

中國科技大學補助教師參加校外研習心得報告

The 13th International Conference on Frontier Computing (FC2023)舉辦餘日本東京，國際研討會成功落幕：推動了"Cloud, Ubiquitous, Pervasive, and High Performance Computing"領域的發展，在舉行的國際研討會上，來自全球各地的學者、研究人員和專家齊聚一堂，共同探討了"Cloud, Ubiquitous, Pervasive, and High Performance Computing"主題。經過三天的研討和交流，這場學術盛會圓滿結束，為該領域的發展注入了新的活力和創新思維。

研討會的第一天，與會者聚焦於雲計算、普遍計算、無所不在計算和高性能計算等領域。與會者通過研討會論文發表和專題演講，分享了他們的研究成果、技術創新和應用案例。他們就如何利用雲計算和高性能計算技術來處理海量數據、提升系統效能和優化運營流程等話題進行了深入探討和交流。這些討論不僅激發了新的想法和洞察，還為與會者提供了更廣闊的合作機會。在研討會的第二天和第三天，與會者進一步討論了"Dependable, Reliable and Autonomic Computing"、"Wearable Computing, Mobile Web, and Smart Environment"、"Algorithm, Model, and Framework"、"Programming Languages"、"Communication and Networking"、"Database and Data Mining"以及"Big Data and Internet of Things"等主題。這些討論涵蓋了當今科技領域的熱門議題和前沿技術，激發了與會者的思考和創新。

個人發表論文為 VR 互動領域相關技術，其中包含理論框架提供了一個概念性的視角，用於理解 VR 遊戲中創新互動模式的影響。它探討了關鍵的理論觀點，如存在感、沉浸感、流暢理論、體驗、代理能力、認知參與和情感參與。這些概念有助於框架化對創新互動模式如何影響玩家在 VR 遊戲中的體驗的理解。提出的互動模式分為兩個關鍵部分，

- 基於手勢的控制：提供了更具身體感的互動體驗的優勢，使用戶可以參與更接近現實世界的行動和表達。這種控制方法還提供了更大的自由度和表現力，使用戶可以以更自然和直觀的方式與數字內容、虛擬世界或應用程序進行互動。設計基於手勢的控制需要考慮手勢識別和解讀，以理解用戶的意圖並將其轉化為適當的行動。這涉及到機器學習、計算機視覺、感應技術和算法等技術。
- 遊戲內控制工具：對遊戲機制、玩家沉浸感和整體遊戲設計具有影響。通過準確識別並響應玩家使用工具的方式，遊戲可以提供更動態和互動性的體驗，使玩家能夠充分利用可用的工具，增強他們對遊戲世界的參與。提出的系統根據遊戲的設計和機制實現特定的算法來處理遊戲內工具的識別。這可以實現更精確和上下文感知的互動，使玩家能夠充分利用遊戲內工具提供的功能和可能性。



大會演講邀請到 Mirjana Ivanovic 女士，擔任塞爾維亞諾維薩德大學科學學院的全職教授。她是塞爾維亞共和國科學、技術發展和創新部門內的國家電子、電信和信息學科學委員會成員，也是塞爾維亞共和國人工智能研究

中國科技大學補助教師參加校外研習心得報告

和發展研究所董事會成員。她曾擔任大學計算機學院委員會委員長長達 12 年之久。目前，她擔任《計算機科學與信息系統》期刊的主編，並擔任多個國際期刊的副編輯。她還曾擔任多個知名國際期刊的特刊客座編輯。演講內容包含 AI 領域運用於醫學上，如今，人工智能（AI）是一種新興的範式，具有極大的潛力來提高軟件系統和服務的質量。在健康信息系統中，從傳統方法到現代智能技術和方法，採用了不同的信息通信技術（ICT）方法。智能技術的發展和改進不斷影響著實現更高質量的智能化和個性化的健康和醫療系統。另一方面，在現代動態社會中，越來越多的年輕人患有慢性和嚴重疾病。因此，不同的健康和醫療利益相關者已經意識到發展適當的服務對幫助患有不同類型疾病的患者以及幫助老年人/殘障人士使生活更輕鬆、盡可能提高他們的健康生活質量的重要性。需要患者的複雜大數據（如臨床、環境、營養、日常活動等），並且需要適當地聚合這些數據，分析並呈現給醫生/護理人員，以便向患者推薦適當的治療和干預措施。本演講的目的是簡要概述在傳統和現代健康和醫療信息系統中使用不同的 ICT 和 AI 技術。將考慮在精準醫學中收集、處理和使用大量數據的強大技術和方法，如數據挖掘、機器學習、聯邦學習、元宇宙、代理等。將介紹一些典型的系統，這些系統受到作者在眾多應用中使用這些方法的長期經驗的啟發。此外，我們將總結現代 AI 方法將如何影響未來個性化和智能化醫療服務的發展。



研討會期間，與會者不僅就研究成果進行了深入交流，還參與了專題演講、討論坊和實地考察等活動。這些活動為與會者提供了與行業領袖和企業代表面對面交流的機會，促進了學術界與產業界之間的合作與交流。此次國際研討會的成功舉辦離不開組織委員會、講者、評審和志願者的辛勤付出和協助。共同創造了一個開放、互動和具有啟發性的學術平台，推動了"AI, Cloud, Ubiquitous, Pervasive, and High Performance Computing"領域的發展和創新。

研討會結束後，聆聽了與會者的反饋和評價。許多與會者表示，這場研討會為他們提供了一個難得的學術交流平台，使他們與領域專家和同行建立了深厚的合作關係。他們表示將把研討會上學到的知識和洞見應用於自己的研究工作中，並期待未來更多的合作和交流。

備註：

一、研習心得報告請用電腦繕打。

二、研習結案報告請先上傳（校園入口網→其它類 E 化系統→研討會心得上傳），連同補助教師校外研習申請表、研習相關資料影本(4 頁以上)及研習心得報告，並經主管簽章後，送人事室核銷。

報告人簽章	單位主管簽章	人事室主任簽章
年 月 日	年 月 日	年 月 日