

二、跨領域學分學程課程內容

(一) 學分學程基本資料

| 一、學程基本資料 | | | | | | | |
|--|--|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------|
| <input type="checkbox"/> 身心靈領域 <input checked="" type="checkbox"/> 設計領域 <input checked="" type="checkbox"/> 科技領域 <input type="checkbox"/> 商業管理領域 | | | | | | | |
| 學程名稱 | 元宇宙創作實務學程 | | | | | | |
| 開課單位 | 藝術與設計學院 | 召集人 | 孫傳仁、淑菡 | 應修學分 | 12 | | |
| 二、學程特色：具體說明實踐成果(社會實踐、技能實作成果)、競賽、證照 | | | | | | | |
| <p>本學程主要以元宇宙 VR 影片製作為主軸，因應元宇宙興起之世界潮流趨勢，藉由實務專題的製作，讓學生可以一窺元宇宙的浩瀚世界及其實際運作的軌跡與技巧！本學程聘任實務資歷豐富的師資採用淺顯易懂但又深入核心的教學方式導引，讓學生可以輕易的從環境過渡到人物，迅速的從音樂導引到動畫，以普遍大眾使用的專題方式建立屬於自己的元宇宙 VR 影片，進而與世界風潮接軌，掌握元宇宙趨勢的核心主軸概念。</p> | | | | | | | |
| 三、學程課程規劃 | | | | | | | |
| 學程教育目標 | 1. 學習元宇宙中 VR 影片所需之 3D 數位空間建模能力。 2. 學習元宇宙中 VR 影片所需之 3D 數位角色建模能力以及分鏡技巧。 3. 學習元宇宙中 VR 影片所需之 3D 數位動畫設計的能力。 4. 學習元宇宙中 VR 影片所需之音樂創作能力。 5. 學習創建一個屬於學生個人的宇宙中 VR 影片能力。 | | | | | | |
| 學程核心能力(請參考校教育目標、核心能力等) | 專業知能(專業力) | 自覺學習(生命力) | 溝通合作(溝通力) | 人文關懷(關懷力) | 實務應用(實務力) | 身心康寧(身心力) | 備註 |
| | 30 | 10 | 10 | 10 | 30 | 10 | 合計 100% |
| 執行方法或教學方式 | <p>請說明教學及執行方式如何展現跨域學習之特色及關聯性： 本學程主要以實作為主，理論講述為輔，從元宇宙 VR 影片所需之整體架構元件切入，結合藝術學院學員具備之各類作品特色，進行從環境背景到主角人物之設計建構，進一步到整體可動物件之設定，配合增強氛圍之音樂創建，給予最完整之元宇宙之基礎架構能力，以期與時代腳步之貼合。課程進行中強調學生必須進行實務之電腦操作，由做中學，並且由發展自己設計物件中發現問題，進一步的深入學習專業所需之技巧。 邀請業界資深相關專業人士進行輔導，並由中見識到目前產業之狀態，與產業發展趨勢銜接，強化未來畢業後進入產業之職前準備。</p> | | | | | | |

| | |
|-----------|--|
| | <input checked="" type="checkbox"/> 講述 <input type="checkbox"/> 討論或座談、 <input checked="" type="checkbox"/> 問題導向學習、 <input type="checkbox"/> 分組合作學習、 <input checked="" type="checkbox"/> 專題學習 <input checked="" type="checkbox"/> 實作學習、 <input checked="" type="checkbox"/> 發表學習、 <input type="checkbox"/> 實習、 <input type="checkbox"/> 參觀訪問、 <input type="checkbox"/> 其它() |
| 學程屬性 | <input type="checkbox"/> 1. 學術研究 <input checked="" type="checkbox"/> 2. 就業創業 <input checked="" type="checkbox"/> 3. 社會服務及實踐 <input checked="" type="checkbox"/> 4. 能力本位導向 <input type="checkbox"/> 5. 其他 (請說明) _____ |
| 單一課程期末成果 | 1. 單一課程成果於期末應繳交課程教學成果。 2. 跨領域課程應強化實踐成果(社會實踐、技能實作成果)、競賽、證照，請務必擇以下任 2 種形式製作教學成果，成果選項如下： (1) 發佈新聞稿、(2) 教學成果影片、 (3) 課程電子介紹文宣品、(4) 成果手冊。 |
| 整個學程的成果展現 | 為完整呈現本校跨領域學分學程之整體學習成果，並檢視學程推動成效，規劃於學生修習第四門課程之當學期辦理「跨領域學分學程成果簡報會議」。 由各學程就推動情形、學生修習概況及學習成果進行簡要報告，作為學程成果展現，並提供後續課程精進與學程規劃之參考。 |
| 預期成果 | <input checked="" type="checkbox"/> 實踐成果(社會實踐、技能實作成果) _____ <input type="checkbox"/> 競賽 _____ <input type="checkbox"/> 證照 _____ <input checked="" type="checkbox"/> 其他: 成果影片、rp _____ |

(二) 課程地圖

| | 課程名稱 | 學分數 | 課程屬性 | 開課老師 | 個別課程與學程教育目標關聯性級學習進程規劃之說明 |
|----------------|----------------|-----|------------|------------|--|
| 大二上 (115-1) | 3D 角色設計 與雕刻 | 3 | ■基礎 | 黃淑菡 | 本課程的主題為 3D 角色建模,由基本的觀念到進階的技巧使用,藉由每週單元主題的說明與範例練習,循序漸進了解人物角色設計、建模、雕刻細節、貼圖繪製與渲染輸出。 |
| 大二下 (115-2) | 3D 空間 與建模 | 3 | ■基礎 | 張碧嬌 | 本課程的主題為 3D 建模,由基本的觀念到進階的技巧使用,藉由每週單元主題的說明與範例練習,循序漸進了解建模工具如何實際的運用。 |
| 大三上 (116-1) | 3D 動畫 與分鏡 | 3 | ■進階(方向或應用) | 待聘 | 本課程的主題為 3D 動畫,由基本的觀念到進階的技巧使用,藉由每週單元主題的說明與範例練習,循序漸進學習角色骨架綁定與動作的製作。 |
| 大三下 (116-2) | 元宇宙 專題創作 | 3 | ■總整 | 黃淑菡 張誦芬 | 運用科技數位工具結合音樂與 3D 創作,採 VR 的方式建構一個以南華大學藝術學院為背景,能「呈現綜合成果」之集結整合學習、個人特色、作品呈現的個人藝廊元宇宙影片。 |

大二下(115-2)- 3D 空間與建模 這門課不是「理論」課程,而是有別於 115-1 的另一方面的基礎課程內容。