中國科技大學補助職員參加校外研習心得報告

本次參與第九屆知識創新與發明國際會議（ICKII 2026）暨第二屆人工智慧與智慧技術應用研討會（AISTA 2026）。本會議於2026年8月14日至16日於日本仙台舉行。會議議題範圍涵蓋如下：資訊科技、創新設計、通訊科學與工程、工業設計、人工智慧與智慧技術應用、創意設計、應用數學、電腦科學、電氣與電子工程、機械與自動化工程、綠色技術與建築工程、材料科學及其他相關領域。本會議為跨領域的研究人員提供一個開放多元的交流平台。本次的發表論文記錄了一場由筆者的專利卡牌為起點核心，將其運用在地方聚落舉辦的工作坊實作歷程與成果的分析檢討，並嘗試深度探討 ACG 元素，如何結合專利卡牌系統引導、輔助學員，針對地方開發多元的文化內容體驗設計（遊戲文本）。本次會議發表過程中獲得許多寶貴的意見反饋，同時增加了許多與跨域專業的學者交流的機會。這些收獲，皆令筆者在未來的研究構思與發展上有了更多的新的靈感。此外很榮幸，本次發表論文獲頒 BEST CONFERENCE PAPER WARD 之肯定。

投稿摘要如下：本篇研究探討如何運用卡牌式工作坊工具、ACG 敘事與互動語法，以及生成式人工智慧，將地方文化素材與社區願景轉譯為遊戲化教學原型。研究採取設計本位研究（Design-Based Research, DBR）取徑，並於新北市石碇區文山煤礦聚落進行一場先導性的共創工作坊。

參與者透過卡牌工具，將地方記憶、個人專業背景與教學目標加以結構化，形成初步教案；同時運用生成式 AI 產出候選敘事與互動結構，供參與者進行比較、修正與再設計。

初步分析顯示，此一流程能將原本異質且分散的概念外顯化為可追溯、可重新組合的關係結構，進而支持教學原型的反覆迭代與發展。本研究並未評估學生學習成效或社會情緒學習（Social and Emotional Learning, SEL）成果。

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），連同補助職員參加校外研習申請表、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