

日程	學習目標	使用工具	預期進度
~四月底	熟悉 C#語法、 Unity 介面操作	Unity、VSC	可以建立物體並 拖動、加入不同 功能
四月底~五月中	了解如何將應用 程式部署到 Oculus Quest2 頭 盔	Oculus Hub、 Oculus Quest2	能夠將簡易版應 用程式發表到頭 盔上並進行操作
五月中	探索本學期預計 完成的專案	Oculus Hub、 Oculus Quest2、 Unity	確定目標與製作 方向
五月~學期末	完成專案並發表	Oculus Hub、 Oculus Quest2、 Unity	專案至少有 80% 以上完成度