

中國科技大學補助教師參加校外研習心得報告

我很榮幸能夠參加於2024年8月16日至18日在日本名古屋舉行的第七屆國際知識創新與發明研討會(ICKII 2024)。這是一個跨領域的學術交流平台,涵蓋了資訊科技、創新設計、通訊科學與工程、工業設計、創意設計、應用數學、電腦科學、電機電子工程等多個領域。

● 發表心得

在本次研討會上,我發表的論文題目為: Teaching research on the application of 3D printing models in digital sculpture。在研究中探討了3D 列印技術在數位藝術教育中的應用,並提出了一些教學策略。通過實際案例分享,與會者對3D 列印在創意表達中的潛力表現出濃厚興趣,並就相關技術和教學方法提出了寶貴的意見和建議。

在我的發表場次中,還有其他與會者分享了以設計原理來解釋角色扮演遊戲(RPG)中的角色設計,以及互動展演的觀眾回饋等內容。這些主題不僅展示了設計原理在遊戲開發中的應用,也強調了觀眾互動在提升體驗中的重要性。這些討論讓我深刻體會到設計與用戶體驗之間的密切關聯,並激發了我對未來研究方向的思考。

交流與反饋

除了論文發表,研討會還安排了自助式晚餐,讓與會者有更多交流的機會。在一場關於創新教育的座談中,來自不同國家和領域的學者分享了各自的經驗和見解,這些跨領域的交流拓展了我的視野,也讓我對未來的教學和研究有了新的啟發。

● 總結

參加 ICKII 2024研討會是一次寶貴的經歷。它不僅提供了一個展示研究成果的平台,也促進了學者之間的交流與合作。未來,我將繼續深入探索3D 列印在數位藝術創作和教育中的應用,並與更多的同行交流和學習。希望能在下一屆研討會上與大家再次見面,分享最新的研究成果。

另外,本次發表的論文亦獲得 Best Conference Paper Award 之獎項,並將轉投至 SCOPUS 索引之期刊“Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education”發表。



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