

國立臺灣藝術大學 多元學習課程教學綱要(公告版)

科目名稱(中文): 沉浸式體驗工作坊

科目名稱(英文): immersive experiences workshop

課程總時數: ☐18 節 ☒36 節 ☐54 節

授課教師:[校師]李俊逸(臺藝大多媒系/副教授)

[業師]高鈺濡(煙奈遊戲/製作人)

1. 課程概要

沉浸體驗是當代流行將真實世界當作平台的一種沉浸式劇場體驗，通常包含多媒體與互動及遊戲元素，且遊戲的情事情節及結局可能會因參加者的想法或行動改變。本課程讓學生了解最真實且具有代入感的未來體驗形式，並透過分組的設計思考流程一步步打造遊戲雛型並進行測試獲得目標族群的回饋。

2. 教學目標

1. 透過實作學習沉浸式體驗知識及技術，包含劇本撰寫、沉浸式劇場、User Journey。
2. 藉由沉浸式體驗跨領域專業，結合多媒系、戲劇系、電影系等專業背景進行跨領域創作。
3. 課後將視疫情狀況安排實體或線上成果展，推廣學習成效。

3. 修課學生具備能力建議

☒不限科系

☒需具先備知識：跨域分組合作，需具影像、設計或表演能力

4. 課程要求(含上課規定、課堂作業要求、需自備物品等)

自備筆電

5. 評量方式

- 出席率：30%
- 平時成績：30%
- 成果作品：40%

6. 課程內容與進度

時間/地點	教學與作業進度
09/11(一)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- 課程介紹 - 認識成員小遊戲，分組互動、選擇 PM - 期末目標說明 - GPS ARG 體驗案例介紹 - 下週作業：感興趣的空間和行為 各 1
09/25(一)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- 如何選擇及進行田野調查、主題創意發想 - 創意與形式發想及田野調查工作坊
10/02(一)1400-1700 二校區	- 體驗相關工具形式介紹(1小時) - UJ 介紹 - UJ 工作坊 - 下下週作業：延伸創意完成基本 User Journey 框架

科技藝術實驗劇場	
10/14(六)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- GPS 技術介紹、空間與場域的互動 - 實際操作教學
10/16(一)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- 如何在實際場域中說個好故事？ - 故事發展工作坊 Base on 田調和 UJ - 下週作業：文本發展事前準備 - UJ 概念發表
10/23(一)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- 行銷切角及市場如何影響體驗製作：以驚喜製造案例 - UJ 行銷工作坊
10/30(一)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- UJ 修正後討論 - 細節文本發展工作坊
11/04(六)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- 文本及技術整合實作工作坊 - 實作問題排解
11/06(一)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- 如何製作測試及取得使用者回饋 - 如何規劃測試問卷 - 各組互相測試討論
11/11(六)0900-1200 二校區 科技藝術實驗劇場	- 實作調整測試、問題排解 - 體驗發佈
11/20(一)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- 分組討論測試內容調整方向及下次測試目標 - 成果發表形式與內容討論
12/02(六)1400-1700 二校區 科技藝術實驗劇場	- 作品成果發表