

中國科技大學補助教師參加校外研習心得報告

由於獲得通過114年度國科會計畫「智慧生成與重塑：融合 AI 技術於3D 遊戲美術製作的創新流程研究」，配合計畫內容實施教學調整，將生成式 AI 融入教學。1141學期於「數位雕塑」課程內實施，已獲得初期成效，於學期末進行無記名問卷調查。因同學對問卷填寫之配合度不高，導致樣本數偏低，回收35份有效問卷，僅佔修課人數之50%左右，不足以發展為高階期刊論文。經過數據清理與使用 SPSS 進行統計分析後，補足學術文獻為基礎，將研究成果撰寫為前導式研究論文。

研究探討將生成式人工智慧（Generative AI）導入高技術門檻的 ZBrush 數位雕塑課程後所產生的影響。研究發現學生陷入了「高效率與高焦慮」並存的心理矛盾，雖然 AI 加速了建模初期流程，卻也引發學生對基礎技能喪失及職業認同的擔憂。數據顯示出「補救教學悖論」，即頻繁觀看教學影片的學生往往因認知負荷過重，其學業表現反而較差。此外，AI 的介入引發了道德不協調感，使學生在獲得便利的同時，也因自覺像「作弊」而降低了成就感，這兩個因素可能是導致問卷填答率偏低之原因。最後，本研究建議，未來的藝術教育應將評量重心從最終視覺成果轉向人機協作的決策與修復能力。因此，數位藝術教學必須超越單純的工具操作，致力於培養學生的審美判斷與技術精煉能力。

論文草稿完成後，已錯過 ICIET 2026（EI Compendex/Scopus），因此改投六月中的 The 12th International Conference on Frontiers of Educational Technologies (ICFET 2026)，發表後收錄 EI Compendex/Scopus 與 ACM。剛好今年的 ICFET 的主題聚焦於教育科技的新興趨勢，特別著重於人工智慧、沉浸式學習環境和數據驅動型教育方法的融合，與本前導論文研究高度相關，因次順利通過審查。

研討會於2026年6月12日至14日在日本東京大妻女子大學舉行。首日的兩場主要演講，均聚焦於 AI 與教育科技的當前趨勢、機會與挑戰。因主辦方提供選擇，本次選擇以 Poster 形式發表，但仍需進行內容口頭報告，論文亦將收錄於論文集。

與會人員眾多，來自世界各國，晚宴時同桌是來自義大利、墨西哥、菲律賓，其他有印尼、馬來西亞、越南、日本與中國等。台灣共有三篇，兩篇來自本校，一篇來自清大。預計明年仍會參加，維繫研究量能。



上午專題演講場次大合照（照片左後方門口處即我與楊東華老師）

報告後與主持人合影

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