

仁德醫護管理專科學

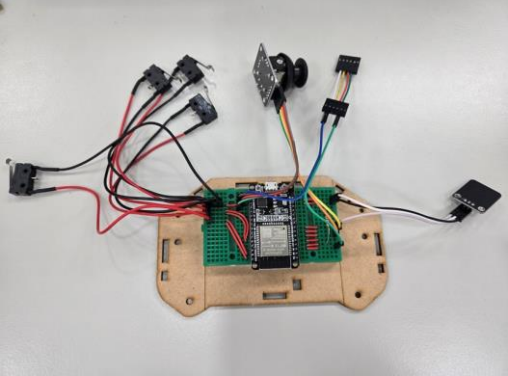
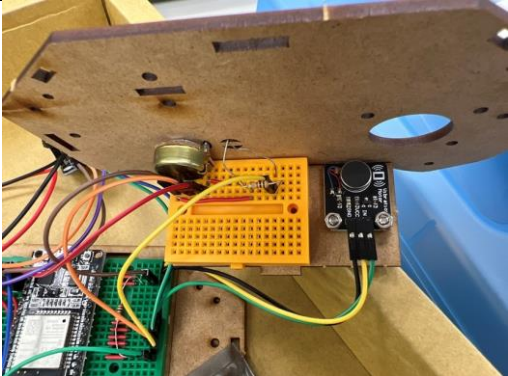
113年度高等教育深耕計畫執行成果

113學年度第一學期

- 一 分項計畫：強化資訊科技 STEM 教育課程所使用的教具及耗材
- 二 活動主題：虛擬實境課程
- 三 活動地點：幼職大樓 B1 電腦教室 V
- 四 活動內容：

週次 Weeks	教學內容	Course Contents
1	資訊倫理素養宣導, 智慧財產權宣導, 安全衛生宣導(實驗課), 課程簡介(課程概要、職214場倫理、性別平等)	Introduction to Information Ethics Literacy, Intelligent Property, Security Sanitation and the Cours
2	第 1 章 準備製作遊戲	Chapter 1 Preparing to Make a Game
3	第 2 章 C# 程式腳本的基礎	Chapter 2 Basics of C# Scripting
4	第 2 章 C# 程式腳本的基礎	Chapter 2 Basics of C# Scripting
5	第 2 章 C# 程式腳本的基礎	Chapter 2 Basics of C# Scripting
6	第 3 章 遊戲物件的設置與動作	Chapter 3 Settings and Actions of Game Objects
7	第 3 章 遊戲物件的設置與動作	Chapter 3 Settings and Actions of Game Objects
8	第 3 章 遊戲物件的設置與動作	Chapter 3 Settings and Actions of Game Objects
9	期中考週	Midterm Exam Week
10	第 4 章 UI 與導演物件	Chapter 4 UI and Director Objects
11	第 4 章 UI 與導演物件	Chapter 4 UI and Director Objects
12	第 4 章 UI 與導演物件	Chapter 4 UI and Director Objects
13	第 5 章 碰撞偵測和 Prefab	Chapter 5 Collision Detection and Prefab
14	第 5 章 碰撞偵測和 Prefab	Chapter 5 Collision Detection and Prefab
15	第 5 章 碰撞偵測和 Prefab	Chapter 5 Collision Detection and Prefab
16	第 6 章 Physics 與動畫	Chapter 6 Physics and Animation
17	第 6 章 Physics 與動畫	Chapter 6 Physics and Animation
18	期末考週	Final Exam Week

五 活動花絮：

執行單位：人工智慧暨醫療應用科 參加人數：12	活動日期：113-1上學期 活動滿意度：4.69
活動花絮	
	
拍照日期：113年10月7日 照片說明：組裝中	拍照日期：113年11月4日 照片說明：組裝中
	
拍照日期：113年11月11日 照片說明：組裝中	拍照日期：113年11月18日 照片說明：組裝中
	
拍照日期：113年11月28日 照片說明：組裝完成	拍照日期：113年12月9日 照片說明：組裝完成

六 成效分析(需含有以下之分析資料，200字以上)：

※質化分析：

1. 對學生學習成效提升的策略：課程將虛擬實境技術（如 Unity 遊戲設計工具）融入醫療應用的學習目標，讓學生不僅掌握程式設計和遊戲開發的技能，還能將其應用於醫療協助場景中。例如，學習物理模擬、碰撞偵測與 Prefab 技術，使學生能夠設計出具有實用性的醫療虛擬實境系統。

結合課堂專題活動，讓學生針對虛擬實境技術在醫療中的應用場景進行討論與展示，增強他們的專有名詞理解能力，並提升與實務接軌的程度。

評分方式（如作業40%）鼓勵學生在實際操作中吸收理論知識，逐步熟悉技術應用過程。

2. 與課程相關性與教學結合：課程提供關於 Unity 遊戲設計和 C# 程式設計的核心技能教學，這與醫療數據處理、模擬操作設備的應用需求高度相關。該課程的目標是促進醫療智能化發展，並與醫療行業趨勢相契合。本課程強調資訊倫理和智慧財產權的認識，有助於學生了解數位醫療應用中的法律與倫理挑戰，同時提升他們在專業場域中的職場素養。

3. 對教師專業成長的啟發：從課程進行的過程中，教師能夠了解現今醫療產業中虛擬實境技術的應用現況，尤其是智能醫療設備的開發與測試。

※量化分析：

