <th style="text-align: center;">課程名稱</th> <th style="text-align: center;">授課老師</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4月25日 1-6節</td> <td>行動裝置遊戲設計</td> <td>陳擎文老師</td> </tr> <tr> <td>4月25日 7-12節</td> <td>資訊安全導論</td> <td>楊振銘老師</td> </tr> <tr> <td>5月2日 1-6節</td> <td>數位影音創作</td> <td>洪龍成老師</td> </tr> <tr> <td>5月2日 7-12節</td> <td>虛擬實境</td> <td>謝慧民老師</td> </tr> <tr> <td>5月16日 1-6節</td> <td>行動裝置遊戲設計</td> <td>陳擎文老師</td> </tr> <tr> <td>5月16日 7-12節</td> <td>資訊安全導論</td> <td>楊振銘老師</td> </tr> <tr> <td>5月23日 1-6節</td> <td>數位影音創作</td> <td>洪龍成老師</td> </tr> <tr> <td>5月23日 7-12節</td> <td>虛擬實境</td> <td>謝慧民老師</td> </tr> <tr> <td>5月30日 1-6節</td> <td>行動裝置遊戲設計</td> <td>陳擎文老師</td> </tr> <tr> <td>5月30日 7-12節</td> <td>資訊安全導論</td> <td>楊振銘老師</td> </tr> <tr> <td>6月6日 1-6節</td> <td>數位影音創作</td> <td>洪龍成老師</td> </tr> <tr> <td>6月6日 7-12節</td> <td>虛擬實境</td> <td>謝慧民老師</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">合計6天，共72節課。</p>	上課時間	課程名稱	授課老師	4月25日 1-6節	行動裝置遊戲設計	陳擎文老師	4月25日 7-12節	資訊安全導論	楊振銘老師	5月2日 1-6節	數位影音創作	洪龍成老師	5月2日 7-12節	虛擬實境	謝慧民老師	5月16日 1-6節	行動裝置遊戲設計	陳擎文老師	5月16日 7-12節	資訊安全導論	楊振銘老師	5月23日 1-6節	數位影音創作	洪龍成老師	5月23日 7-12節	虛擬實境	謝慧民老師	5月30日 1-6節	行動裝置遊戲設計	陳擎文老師	5月30日 7-12節	資訊安全導論	楊振銘老師	6月6日 1-6節	數位影音創作	洪龍成老師	6月6日 7-12節	虛擬實境	謝慧民老師
上課時間	課程名稱	授課老師																																						
4月25日 1-6節	行動裝置遊戲設計	陳擎文老師																																						
4月25日 7-12節	資訊安全導論	楊振銘老師																																						
5月2日 1-6節	數位影音創作	洪龍成老師																																						
5月2日 7-12節	虛擬實境	謝慧民老師																																						
5月16日 1-6節	行動裝置遊戲設計	陳擎文老師																																						
5月16日 7-12節	資訊安全導論	楊振銘老師																																						
5月23日 1-6節	數位影音創作	洪龍成老師																																						
5月23日 7-12節	虛擬實境	謝慧民老師																																						
5月30日 1-6節	行動裝置遊戲設計	陳擎文老師																																						
5月30日 7-12節	資訊安全導論	楊振銘老師																																						
6月6日 1-6節	數位影音創作	洪龍成老師																																						
6月6日 7-12節	虛擬實境	謝慧民老師																																						

同學在課程結束時表示諸多的感想，以下為同學對於本研習課程的看法：

1. 參與本次活動對於將來畢業後找工作更有目標。
2. 原本對於遊戲設計一點都不懂透過上課後對這個有初步了解。
3. 原來遊戲設計包含這麼多步驟這是以前都不知的
4. 老師人很好，上課內容很簡單又清楚
5. 雖然設計遊戲步驟很多也複雜，但是只要有一顆熱忱的心就會做出好的遊戲，老師的解釋也很清楚，讓人明白。
6. 設計課程讓我學到遊戲設計如何在裝置上。
7. 活動安排的時間很好，課程也很棒，內容也清楚，提升了我對遊戲的認知。
8. 遊戲的種類很多，但要設計到在行動裝置上不當機要試很多次，讓我了解到不段的改變和創新。
9. 老師說話很詳細，說的也聽的懂。
10. 我蠻喜歡創新遊戲的內容，不然台灣的遊戲太多很類似別的國內國外的，我自己也想要設計出一個遊戲，來符合創新。

辦理場次

1

參與人數

10

平均滿意度

90%

執行成效

量化指標：1. 透過本次活動讓學生在行動裝置遊戲設計之興趣提升 30%。

2. 透過本次活動讓學生在自我創新觀念之程度提升 30%。

質性指標：訓練學生獲得遊戲設計、場景設計、影音編排及資安運用等能力。

檢討事項

◎針對本子計畫之執行過程進行檢核並提出改善或建議事項：（請條列式說明）

1. 電腦設備需要改善。
2. 課程時間有點緊湊。
3. 同學反應練習時間不足。

執行照片



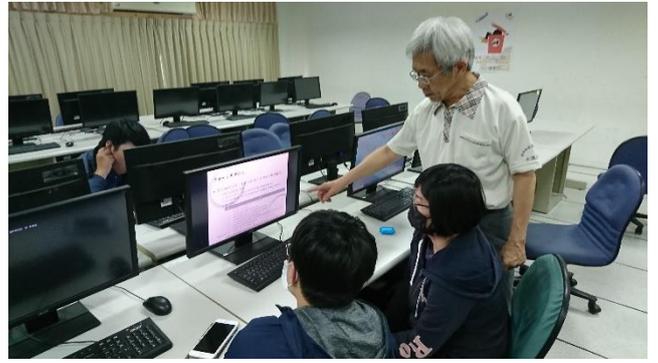
▲4月25日 1-6節



▲4月25日 1-6節



4月25日 7-12節



4月25日 7-12節



5月2日 1-6節



5月2日 1-6節



5月2日 7-12節



5月2日 7-12節



5月16日 1-6節



5月16日 1-6節



5月16日 7-12節



5月16日 7-12節



5月23日 1-6節



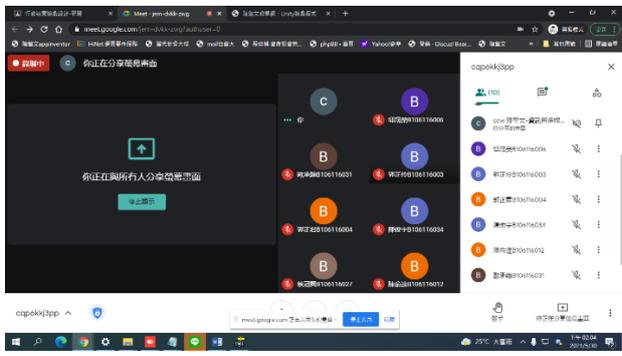
5月23日 1-6節



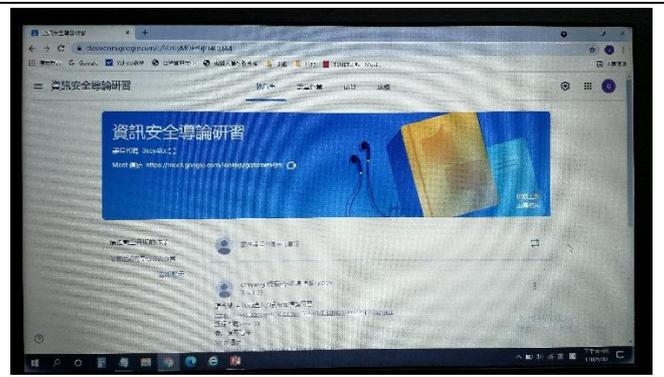
5月23日 7-12節



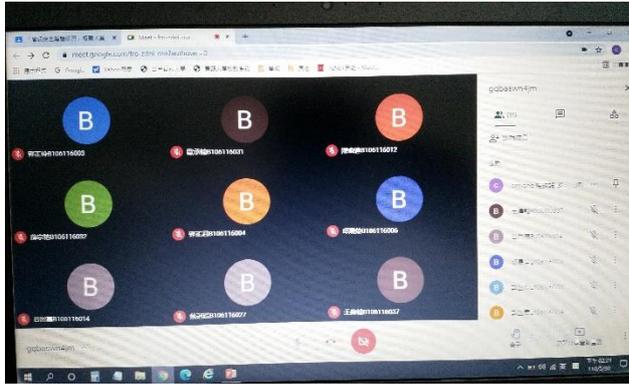
5月23日 7-12節



5月30日 1-6節



5月30日 7-12節



5月30日 7-12節



5月30日 7-12節



6月6日 1-6節



6月6日 1-6節



6月6日 7-12節



6月6日 7-12節

附件  
資料

- 【附件一】活動海報
- 【附件二】活動問卷
- 【附件三】問卷分析
- 【附件四】簽到表

# 行動裝置遊戲設計人才培育計畫 研習課程

## ◆主題：

本計畫教授課程包含行動裝置遊戲設計、數位影音創作、資訊安全導論、虛擬實境等，主要培育學員獲得遊戲設計、場景設計、影音編排及資安運用等能力。

## ◆活動日期：

110年4月25日~110年6月6日

## ◆活動地點

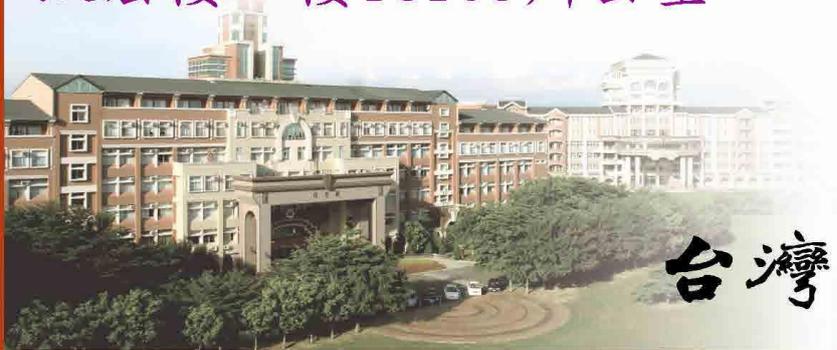
致勤樓四樓TA408教室

## ◆主辦單位：

台灣首府大學高等教育深耕計畫辦公室、  
資訊與多媒體設計學系

## ◆報名地點

致宏樓一樓TC105辦公室



台灣首府大學

《台灣首府大學執行教育部高等教育深耕計畫》

## 特色人才培育計畫

## 【回饋問卷】

您好：

感謝您參與本活動！期盼本活動能夠讓您有所收穫。煩請您撥冗填寫回饋問卷，針對本活動給予評價，並提供寶貴的意見與建議。本問卷之填答內容僅供數據統計與未來辦理相關活動參考之用，敬請放心填答！

敬祝 平安喜樂

台灣首府大學高等教育深耕計畫辦公室 敬啟

活動名稱	行動裝置遊戲設計人才培育計畫
活動日期	110年6月7日

## 一、基本資料：

## 1. 就讀年級：

大一 大二 大三 大四 其他：\_\_\_\_\_

## 2. 就讀系所：

教研所 幼教系 休閒系 休資系 企管系  
資多系 觀光系 餐旅系 烘焙系 飯店系

## 二、活動評價：

項目	評量				
	(低) ← — — — → (高)				
	1	2	3	4	5
1. 活動時間安排得宜					
2. 活動場地配置恰當					
3. 活動主題符合自身需求					
4. 我認為講師在教學過程中具專業知識					
5. 我對講師在實務操作之教導能力感到滿意					
6. 我對所教授內容之實用性感到滿意					
7. 參與本活動有助於增進個人專業技能並應用於實務上					
8. 參與本活動有助於我瞭解相關產業最新發展趨勢					
9. 參與本活動對我日後考取相關證照有所助益					
10. 對於本活動之整體滿意程度					

### 三、自我評價

項目	評量				
	(低) ← — — — → (高)				
	20%	30%	40%	50%	60%
1. 透過本次活動自己在行動裝置遊戲設計之認識的提升					
2. 透過本次活動自己在行動裝置遊戲設計之興趣提升					
3. 透過本次活動自己在自我創新觀念之認識的提升					
4. 透過本次活動自我創新觀念之程度提升					
5. 透過本次活動對於行動裝置遊戲設計喜好提升					

三、參與本活動之心得、感想與收穫或其他建議：【必填】

【問卷結束】

感謝填答！煩請逕交工作人員。

➤ 活動評價：

項目	平均滿意度(1-5)
1. 活動時間安排得宜	4.9
2. 活動場地配置恰當	4.9
3. 活動主題符合自身需求	4.9
4. 我認為講師在教學過程中具專業知識	4.9
5. 我對講師在實務操作之教導能力感到滿意	4.8
6. 我對所教授內容之實用性感到滿意	4.9
7. 參與本活動有助於增進個人專業技能並應用於實務上	5
8. 參與本活動有助於我瞭解相關產業最新發展趨勢	5
9. 參與本活動對我日後考取相關證照有所助益	4.8
10. 對於本活動之整體滿意程度	5

➤ 自我評價

項目	平均成長率(20%-60%)
1. 透過本次活動自己在行動裝置遊戲設計之認識的提升	37%
2. 透過本次活動自己在行動裝置遊戲設計之興趣提升	39%
3. 透過本次活動自己在自我創新觀念之認識的提升	39%
4. 透過本次活動自我創新觀念之程度提升	38%
5. 透過本次活動對於行動裝置遊戲設計喜好提升	40%

➤ 參與本活動之心得、感想與收穫或其他建議：【必填】

1. 參與本次活動對於將來畢業後找工作更有目標。
2. 原本對於遊戲設計一點都不懂透過上課後對這個有初步了解。
3. 原來遊戲設計包含這麼多步驟這是以前都不知的
4. 老師人很好，上課內容很簡單又清楚
5. 雖然設計遊戲步驟很多也複雜，但是只要有一顆熱忱的心就會做出好的遊戲，老師的解釋也很清楚，讓人明白。
6. 設計課程讓我學到遊戲設計如何在裝置上。
7. 活動安排的時間很好，課程也很棒，內容也清楚，提升了我對遊戲的認知。
8. 遊戲的種類很多，但要設計到在行動裝置上不當機要試很多次，讓我了解到不段的改變和創新。
9. 老師說話很詳細，說的也聽的懂。
10. 我蠻喜歡創新遊戲的內容，不然台灣的遊戲太多很類似別的國內國外的，我自己也想要設計出一個遊戲，來符合創新。

## 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位:資訊與多媒體設計學系

課程名稱	行動裝置遊戲設計	上課日期/時間	110.04.25 第1節~第6節
授課教師	陳學文	上課地點	TA408
學生簽到記錄表			
學號	姓名	學號	姓名
B106116031	歐承翰		
B106116032	薛宗祐		
B106116003	郭芷玲		
B106116004	郭芷君		
B106116012	陳俞達		
B106116027	蔡冠賢		
B106116084	台冠嘉		
B106116037	王偉翰		
B106116034	陳俊宇		
B106116006	邱昆宇		
課程內容說明(請提供4張授課照片)			
<p>◎ 課程內容說明:</p> <p>Unity 遊戲引擎基礎教學</p> <p>範例 1-1. 建立物件, 平移, 旋轉, 縮放, rigidbody, 物理材質</p> <p>範例 1-2. 建立群組物件, 預鑄物件 prefab</p> <p>範例 1-3. 攝影機基本技巧(1): 第一人稱視角控制器(使用 FPS First Person Controller)</p> <p>範例 1-4. 攝影機基本技巧(2): 第一人稱視角移動(使用 main camera)</p>			
授課教師簽名	陳學文	單位主管簽章	

## 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	資訊安全導論	上課日期/時間	110.04.25 第7節~第12節				
授課教師	楊振銘	上課地點	TA408				
學生簽到記錄表							
學號	姓名	學號	姓名				
B106116032	薛宗祐	B106116014	吳恩喜				
B106116034	陳俊宇						
B106116031	歐承翰						
B106116037	王煥翔						
B106116027	蔡冠賢						
B106116004	郭世君						
B106116003	鄭世俊						
B106116012	陳俞達						
B106116006	邱冠宇						
課程內容說明(請提供4張授課照片)							
<p>◎ 課程內容說明:</p> <table style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">                     單元 01: 資訊安全簡介單元                      (A) 課程內容導覽                      (B) 資訊安全概論                 </td> <td style="width: 50%;">                     單元 02: 資訊安全政策                      (A) 資訊安全基礎建設                      (B) 國家資通安全                 </td> </tr> <tr> <td colspan="2">                     單元 03: 資產與風險管理                      (A) 資訊安全的潛在威脅                      (B) 反制對策                      (C) 資訊安全與風險管理                 </td> </tr> </table> <p>◎ 照片:</p>				單元 01: 資訊安全簡介單元 (A) 課程內容導覽 (B) 資訊安全概論	單元 02: 資訊安全政策 (A) 資訊安全基礎建設 (B) 國家資通安全	單元 03: 資產與風險管理 (A) 資訊安全的潛在威脅 (B) 反制對策 (C) 資訊安全與風險管理	
單元 01: 資訊安全簡介單元 (A) 課程內容導覽 (B) 資訊安全概論	單元 02: 資訊安全政策 (A) 資訊安全基礎建設 (B) 國家資通安全						
單元 03: 資產與風險管理 (A) 資訊安全的潛在威脅 (B) 反制對策 (C) 資訊安全與風險管理							
授課教師簽名	楊振銘	單位主管簽章					

## 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	數位影音創作	上課日期/時間	110.05.02 第1節~第6節
授課教師	洪龍成	上課地點	TA408
學生簽到記錄表			
學號	姓名	學號	姓名
B106116012	陳俞達		
B106116003	李世倫		
B106116027	蔡冠賢		
<del>B106116027</del>			
B106116004	郭世昌		
B106116006	邱昆寧		
B106116014	李恩喜		
B106116034	陳俊亨		
B106116032	蘇宇祐		
B106116031	區承翰		
B106116037	王偉強		
課程內容說明(請提供4張授課照片)			
<p>◎ 課程內容說明:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 從邏輯觀去看運鏡技巧</li> <li>2. 鏡頭設計(拍攝角度, 取景構圖)</li> <li>3. 劇本中分鏡的基本技巧</li> <li>4. 數位影片擷取與素材管理</li> </ol> <p>◎ 照片:</p>			
授課教師簽名	洪龍成	單位主管簽章	

# 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	虛擬實境	上課日期/時間	110.05.02 第7節~第12節
授課教師	謝慧民	上課地點	TA408
學生簽到記錄表			
學號	姓名	學號	姓名
B106116003	郭並俊		
B106116004	郭並君		
B106116034	陳俊亭		
B106116031	區承翰		
B106116012	陳劍達		
B106116032	薛宗祐		
課程內容說明(請提供4張授課照片)			
<p>◎ 課程內容說明:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>1. Google Cardboard &amp; Gear VR 發展</p> <p>2. VRML 演進分析</p> <p>3. 影像式虛擬實境與VR 360 發展</p> <p>4. MR, AR, VR 差異分析</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>5. 微軟 HoloLens 發展</p> <p>6. Oculus VR 發展分析</p> <p>7. HTC VIVE 發展分析</p> <p>8. Leap Motion 手指動作 套件介紹</p> </div> </div> <p>◎ 照片:</p>			
授課教師簽名	謝慧民	單位主管簽章	

# 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	行動裝置遊戲設計	上課日期/時間	110.05.16 第1節~第6節
授課教師	陳學文	上課地點	TA408
學生簽到記錄表			
學號	姓名	學號	姓名
B106116031	歐承翰		
B106116032	許宇宏		
B106116003	郭世隆		
B106116004	郭世君		
B106116012	陳俞達		
B106116029	蔡冠賢		
B106116014	谷冠嘉		
B106116037	王偉朝		
B106116034	陳宇輝		
B106116006	邱冠宇		
課程內容說明(請提供4張授課照片)			
<p>◎ 課程內容說明:</p> <p>c#基礎練習</p> <p>範例 2-1: 使用 c#輸出訊息</p> <p>範例 2-2: (打直球保齡球) c#控制物件的旋轉與移動</p> <p>範例 2-3: (設定參數打彎曲旋轉保齡球) 變數可與面板的參數結合</p> <p>範例 2-4: (第一人稱視角踢足球) c#用鍵盤來控制輸入 (方法 1: 用 Input.GetKeyDown)</p> <p>範例 2-5: c#用鍵盤來控制輸入 (方法 2: 用 Input Manager)</p>			
授課教師簽名	陳學文	單位主管簽章	

# 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	資訊安全導論	上課日期/時間	110.05.16 第7節~第12節
授課教師	楊振銘	上課地點	TA408
學生簽到記錄表			
學號	姓名	學號	姓名
B106116034	陳俊亨	B106116014	呂恩喜
B106116022	蘇宗祐		
B106116031	歐承翰		
B106116037	王偉翰		
B106116027	韓冠賢		
B106116003	郭世倫		
B106116004	鄧芷君		
B106116012	陳俞達		
B106116006	邱家宇		
課程內容說明(請提供4張授課照片)			
<p>◎ 課程內容說明:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>單元 04: 建立資訊安全管理制度</p> <p>(A) 資訊安全管理制度的基本需求</p> <p>(B) 資訊安全管理制度的九大項目</p> <p>(C) 資訊安全管理制度的建立</p> <p>單元 06: 資訊安全稽核機制</p> <p>(A) 資訊系統稽核準則</p> <p>(B) 管理層面的資訊安全稽核</p> <p>(C) 技術層面的資訊安全稽核</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>單元 05: 建立安全防護觀念</p> <p>(A) 常見的網路安全問題</p> <p>(B) 安全防護的概念</p> <p>(C) 建立安全防護機制</p> </div> </div> <p>◎ 照片:</p>			
授課教師簽名	楊振銘	單位主管簽章	

# 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	數位影音創作	上課日期/時間	110.05.23 第1節~第6節
授課教師	洪龍成	上課地點	TA408
學生簽到記錄表			
學號	姓名	學號	姓名
B106116006	邱彥宇		
B106116003	郭世倫		
B106116004	郭世君		
<del>B106116014</del>	郭世君		
B106116027	蔡冠賢		
B106116012	陳俞遠		
B106116034	陳俊宇		
B106116031	歐承翰		
B106116037	王睿翰		
B106116032	薛東祐		
課程內容說明(請提供4張授課照片)			
<p>◎ 課程內容說明:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 字幕特效的輸出格式說明</li> <li>2. 字幕特效的字型應用</li> <li>3. 聲音格式及剪輯處理</li> <li>4. 圖形 Motion 特效製作</li> </ol> <p>◎ 照片:</p>			
授課教師簽名	洪龍成	單位主管簽章	

# 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	虛擬實境	上課日期/時間	110.05.23 第7節~第12節
授課教師	謝慧民	上課地點	TA408
學生簽到記錄表			
學號	姓名	學號	姓名
B106116034	陳俊宇		
B106116031	歐承翰		
B106116006	邱景榮		
B106116003	郭世茂		
B106116004	郭世君		
B106116027	蔡冠賢		
B106116012	陳俞達		
B106116014	谷恩嘉		
B106116037	王偉翰		
B106116032	邱宇宏		
課程內容說明(請提供4張授課照片)			
<p>◎ 課程內容說明:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. AR的定義、最新應用</li> <li>2. 擴增實境影片講解</li> <li>3. 擴增實境新課程</li> <li>4. 擴增實境App說明</li> </ol> <p>◎ 照片:</p>			
授課教師簽名		單位主管簽章	

# 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	行動裝置遊戲設計	上課日期/時間	110.05.30 第1節~第6節
授課教師	陳學文	上課地點	TA408
學生簽到記錄表			
學號	姓名	學號	姓名
<del>B106116006</del> B106116014	谷思嘉		
B106116003	郭芷怡		
B106116004	郭芷君		
B106116029	蔡冠良		
B106116012	陳俞濤		
B106116031	歐承翰		
B106116032	薛氣祐		
B106116037	王偉翰		
B106116034	陳俊宇		
B106116006	邱冠宇		
課程內容說明(請提供4張授課照片)			
<p>建立自然地形 terrain：山地，湖泊，河流，樹木，草地，風力</p> <p>範例 3-1：建立大自然地形 terrain，地形貼圖</p> <p>範例 3-2：建立天空，建立火山（丘陵），建立湖泊，建立樹木</p> <p>範例 3-3：建立樹木的 4 種方法：terrain 種樹工具，樹木生成器，風力</p> <p>範例 3-4：建立草地的 4 種方法，建立石頭方法</p> <p>範例 3-5：火山爆發，產生煙霧(粒子生成器)，設定音效</p>			
授課教師簽名	陳學文	單位主管簽章	

# 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	數位影音創作	上課日期/時間	110.06.06 第1節~第6節
授課教師	洪龍成	上課地點	TA408
<b>學生簽到記錄表</b>			
學號	姓名	學號	姓名
B106116003	郭世倫		
B106116012	陳俞達		
B106116004	郭世君		
B106116006	邱家豪		
B106116014	各恩壽		
B106116029	蔡冠豪		
B106116034	陳修宇		
B106116032	邱家祐		
B106116031	歐承卓		
B106116037	王偉翔		
<b>課程內容說明(請提供4張授課照片)</b>			
<p>◎ 課程內容說明:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 基礎動態攝影拍攝構圖</li> <li>2. 錄影功能說明與操作</li> <li>3. 攝影技術進階說明與運作</li> <li>4. 色彩影像調整與平衡</li> </ol> <p>◎ 照片:</p>			
授課教師簽名	洪龍成	單位主管簽章	

# 行動裝置遊戲設計人才培育計畫-課程記錄表

系所單位: 資訊與多媒體設計學系

課程名稱	虛擬實境	上課日期/時間	110.06.06 第7節~第12節
授課教師	謝慧民	上課地點	TA408
學生簽到記錄表			
學號	姓名	學號	姓名
B106116003	郭世俊		
B106116004	郭世君		
B106116014	徐思嘉		
B106116012	陳俞洋		
B106116021	蔡冠賢		
B106116031	歐承翰		
B106116034	陳俊宇		
B106116037	王陽強		
B106116032	蘇宇祐		
B106116006	邱崇文		
課程內容說明(請提供4張授課照片)			
<p>◎ 課程內容說明:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 擴增實境 AR 理論 Marked、Markless 的應用實例說明。</li> <li>2. AR 影片觀看及說明。</li> <li>3. AR 用於教學範例。</li> <li>4. LBS AR 的範例。</li> <li>5. 一 的 三 則 透過催眠無意識狀態, 學生進入體內進行問答, 有如神明附身, 是另一種靈異交流的展現, 世界是虛幻的, 却是由造物主創造的遊戲世界。</li> </ol> <p>◎ 照片:</p>			
授課教師簽名	謝慧民	單位主管簽章	