

大專校院遠距教學課程－教學計畫大綱

填表說明：

1. 依據專科以上學校遠距教學實施辦法第6條，學校開授遠距教學課程，應依學校規定由開課單位擬具教學計畫，依大學法施行細則及專科學校法規定之課程規劃及研議程序辦理，經教務相關之校級會議通過後實施，並應公告於網路。前項教學計畫，應載明教學目標、修讀對象、課程大綱、上課方式、師生互動討論、成績評量方式及上課注意事項。
2. 教學計畫大綱如下，課程教學計畫連結網址，請填入教育部「大學校院課程網」或「技職校院課程網」之「課程大綱」欄位，且能有效連結閱覽，才予以備查。
3. 本件提報大綱為基本填寫項目，實際撰寫內容格式，學校可依需求進行調整設計。

學校名稱：國立臺北商業大學

開課期間：113 學年度第一學期（本學期是否為新開設課程：☒是 ☐否）

壹、課程基本資料（有包含者請於☐打☒）

1.	課程名稱	跨文化溝通與虛擬實境
2.	課程英文名稱	Transcultural Communication and Virtual Reality
3.	教學型態	☒ 非同步遠距教學 ☐ 同步遠距教學主講學校 請填列本門課程之收播學校與系所： (1)學校： 系所：
4.	授課教師姓名及職稱	林怡安助理教授
5.	師資來源	☐ 專業系所聘任 ☒ 通識中心聘任 ☐ 以上合聘 ☐ 其他
6.	開課單位名稱 (或所屬學院及科系所名稱)	通識教育中心
7.	課程學制	☒ 學士班 ☐ 進修學士班 ☐ 學士班在職專班 ☐ 碩士班 ☐ 碩士班在職專班 ☐ 博士班 ☐ 學院(☐ 二年制 ☐ 四年制) ☐ 專科(☐ 二年制 ☐ 五年制) ☐ 進修專校 ☐ 進修學院(☐ 二技 ☐ 四技 ☐ 碩士在職專班) ☐ 學位學程(☐ 二年制 ☐ 四年制 ☐ 碩士班) ☐ 學分學程
8.	部別	☒ 日間部 ☐ 進修部(夜間部) ☐ 其他
9.	科目類別	☐ 共同科目 ☒ 通識科目 ☐ 校定科目 ☐ 專業科目 ☐ 教育科目 ☐ 其他
10.	部校定 (本課程由那個單位所定)	☐ 教育部定 ☐ 校定 ☐ 院定 ☐ 所定 ☐ 系定 ☒ 其他
11.	開課期限(授課學期數)	☒ 一學期(半年) ☐ 二學期(全年) ☐ 其他
12.	選課別	☐ 必修 ☒ 選修 ☐ 其他
13.	學分數	2
14.	每週上課時數	(非同步遠距教學，請填平均每週面授時數) $2 \times 90 \text{ 分} / 18 \text{ 周} = 1$
15.	開課班級數	1(日間部通識興趣必選修(臺北))
16.	預計總修課人數	50 人(男生 25 人, 女生 25 人)
17.	全英語教學	☐ 是 ☒ 否
18.	國外學校合作遠距課程 (有合作學校請填寫)	國外合作學校與系所名稱： ☐ 國內主講 ☐ 國內收播 ☐ 境外專班 ☐ 雙聯學制 ☐ 其他
19.	課程平台網址(非同步教學必填)	數位學習平台： https://bb.ntub.edu.tw/
20.	教學計畫大綱檔案連結網址	https://bb.ntub.edu.tw/

貳、課程教學計畫

一	教學目標	教學目標： 1. 態度:透過比較不同文化間的異同，使學生對於與自身不同文化的價值觀、信仰和行為，保持好奇心與開放的心胸。 2. 知識:具備異文化及自身文化的知識，包括異文化的規範和溝通型態。引導學生分析與解決跨文化溝通中的「番異」現象，擴大學生的國際視野。 3. 技能:運用新型數位工具，發揮創新的想像力，具備使用虛擬實境進行數位展示的能力。 ● 對應之系核心能力：國際宏觀 40 %、品味鑑賞 10%、語文思辯 50% ● 對應之校核心能力指標：實務技能 60 %、創意創新 40 %																																																																									
二	適合修習對象	日間部四技學制各系各年各班																																																																									
三	課程內容大綱	<table><tr><th rowspan="3">週次</th><th rowspan="3">授課內容</th><th colspan="3">授課方式及時數 (請填時數，無則免填) 每學分至少須提供自錄 9 小時影片</th></tr><tr><th rowspan="2">面授教學</th><th colspan="2">遠距教學</th></tr><tr><th>非同步</th><th>同步</th></tr><tr><td>1</td><td>Course Introduction：本週進行課程說明，簡介課程內容，並以跨文化溝通為主題，宣導全球素養的重要性及國際移動力在未來職場上的必要性。</td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>2</td><td>Introduction to Intercultural Communication：簡介跨文化溝通，並對相關英文的專有名詞做解釋。介紹學界對於跨文化溝通的定義。</td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>3</td><td>Social Categorization, Stereotyping, and Discrimination：說明社會性歸類的基本過程及其對思想、感情和行為的影響。</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>4</td><td>Beliefs, Values, and Cultural Universals：Hofstede (1997)有關文化的六個維度介紹。</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>5</td><td>Introduction to Race and Ethnicity：種族(race)與族群(ethnicity)之間的差異。</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>6</td><td>The Impacts of Social Class：社會經濟地位如何影響社會機會和資源的分配。</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>7</td><td>Gender and Gender Inequality：生物學、文化和社會化與性別(gender)的關聯。</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>CQ and Global Workplace：透過跨國企業的經營管理者的課堂演講錄影，讓學生了解文化智商在全球化職場如何受到重視。</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>9</td><td>Socialization and Human Sexuality：社會化與性別的關聯。</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>10</td><td>校外教學:透過中山堂文化導覽的體驗，認識該館的歷史文化內涵，了解虛擬實境在文化導覽上的實際應用。</td><td>V</td><td></td><td></td></tr><tr><td>11</td><td>延展實境(XR)簡介：了解空間運算如何將數位內容無縫融入實體世界，讓使用者與數位內容互動，並同時與他人保持連結。</td><td></td><td>V</td><td></td></tr><tr><td>12</td><td>XR 的創新商業模式：了解延展實境(XR)如何應用在房地產、觀光旅遊及新零售(包含跨境電子商務)。</td><td></td><td>V</td><td></td></tr></table>				週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填) 每學分至少須提供自錄 9 小時影片			面授教學	遠距教學		非同步	同步	1	Course Introduction：本週進行課程說明，簡介課程內容，並以跨文化溝通為主題，宣導全球素養的重要性及國際移動力在未來職場上的必要性。	V			2	Introduction to Intercultural Communication：簡介跨文化溝通，並對相關英文的專有名詞做解釋。介紹學界對於跨文化溝通的定義。	V			3	Social Categorization, Stereotyping, and Discrimination：說明社會性歸類的基本過程及其對思想、感情和行為的影響。		V		4	Beliefs, Values, and Cultural Universals：Hofstede (1997)有關文化的六個維度介紹。		V		5	Introduction to Race and Ethnicity：種族(race)與族群(ethnicity)之間的差異。		V		6	The Impacts of Social Class：社會經濟地位如何影響社會機會和資源的分配。		V		7	Gender and Gender Inequality：生物學、文化和社會化與性別(gender)的關聯。		V		8	CQ and Global Workplace：透過跨國企業的經營管理者的課堂演講錄影，讓學生了解文化智商在全球化職場如何受到重視。		V		9	Socialization and Human Sexuality：社會化與性別的關聯。		V		10	校外教學:透過中山堂文化導覽的體驗，認識該館的歷史文化內涵，了解虛擬實境在文化導覽上的實際應用。	V			11	延展實境(XR)簡介：了解空間運算如何將數位內容無縫融入實體世界，讓使用者與數位內容互動，並同時與他人保持連結。		V		12	XR 的創新商業模式：了解延展實境(XR)如何應用在房地產、觀光旅遊及新零售(包含跨境電子商務)。		V	
週次	授課內容	授課方式及時數 (請填時數，無則免填) 每學分至少須提供自錄 9 小時影片																																																																									
		面授教學	遠距教學																																																																								
			非同步	同步																																																																							
1	Course Introduction：本週進行課程說明，簡介課程內容，並以跨文化溝通為主題，宣導全球素養的重要性及國際移動力在未來職場上的必要性。	V																																																																									
2	Introduction to Intercultural Communication：簡介跨文化溝通，並對相關英文的專有名詞做解釋。介紹學界對於跨文化溝通的定義。	V																																																																									
3	Social Categorization, Stereotyping, and Discrimination：說明社會性歸類的基本過程及其對思想、感情和行為的影響。		V																																																																								
4	Beliefs, Values, and Cultural Universals：Hofstede (1997)有關文化的六個維度介紹。		V																																																																								
5	Introduction to Race and Ethnicity：種族(race)與族群(ethnicity)之間的差異。		V																																																																								
6	The Impacts of Social Class：社會經濟地位如何影響社會機會和資源的分配。		V																																																																								
7	Gender and Gender Inequality：生物學、文化和社會化與性別(gender)的關聯。		V																																																																								
8	CQ and Global Workplace：透過跨國企業的經營管理者的課堂演講錄影，讓學生了解文化智商在全球化職場如何受到重視。		V																																																																								
9	Socialization and Human Sexuality：社會化與性別的關聯。		V																																																																								
10	校外教學:透過中山堂文化導覽的體驗，認識該館的歷史文化內涵，了解虛擬實境在文化導覽上的實際應用。	V																																																																									
11	延展實境(XR)簡介：了解空間運算如何將數位內容無縫融入實體世界，讓使用者與數位內容互動，並同時與他人保持連結。		V																																																																								
12	XR 的創新商業模式：了解延展實境(XR)如何應用在房地產、觀光旅遊及新零售(包含跨境電子商務)。		V																																																																								

		13	360 度全景攝影：讓學生實際操作攝影設備，拍攝高清晰度的 360 度環景照片。	V		
		14	虛擬實境在職業訓練的應用：由台灣司法通譯協會的創辦人陳允萍先生，展示該協會與資策會數位教育研究所「台東未來設計實驗室」合作開發的「司法通譯 VR 實境模擬教學與考試系統」，體驗目前 VR 科技如何融入職業訓練的情境中。	V		
		15	3D 建模：讓學生學習操作 CoSpaces 軟體，使用各種 3D 物件進行空間、環境、物體建構，塑造自己的世界來訴說故事。	V		
		16	3D 建模：讓學生學習操作 CoSpaces 軟體，使用各種 3D 物件進行空間、環境、物體建構，塑造自己的世界來訴說故事。	V		
		17	期末學生成果發表：欣賞各組期末 VR 虛擬實境作品，並由學生票選最佳人氣獎。	V		
		18	期末學生成果發表：欣賞各組期末 VR 虛擬實境作品，並由學生票選最佳人氣獎。	V		
四	教學方式	(有包含者請打✓，可複選) ☒ 1. 提供線上課程主要及補充教材 ☒ 2. 提供線上非同步教學，次數：<u>9</u>次，總時數：<u>18</u>小時 ☐ 3. 提供線上同步教學，次數：<u> </u>次，總時數：<u> </u>小時 ☒ 4. 有線上教師或線上助教 ☒ 5. 提供面授教學，次數：<u>9</u>次，總時數：<u>18</u>小時 ☒ 6. 提供線上作業，次數：<u>2</u>次 ☒ 7. 提供線上測驗，次數：<u>7</u>次 ☐ 8. 提供線上討論，次數：<u> </u>次 ☐ 9. 其它：(請說明) 課程教學方式設計：				
五	學習管理系統	呈現內容是否包含以下角色及功能 (有包含者請打✓，可複選) 1. 提供給系統管理者進行學習管理系統資料庫管理 ☐ 個人資料 ☒ 課程資訊 ☒ 其他相關資料管理功能 2. 提供教師(助教)、學生必要之學習管理系統功能 ☒ 最新消息發佈、瀏覽 ☒ 教學大綱及進度 ☒ 教材內容設計、觀看、下載 ☒ 成績系統管理及查詢 ☒ 進行線上測驗、作業發佈 ☒ 線上點名 ☐ 學習資訊				

		☒ 互動式學習設計(聊天室或討論區) ☐ 各種教學活動之功能呈現 ☐ 其他相關功能(請說明)
六	師生互動討論方式	1. 每週安排至少 2 小時固定諮商時間 office hour 2. 利用平台課程互動討論區進行主題討論。 3. 提供教師 EMAIL 及課程 LINE 官方帳號讓學生能適時尋求協助。
七	作業繳交方式	(有包含者請打✓, 可複選) ☒ 1. 提供線上說明作業內容 ☒ 2. 線上即時作業填答 ☒ 3. 作業檔案上傳及下載 ☒ 4. 線上測驗 ☒ 5. 成績查詢 ☐ 6. 其他做法(請說明)
八	成績評量方式	1. 出席率佔 10%; 2. 課程參與(個人+小組)佔 40%; 3. 期末小組 VR 作品發表佔 50%
九	上課注意事項	因為虛擬實境的緣故, 需使用非文書/商務型的筆記型電腦進行虛擬的跨文化空間製作。