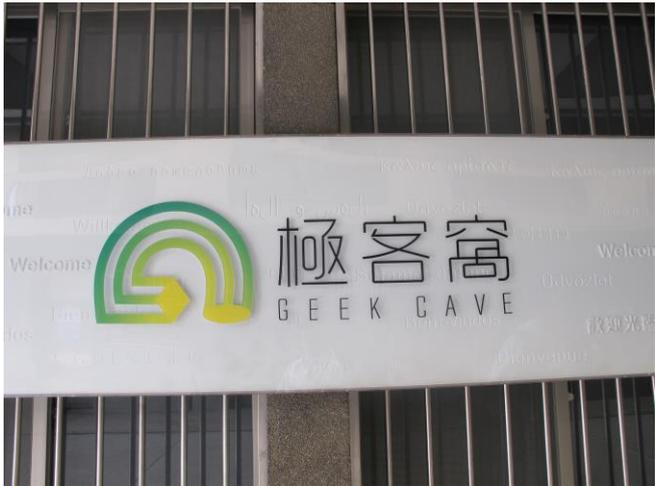
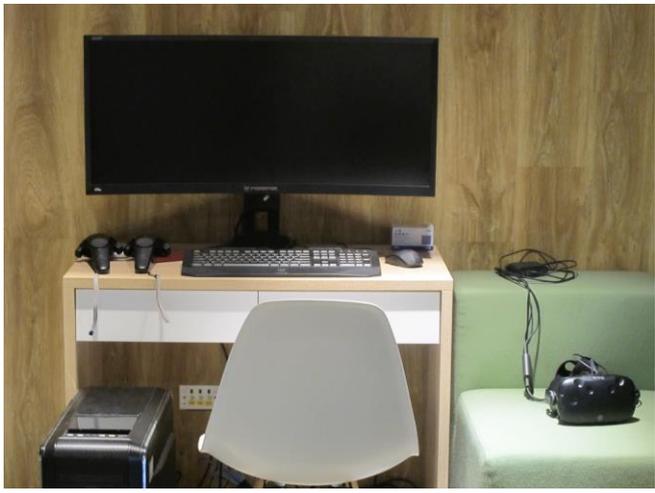


東南科技大學【推動實務教學】教師面活動執行成效表

活動時間	原申請預計辦理日期是否有改期： <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input type="checkbox"/> 有（原因：_____） 106年4月20日13時30分～16時30分						
活動地點 (請勾選並填寫)	<input type="checkbox"/> 校內：_____ <input checked="" type="checkbox"/> 校外：極客窩						
參與人員 (請勾選並填寫)	<input checked="" type="checkbox"/> 業界教師1人 <input type="checkbox"/> 校內教師_____人 <input type="checkbox"/> 工作人員_____人 共計_____人，詳如簽到表(檢附活動簽到表)						
活動重點與助益（文字簡述300字以內）							
<p>一、活動主題：<u>數位遊戲設計研習</u></p> <p>二、講者：<u>徐嘉宏</u>，所屬單位：<u>資策會產業推動與服務處</u>，職稱：_____</p> <p>三、活動目的： 提升資訊管理系/數位遊戲設計系教師實務教學知能與成效</p> <p>四、活動紀要： 極客窩是經濟部數位內容產業推動辦公室在 TAF 空總創新基地成立的產業技術支援中心，主要是集結國際大廠(Autodesk、HTC、Nvidia 與 Unity)的資源與台灣創意人才的發想，希望推動台灣數位內容與獨立開發者在虛擬實境、擴增實境與遊戲等發展。此次參訪由數位遊戲設計系時維寧主任帶隊前往，極客窩由資策會產業推動與服務處徐嘉宏先生負責接待與講解，開場先介紹位於一樓的展示空間，此展示空間備有 VR 頭戴裝置 HTC Vive、Oculus 等虛擬實境設備免費提供給廠商/學校進行測試開發，然後介紹如何利用極客窩的各項軟硬體資源以及如何提出申請使用場地。展示空間同時展出台灣業者 VR 研發相關成果，例如 EYEMAX 眼界科技的「虛擬實境體感機」，使用者藉由 VR 裝置搭配體感機可以在遊戲場景中如同搭乘賽車、火車等來場冒險旅程。另外一家 Futuretown 展出自製開發、支援 VR 的遊戲《雲間幻境：VR 迷你高爾夫》讓玩家身處在高高的雲朵上、一處風景優美世界中，享受虛擬實境迷你高爾夫的樂趣。讓數位遊戲設計系老師留下深刻美好的參訪回憶。</p> <p>五、成效或助益： 藉由透過產業技術支援中心與國際大廠合作共同推動 VR 與 AR 應用，並引進最新遊戲引擎開發技術，然後合作影像軟硬體整合開發與影視後製特效技術等，希望能夠提昇本校數位數位遊戲設計系在虛擬實境、擴增實境與遊戲等特定領域發展。</p>							
自我評估 (請統計活動意見回饋表後，填入百分比)	題目		滿意度量表統計 (%) (5=非常同意, 4=同意, 3=普通, 2=不同意, 1=非常不同意)				
			(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
	一、我覺得參加這項活動有助於						
	1.瞭解產業發展趨勢，增進我的專業職能		100%				
	2.分享與討論教學問題		50%	50%			
	3.規劃與改善我的教學方法，落實課程實務與創新		70%	30%			
4.與他人共享教學實務		80%	20%				
二、整體來說，對本次活動的感受							

	1.我感到滿意	100%				
	2.符合我的預期	80%	20%			
	3.我下次還會參加類似活動	90%	10%			
	三、關於學校行政與經費支援					
	1.我知道學校有研習活動經費可申請	100%				
	2.我知道學校有教師研習的相關訊息	40%	60%			
3.我對於舉辦的研習感到滿意	100%					

具代表性活動照片(至少 6 張並加註說明)

活動照片 (1)	活動照片 (2)
	
極客窩外觀 活動照片 (3)	徐嘉宏先生介紹極客窩展示空間 活動照片 (4)
	
測試開發用的 VR 頭戴裝置 HTC Vive 活動照片 (5)	徐嘉宏先生與時主任討論 活動照片 (6)



四家國際大廠的合作項目



張主任試玩 VR 遊戲