

# 國立高雄大學體感科技與數位創新學程簡介

## 一、緣由

因應政府積極發展 AR 跟 VR 體感科技產業，亟需技術支援與培育頂尖產業技術人才，以彌平目前的產學落差，國立高雄大學於 2019 年 5 月 9 日正式成立 AVR<sup>+</sup>School，其宗旨在於促進 AR/VR 技術的推廣、教育與產學合作平台。因此，國立高雄大學建築學系與創新學院設立「體感科技與數位創新學程」，期許成為具備整合產學資源與創新視野，以「體感科技、數位創新」的基本理念，提供體感科技學術研發的服務，以及培育能夠兼顧創新與務實能力之體感科技專業人才搖籃。

## 二、目標

- (一)以理論與實踐並進為基礎，建立符合體感科技產業需求的教學平台。
- (二)整合產業與校內各教學平台資源，建立具高度整合性的體感科技與數位創新學程。
- (三)接軌國際化趨勢，培養具備跨領域學科知識、可提出創新解決對策，進而整合專業技術的體感科技創新人才。
- (四)深化數位時代的學習模式，導入體感科技設備等數位工具，培養學生實際動手操作的能力，打造一個互動性的學習環境。

## 三、學程設置審查程序

「體感科技與數位創新學程」由本校人文社會科學院建築學系主辦、本校創新學院合辦，於 109 年 5 月 28 日 108 學年度第 2 次校課程委員會通過，並於 109 學年度第 1 學期開始招生。

#### 四、學程修習規定

本學程最低學程學分數為二十學分，其中須至少有六學分不屬於主系、所應修之科目，課程包含數位創新設計、體感科技開發、數位建築與創意思考等三大類別，每類至少選修一門，課程設計與課程地圖(112年5月25日修正)規劃如下表。

\*本課程與學分數規劃自 112 學年度起實施，111 學年度前所修習之課程及學分數適用修正前之規定。

##### (一)課程設計

課程類別	課程名稱	開課系所	學分
數位創新設計	數位創新設計(一)	建築學系	2學分
	數位創新設計(二)	建築學系	2學分
	數位創新設計(三)	建築學系	2學分
	數位創新設計(四)	建築學系	2學分
	數位創新設計(五)	建築學系	2學分
	數位創新設計(六)	建築學系	2學分
	數位創新設計(七)	建築學系	2學分
	數位創新設計(八)	建築學系	2學分
	設計思考	創新學院	2學分
體感科技開發	3D模型建置與應用	創新學院	2學分
	3D動畫製作	創新學院	2學分
	XR基礎系統開發	創新學院	2學分
	XR腳本設計與影片實作	創新學院	2學分
	Unity遊戲設計與XR製作實務	創新學院	2學分
	Unreal遊戲設計與XR製作實務	創新學院	2學分
數位建築 與創意思考	先進構造技術特論	建築學系	3學分
	建築資訊模型特論	建築學系	3學分
	建築科技與都市資訊整合設計	建築學系	3學分
	建築數據與智慧運算專題研究	建築學系	3學分
	XR進階專案系統實務	創新學院	3學分
	未來思考	創新學院	2學分
	資料設計思考	創新學院	3學分

## (二) 課程地圖

		課程類別與課程名稱		
		數位創新設計	體感科技開發	數位建築與創意思考
課程選課學期	第一年 上學期	<ul style="list-style-type: none"> <li>●數位創新設計(二)</li> <li>●數位創新設計(八)</li> <li>●設計思考</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●3D 模型建置與應用</li> <li>●3D 動畫製作</li> <li>●XR 基礎系統開發</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●先進構造技術特論</li> <li>●建築科技與都市資訊整合設計</li> </ul>
	第一年 下學期	<ul style="list-style-type: none"> <li>●數位創新設計(三)</li> <li>●數位創新設計(六)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●XR 腳本設計與影片實作</li> <li>●Unity 遊戲設計與 XR 製作實務</li> <li>●Unreal 遊戲設計與 XR 製作實務</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●建築資訊模型特論</li> <li>●建築數據與智慧運算專題研究</li> <li>●XR 進階專案系統實務</li> <li>●未來思考</li> <li>●資料設計思考</li> </ul>
	第二年 上學期	<ul style="list-style-type: none"> <li>●數位創新設計(四)</li> <li>●數位創新設計(五)</li> <li>●設計思考</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●3D 模型建置與應用</li> <li>●3D 動畫製作</li> <li>●XR 基礎系統開發</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●先進構造技術特論</li> <li>●建築科技與都市資訊整合設計</li> </ul>
	第二年 下學期	<ul style="list-style-type: none"> <li>●數位創新設計(一)</li> <li>●數位創新設計(七)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●XR 腳本設計與影片實作</li> <li>●Unity 遊戲設計與 AVR 製作實務</li> <li>●Unreal 遊戲設計與 AVR 製作實務</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●建築資訊模型特論</li> <li>●建築數據與智慧運算專題研究</li> <li>●XR 進階專案系統實務</li> <li>●未來思考</li> <li>●資料設計思考</li> </ul>

## 五、學程證書

修滿本學程規定學分數且成績及格之學生，得填具「國立高雄大學學程證書申請表」，並檢附中文歷年成績單正本，經由學程小組向本校教務處申請核發國立高雄大學體感科技與數位創新學程證書。

## 國立高雄大學『學程證書』申請表

申請日期： 年 月 日(請詳閱注意事項後，填寫粗框內資料)

系 所		學 號		姓 名	
身分證 字 號				出生年 月 日	
學程名稱	體感科技與數位創新學程			聯絡電話	
修習課程					
類別	科目	開課系所	修習學年/學期	學分數	成績
合 計		共修習 門課程：學分數合計 學分。			
學程召集人審 查意見及簽章		<input type="checkbox"/> 該生已修滿本學程規定學分數且成績及格。 <input type="checkbox"/> 該生未修滿本學程規定學分數或成績未達標準。  學程召集人簽章：			
學生所屬系所主管		教務處課務組		教務長	
注意事項	一、學程應修科目與學分須符合下列條件：本學程最低學程學分數為二十學分，其中須至少有六學分不屬於主系、所應修之科目，課程包含數位創新設計、體感科技開發、數位建築與創意思考等三大類別，每類至少選修一門。 二、申請證書應附歷年成績單。				

## 國立高雄大學體感科技與數位創新學程設置辦法

109年4月13日108學年度第2學期第1次體感科技與數位創新學程設置小組會議通過，109年4月13日108學年度第2學期建築系第1次課程委員會通過，109年5月4日108學年度創新學院第2次院課程委員會、109年5月6日108學年度第2學期人文社會科學院第1次院課程委員會通過，109年5月28日108學年度第2次校課程委員會通過，109年6月4日發布。

110年3月24日109學年度第2學期第1次體感科技與數位創新學程小組會議通過，110年3月25日109學年度第2學期建築系第1次課程委員會通過，110年5月5日109學年度第2學期人文社會科學院第1次院課程委員會通過、110年5月10日109學年度創新學院第2次院課程委員會決議修正通過，110年5月27日109學年度第2次校課程委員會通過，110年6月25日發布。

112年3月2日111學年度第2學期第1次體感科技與數位創新學程小組會議通過，112年3月7日111學年度第2學期建築系第2次課程委員會通過，111年11月9日111學年度創新學院第1次院課程委員會、112年5月3日111學年度第2學期人文社會科學院第1次院課程委員會修正通過，112年5月25日111學年度第2次校課程委員會通過，112年5月29日發布。

第一條 國立高雄大學（以下簡稱本校）體感科技與數位創新學程（以下簡稱本學程）由本校人文社會科學院建築學系（以下簡稱建築系）主辦，本校創新學院合辦，由建築系系主任指派專任教師壹名擔任召集人，並由召集人負責遴聘合格教師數人，組成體感科技與數位創新學程小組（以下簡稱學程小組）處理學程相關事宜。

第二條 本校各系所學生及教育部承認之大專院校（以下簡稱外校）系所學生得修習本學程。

第三條 本學程最低學程學分數為二十學分，其中須至少有六學分不屬於主系、所應修之科目，課程包含數位創新設計、體感科技開發、數位建築與創意思考等三大類別，每類至少選修一門，課程名稱及學分數規劃由學程小組另訂之。

第四條 本學程課程名稱及學分數公佈於相關系所網頁、本校選課系統及相關之學程網頁。

第五條 依「國立高雄大學跨院系學程設置辦法」第四條之規定，修讀學程學生，已符合主修系所畢業資格而尚未修滿學程規定之科目及學分，得檢具相關證明，向教務處申請延長修業年限。但總修業年限仍應符合大學法修業年限之規定。

第六條 學生修習本學程之科目及學分數是否計入主修系所畢業應修學分數內，由其主修系所認定之。

第七條 學生修習本學程各科課程之成績，計入當學期學業平均成績，本學程各科成績及格分數，依本校學則規定辦理。

第八條 學生每學期修習本學程科目學分，併同主修系所科目學分計入學期修習科目學分總數，其學分總數應依本校學則辦理。前項學分總數成績不及格科目之學分數，達本校規定退學標準者，應予退學。

第九條 修滿本學程規定學分數且成績及格之學生，得填具學程證書申請表，經由學程小組向本校教務處申請核發國立高雄大學體感科技與數位創新學程證書。

第十條 學程學分之認定由學程小組審核。

第十一條 未修畢本學程學分之學士班畢業生，若成為本校碩士生，得繼續修習本學程，其已修習之學分數併入學程學分數計算。

未修畢本學程學分之碩士班畢業生，若成為本校博士生或其他系所碩士生，得繼續修習本學程，其已修習之學分數併入學程學分數計算。

第十二條 本辦法經體感科技與數位創新學程小組會議、建築系課程委員會議、人文社會科學院課程委員會議及創新學院課程委員會議通過，送校課程委員會議通過，經核定後實施，修正時亦同。