



國立臺東專科學校

國立臺東專科學校

高等教育深耕計畫

虛擬實境(VR)開發研習 活動成果報告書

子計畫名稱：A-6：問題導向解決(PBL)課程

承辦單位：資訊管理科

活動日期：108 年 6 月 1 日(六)9:00~16:00

活動地點：電腦教室二



目 錄

一、計畫目標說明	1
二、執行情況	2
三、成果說明與心得建議	3
四、活動照片、海報與宣傳單	4
五、簽到表及活動問卷調查表	5



一、計畫目標說明

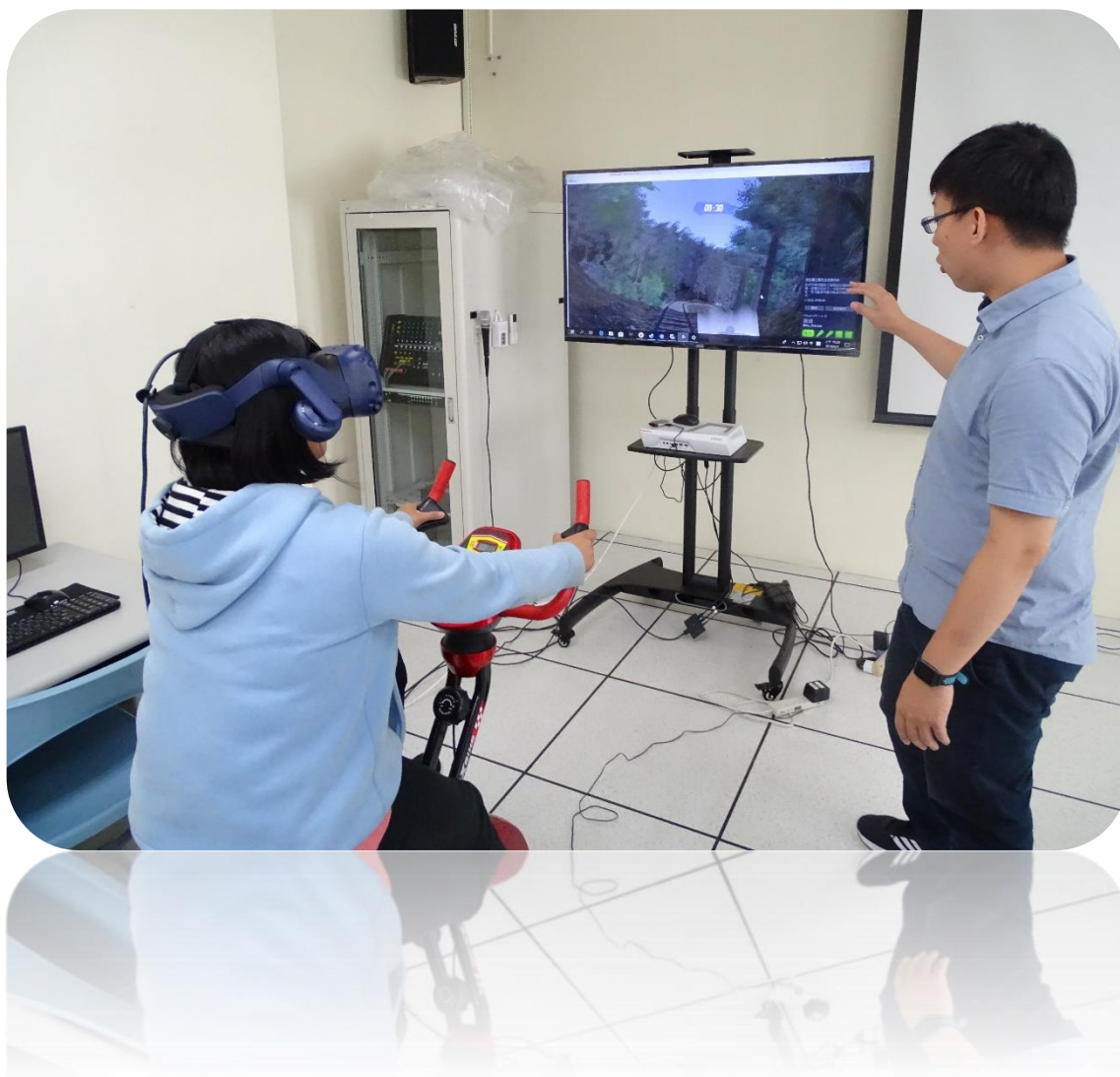
虛擬實境（virtual reality, VR），簡稱虛擬技術，也稱虛擬環境，是利用電腦類比產生一個三維空間的虛擬世界，提供使用者關於視覺等感官的類比，讓使用者感覺彷彿身歷其境，可以即時、沒有限制地觀察三維空間內的事物。使用者進行位置移動時，電腦可以立即進行複雜的運算，將精確的三維世界影像傳回產生臨場感。該技術整合了電腦圖形、電腦仿真、人工智慧、感應、顯示及網路並列處理等技術的最新發展成果，是一種由電腦技術輔助生成的高技術類比系統。

隨著虛擬實境(VR)技術的不斷進步，令人驚訝的或許是虛擬軟體產業的增長，其營收從2015年的1.29億美元上升到2018年的25.7億美元(估計值)，主要是應用在廣告、生物力學、遊客、零售業等領域。本次研習期望著重在結合生物力學與遊客領域，運動結合觀光景點，帶領學員學習如何建立虛擬場景，並與無人機、健身車做結合與應用，開發出讓遊客能夠透過無人機、健身車體驗在地特色觀光景點的虛擬實境體驗。

二、執行情況

邀請愛迪斯公司陳盈滄工程師蒞臨指導，以建置VR虛擬校園導覽為主題，先介紹開發軟體Unity的安裝、使用，接著介紹如何利用VRTK套件進行校園導覽開發。

此次參加的學員除了本科的師生之外，還有校外學生的參與，上課內容簡易入門到進階開發，過程中讓學員能夠體會VR互動，收穫甚多！最後，學員在體驗VR互動音樂中畫下完美的句點。





三、成果說明與心得建議

(一)完成辦理VR開發研習1場。

(二)達到預期所設定的教學目標。

整體活動參與人次：男性：10名

女性：6名

活動滿意度：4.75

目標達成率 100 %



四、活動照片、海報與宣傳單

	
上 課 情 形	上 課 情 形
	
V R 腳 踏 車 體 驗	講 師 指 導 學 員
	
操 作 學 習 中	上 課 情 形
	
指 導 如 何 使 用 V I V E	頒 發 感 謝 狀



國立臺東專科學校

資訊管理科

教育部108年度高等教育深耕計畫

虛擬實境(VR)開發 研習座

外聘講師：愛迪斯公司
陳盈滄 工程師

日期：108年6月1日 9:00 ~16:00

地點：行政大樓四樓電腦教室二

虛擬實境 (virtual reality, VR)，簡稱虛擬技術，也稱虛擬環境，是利用電腦類比產生一個三維空間的虛擬世界，提供使用者關於視覺等感官的類比，讓使用者感覺彷彿身歷其境，可以即時、沒有限制地觀察三維空間內的事物。使用者進行位置移動時，電腦可以立即進行複雜的運算，將精確的三維世界影像傳回產生臨場感。該技術整合了電腦圖形、電腦仿真、人工智慧、感應、顯示及網路並列處理等技術的最新發展成果，是一種由電腦技術輔助生成的高技術類比系統力。

滿意度問卷調查



承辦單位:國立臺東專科學校教務處教發中心、資訊管理科



五、(附件) 簽到表及活動問卷調查表

國立臺東專科學校
高教深耕計畫

時間：108 年 6 月 1 日(六)9:10~16:10

地點：電腦教室二

講題/活動名稱：虛擬實境(VR)開發研習

講師：李承修/陳盈滄 老師

簽 到 表

教師簽到單				
節數	上課時間	上課主題	指導教師	業界講師
1	09:10 10:00	虛擬實境(VR)開發研習	李承修	陳盈滄
2	10:10 11:00	虛擬實境(VR)開發研習	李承修	陳盈滄
3	11:10 12:00	虛擬實境(VR)開發研習	李承修	陳盈滄
4	12:10 13:00	休息時間	李承修	陳盈滄
5	13:10 14:00	虛擬實境(VR)開發研習	李承修	陳盈滄
6	14:10 15:00	虛擬實境(VR)開發研習	李承修	陳盈滄
7	15:20 16:10	虛擬實境(VR)開發研習	李承修	陳盈滄
8				
9				
10				



107-111 年教育部高教深耕計畫

國立臺東專科學校

高教深耕計畫

107-2 學期 A-6 問題導向解決(PBL)課程

時間：108 年 6 月 1 日(六) 09:10 ~ 16:10

地點：電腦教室二

講題/活動名稱：虛擬實境(VR)開發研習

講師：李承修/陳盈滄 老師

簽 到 表

	單位/班級	姓名	單位/班級	姓名
1	二資一	林宇山	15 二資二	陳信毅
2	二資一	何少軒	二資二	楊庭宇
3	二資一	蘇永承		
4	二資二	陳瑩珊		
5	二資二	陳渝婷		
6	二資二	沈佑儒		
7	二資二	吳佳碩		
8	關山工商	歐陽采丹		
9	台東女中	李宜芸		
10	台東女中	林看模		
11	新生國中	李易宸		
12	二資二	江曜宏		
13		蔡永泰		
14		李承修		



「國立臺東專科學校高等教育深耕計畫」

活動問卷調查表

活動名稱：虛擬實境(VR)開發研習

活動日期：108 年 6 月 1 日(六)

活動時間：9:00~16:00

活動地點：電腦教室二

親愛的與會人員您好：

首先感謝您熱情參與本次活動，為了能讓下一場活動更貼近及符合您的需求，因此期盼您提出寶貴之意見，協助填寫此份問卷，以作為日後舉辦相關活動之改進方向與參考依據！

本問卷採不記名方式，問卷分析結果僅作為本校未來舉辦活動之參考依據，請您安心填寫，再次感謝您的參與！

敬祝 身體健康 萬事如意

教學發展中心 敬上

一、基本資料

性別：☒男 10 人 ☒女 6 人身份：☒專一 3 人 ☒專二 8 人 ☐五專一 ☐五專二 ☐五專三 ☐五專四 ☐五專五 ☐延修生☒教師 1 人 ☐行政人員 ☒校外人士 4 人 高職生、台東女中、新中 ☐其它 _____

二、活動內容（請依：5=非常同意、4=同意、3=無意見、2=不同意、1=非常不同意，將 1~5 數字填入下方問題中）

A. 活動內容規劃	分數	C. 學員自我幫助	分數
1. 活動所欲達成之目標明確	5	1. 有增進我現有的知識與進一步的瞭解	5
2. 活動時數安排	4.9	2. 對於自我專業成長有所幫助	4.9
3. 活動內容規劃與個人需求之契合	4.7	3. 對於自我資源發展有所幫助	5
4. 活動辦理方式	4.9	4. 對於日後的教學工作有所幫助	4.8
5. 整體而言，此活動提供之資料有參考價值	5	5. 整體而言，此活動對我有實質的幫助	5
B. 活動辦理情形	分數	D. 服務品質	分數
1. 活動內容充實性與教材設計	5	1. 活動前的聯繫	5
2. 活動內容與學員有互動及回應	4.7	2. 場地空間感受	4.9
3. 活動內容表達清晰，有實例佐證容易瞭解	4.9	3. 活動教學設備	5
4. 活動內容能引導我修正觀念	5	4. 活動工作人員的服務與態度	4.9
5. 整體而言，活動辦理的方式與內容	5	5. 整體而言，對此活動的整體滿意度	5

三、活動心得：非常棒，讓我對於我的專題有深的了解。科技新體驗，課程多元豐富，很有趣，學到很多新知識，未來興趣了解。介紹了很多東西，令我受益良多。