

我愛我嘉-家鄉VR導覽

學習目標

- 學習內容
 - 資T-IV-2 資訊科技應用專題
 - 資H-IV-7 常見資訊產業的特性與種類
- 學習表現
 - 運t-IV-3 能設計資訊作品以解決生活問題
 - 運p-IV-1 能選用適當的資訊科技組織思維，並進行有效的表達
 - 運c-IV-1 能熟悉資訊科技共創工具的使用方法
 - 運c-IV-3 能應用資訊科技與他人合作進行數位創

啟動專案

- 問題情境
 - 自由體驗: Trip in Hong Kong
 - 認識AR/VR
 - 什麼是AR/VR
 - 生活中的AR/VR
 - 嘉義人口外流、產業落後、行銷觀光必要性
 - 認識家鄉
 - 社區
 - 學校
 - 應用AR/VR解決家鄉問題
- 驅動問題
 - 我們如何運用VR平台設計介紹家鄉觀光特色主題內容，來推廣行銷家鄉
- 任務說明
 - 作品要求
 - 功能需求: 使用VR介紹家鄉的特色
 - 使用平台: CoSpaces edu
 - 運用功能: 3D物件、場景切換、人物互動、連結真實情境
 - 任務需求: 介紹家鄉的特色、觀光、小吃、景點、文化.....
 - 專題啟動
 - 專題內容主題規劃 → 發想、分群、收斂、聚焦
 - 專題任務分工表
 - 專題時程規劃表
 - 事件流程圖
 - 分鏡腳本
 - 評量規劃
 - 專題執行
 - 學習任務
 - 子任務程式作品
 - 學習任務紀錄表
 - 整合任務
 - 專題內容主題規劃 → 保留舊的規劃
 - 專題程式作品
 - 專題發表及回饋 → 自評表、互評表、發表解說、網路平台展示
- 分組&小組活動
 - 方案內容擬定 → 發想、分群、收斂、聚焦
 - 任務分工擬定
 - 任務時程擬定
 - 事件流程圖
 - 分鏡腳本

專案執行

- 學習任務
 - 任務一: 入門操作
 - 1-1 創建帳號
 - 1-2 介面認識
 - 1-3 基本按鍵練習
 - 1-4 綜合練習
 - 任務二: 3D環境搭建
 - 2-1 拆房子
 - 2-2 蓋房子
 - 2-3 大小與深度概念
 - 任務三: 場景與切換
 - 3-1 流程圖
 - 3-2 場景切換實作
 - 3-3 鏡頭切換
 - 任務四: 角色與動作
 - 4-1 物理特效
 - 4-2 角色互動
 - 任務五: 導入真實情境
 - 5-1 google map 應用 → 含補充資料-使用手機拍攝360環景照
 - 5-2 外部網址 youtube 與 回饋表單
- 整合任務
 - 方案修正
 - 依修正結果，組合及修改完整專案

發表與回饋

- 學生發表解說
- 自評表
- 互評表
 - 嵌入遊戲中
 - 戴VR眼鏡试玩 → 互評
- 公開展示
 - 影片上傳FB綠豆嘉義人
 - 影片上傳youtube
 - 投票、票選機制

回顧與省思

教師ONLY

- CoSpace簡介
- CoSpace EDU全功能免費用