

課程名稱：17244_瘋學習直播 從元宇宙看虛擬世界的人生舞臺 課程摘要

本摘要由 Gemini AI 協助生成，僅供參考

1. 適合對象與能力門檻

- **適合族群：**中小企業主、職場新鮮人、專案經理人、對數位轉型與新科技產業商機感興趣者。此課程從歷史小說、影視作品到商業案例皆有淺顯易懂的說明，適合希望快速了解元宇宙與 Web 3.0 全貌的學習者。
- **能力門檻：**入門。無需具備程式設計或高深技術背景，僅需對科技趨勢、數位娛樂或新商業模式保有好奇心即可。

2. 課程核心大綱與架構圖

- **章節架構：**
 - **章節一：元宇宙的起源與字義** — 解析 Metaverse 詞源（取自小說《雪崩》/《潰雪》）、Roblox 上市商機與 Cyberpunk 精神。
 - **章節二：影視與動漫中的宇宙幻想** — 透過《阿凡達》、《一級玩家》、《脫稿玩家》等經典作品，解析虛擬分身（Avatar）、VR 與 AR 的關鍵概念。
 - **章節三：遊戲與擴增實境的現代實踐** — 探討大型多人線上角色扮演遊戲（MMORPG）、Minecraft、Gather Town 及 IKEA AR 應用的商業落地。
 - **章節四：科技巨頭佈局與元宇宙辦公** — 介紹 Meta、HTC VIVE、Microsoft (HoloLens)、NVIDIA 及遠距辦公平台之產業現狀。
 - **章節五：未來發展趨勢與人才需求** — 剖析元宇宙三大未來走向（虛擬獨大、實體輔助、兩套生活）與跨領域人才的核心能力。

3. 必備前置知識清單

- **基礎網路概念：**了解基本網際網路與社群平台之使用（如 OpenID 跨平台登入概念）。
- **無硬體門檻：**無需預備 VR/AR 頭戴裝置，課程以概念拆解與案例觀摩為主。

4. 專有名詞與概念辭典

- **Metaverse（元宇宙）**：結合空間（宇）與時間（宙）概念的虛擬世界，使用者可透過數位身份在其中進行溝通、生活與商業活動。
- **Avatar（虛擬分身）**：跨越物理限制投射至虛擬（或遠端）世界中的數位個人形象與身份代碼。
- **VR / AR / MR / XR**：VR 為完全沉浸的虛擬實境；AR 為將虛擬資訊疊加於真實世界的擴增實境；MR 為兩者混合；XR 則是融合實體與虛擬的延展實境總稱。

5. 課程學習職能對照

- **對應職能名稱**：數位轉型企劃專員 / 科技趨勢專案經理 / 數位行銷企劃
- **主要工作任務/能力指標**：
 - **市場與趨勢分析能力**：能辨識 VR/AR/Web 3.0 等新興科技在商業與產業應用的潛在商機。
 - **跨領域創新策劃能力**：能結合科技工具（如 AR 互動、虛擬展演）與企業現有產品或行銷場景。