

國立新港藝術高中 112 學年度
「魔法 VR—AI 元宇宙教學工作坊」活動計畫

一、依據：

教育部補助偏遠地區及非山非市高級中等學校充實建置學生學習歷程檔案活動計畫辦理。

二、活動時間：

活動三 113 年 5 月 20 日(星期一)13:10-16:10

活動四 113 年 5 月 22 日(星期三)13:10-16:10。

(一)活動地點：本校數位視覺電腦教室。

(二)參加人員：40 位，有興趣之本校及友校師生。

(三)全教網教師研習代碼：4296291、4296296。

(四)活動介紹：課程介紹 VR 虛擬實境的應用，帶領學員製作虛擬實境 VR 元宇宙 720 度環景及校園導覽 APP 上機實作。

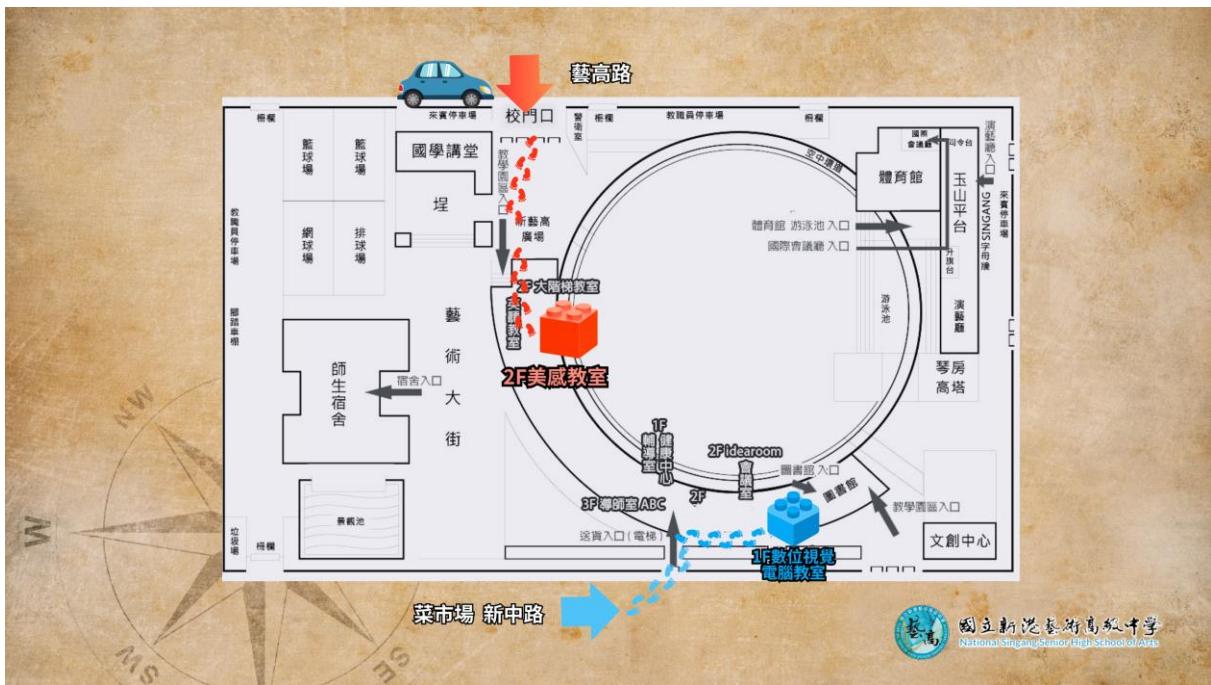
(五)講師：國立嘉義大學數位設計系 陳秋榮副教授

(六)課程流程：

日期	時間	課程	講師	地點
活動三 113 年 5 月 20 日 星期一	13:10-14:00	介紹 AI 與 VR 元宇宙	國立嘉義大 學數位設計 系陳秋榮副 教授	數位視 覺電腦 教室
	14:10-15:00	VR 虛擬實境 720 度攝影		
	15:10-16:10	VR 虛擬實境攝影成果匯入與 修正		
活動四 113 年 5 月 22 日 星期三	13:10-14:00	VR 虛擬實境多場景連結	國立嘉義大 學數位設計 系陳秋榮副 教授	數位視 覺電腦 教室
	14:10-15:00	VR 虛擬實境 720 度環景製作		
	15:10-16:10	VR 虛擬實境 720 度環景導覽 APP 製作		

三、本計畫經校長核定後實施，修正時亦同。

●交通：



● 講師介紹：國立嘉義大學數位設計系陳秋榮副教授

學歷：美國南加州大學教學科技博士

專長：擴增實境 AR 應用教學、電腦輔助英文學習、手機 APP 結合教學理論、遊戲學習

專業證照

- (1) Augmented Reality(AR) Animator
- (2) Unity Certified trainer 2020
- (3) Autodesk 3Ds Max 2012 Certified Professional Surface and Look Development, (4) Autodesk 3Ds Max 2012 Design Certified Professional Model to Motion 2010
- (5) Autodesk 3Ds Max Design 2010 Certified Professional Engineer
- (6) IPMA Certified Project Management Trainer (國際專案管理師講師證)
- (7) IPMA Certified Project Management Associate (國際專案管理師證照)
- (8) SAP specialist in TB1100 SAP business one - Accounting ,
- (9) SAP specialist in TB1200 SAP business one - Implementation & Support,
- (10) Microsoft Certified Professional in Microsoft SQL Server
- (11) 企業電子化規劃師一級(甲級),
- (12) RHCE (Red Hat Certified Engineer) Certification,
- (13) Microsoft Certified Professional in Microsoft Visual Studio .NET,
- (14) Microsoft Certified Professional in Windows Server in US ,
- (15) 電腦軟體應用乙級證照,
- (16) 電腦程式設計丙級證照,
- (17) 電腦硬體維修丙級證照,
- (18) 電腦軟體應用丙級證照

學術專長	虛擬實境、擴增實境、程式設計、遊戲設計、3D 繪圖
------	---------------------------

可任教科目	元宇宙介紹、虛擬實境與擴增實境應用於教學、數位內容概論、資料庫管理、行動應用開發、行動應用程式設計、資料探勘與大數據分析
-------	--

學術獎勵及其他榮譽事項 裝	<p>擴增實境課程榮獲嘉義大學磨課師優良課程 榮獲嘉義大學第三門磨課師課程補助 榮獲嘉義大學第二門磨課師課程補助 嘉義大學第一門最快突破 1000 人註冊修課的磨課師課程-用 3D 品味設計生活美學 榮獲嘉義大學翻轉教室競賽優等 榮獲嘉義大學數位教材競賽佳作 榮獲嘉義大學數位教材競賽肯定 榮獲嘉義大學數位教材競賽傑出 榮獲嘉義大學數位教材競賽優等 榮獲嘉義大學數位教材競賽佳作：3D 動畫 榮獲嘉義大學數位教材補助-遊戲設計、知識管理、網路概論、遠距教學 嘉義大學遊戲學程指導老師 榮獲高科大數位教材輔助課程：管理學 榮獲高科大全英語授課補助 榮獲高科大全英語授課補助 榮獲高科大第一個(唯一)報教育部通過的全遠距教學課程：Unix 作業系統 榮獲高科大全英語授課補助 榮獲美國教育部 US\$1,300,000 grant 2003 唯一榮獲洛杉磯在台辦事處全額補助參加國際研討會之台灣學生 2000-2005 榮獲南加大全額獎學金</p>
近五年主要著作、作品及發明目錄、已執行或執行中之研究計畫 目錄	<p>國際期刊發表：</p> <ol style="list-style-type: none"> Liu, P. L., & Chen, C. J. (2023). Using an AI-Based object detection translation application for English vocabulary learning. <i>Educational Technology & Society</i>, 26(3), 5-20. (SSCI) Liu, P. L., Ginting, A., Chen, C. J., & Yeh, H. C. (2022). Students' Performance and perceptions of wiki-based collaborative writing for learners of English as a foreign language. <i>Sage Open</i>, 12(4), 1-12. (SSCI) Chen, C. J. (2021). Development of a 3D game-based learning system for training students to learn minimally invasive surgery. <i>Basic & Clinical Pharmacology & Toxicology</i>. 128(1), 7-8. (SCI) Chen, C. J. (2017). Why is the Chinese Curriculum Difficult for Immigrants' Children from Southeast Asia? <i>Journal of Curriculum and Teaching</i>. 5(2), 1-6. Liu, P. L., & Chen, C. J. * (2015). Learning English through actions: a study of mobile-assisted language learning. <i>Interactive Learning Environments</i>. 23(2), 158-171. (SSCI) Chen, C. J. (2014). Differences between Visual Style and Verbal style learners in Learning English. <i>International Journal of Distance Education Technologies</i>, 12(1), 91-104. (EI) Chen, C. J. (2014). Using concept mapping instruction in mobile phone to learning English vocabulary. <i>Creative Education</i>, 5(1), 4-6. Chen, C. J. & Liu, P. L.* (2012). Effects of different multimedia annotation types for foreign language reading comprehension. <i>The Turkish Online Journal of Educational Technology</i>, 11(4), 72-83 (SSCI). Chen, C. J. (2011). Students practice minimally invasive surgery through game-based assisted learning. <i>Lecture Notes in Computer Science</i>. Volume 6872, pp.

- 152-157. (EI).
10. Chen, C. J. & Liu, P. L.* (2011). Effects of learning English maxim through M-learning with different content representation. Lecture Notes in Computer Science, Volume 6872, pp. 363-375. (EI).
 11. Liu, P. L., Chen, C. J.* , & Chang, Y. L. (2010). Effects of a computer-assisted concept mapping learning strategy on EFL college students' English reading comprehension. Computers & Education, 54(2), pp. 436-445. (SSCI).
 12. Liu, P. L., & Chen, C. J. * (2008). Trends and Issues in CALL Research in Taiwan, 2002-2006: A Glance. Journal of Studies in English Language and Literature. 21, pp. 25-36. (ISSN1028-9739)
 13. Chen, C. J.* , & Liu, P. L. (2007). Personalized Computer-Assisted Mathematics Problem-Solving Program and Its Impact in Taiwanese Students. Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching, 26(2), pp. 105-121. (ISSN: 0731-9258) (國科會3.1級期刊)
 14. Liu, P. L., & Chen, C. J. * (2007). An Exploratory Study on the Interrelationship of Instant Messenger Motivation and Usage Behavior for Taiwan College Students. Journal of Teachers Friend, 48(4), pp. 34-41.
 15. Liu, P. L., & Chen, C. J. * (2007). Computer Assisted Concept Mapping Instruction Apply in English Teaching. Journal of Ching-e Quarterly for Teacher Education, 19(1) pp.46-53.
 16. Liu, P. L. *, Chuang. K. C., & Chen, C. J. (2006). Using ASSURE Model to Create Digital Learning Project. Journal of Audio and Video, 47(6), pp. 41-48
 17. Liu, P. L., & Chen, C. J. * (2005). Exploring of the Electronic Portfolio Development Process. Journal of Humanities and arts, 1, pp.147-158.

科技部及教育部計劃：

- 112-113 國科會計畫主持人 112/08/01-113/07/31
結合探究思考能力之虛擬實境互動式實驗的自然科學教學與教材實作
- 112-113 國科會計畫共同主持人 112/08/01-113/07/31
沉浸式虛擬實境結合內容和語言的整合學習策略於科學教育之實施
- 112-113 教育部教學實踐計畫共同主持人 112/08/01-113/07/31
線上虛擬實境學習：將博物館展覽內容融入英語文教課程設計
- 111-112 教育部教學實踐計畫共同主持人 111/08/01-112/07/31
整合 Google Jamboard 協作式數位白板以及 wiki 進行合作式線上研究論文寫作
- 110-111 教育部計劃主持人：虛擬實境擴增實境教材開發推動及示範計畫，變動的大地，\$1,000,000，主持人
- 110-111 國科會計畫主持人：行動擴增實境介入大專階段自閉症學生社會技巧輔導成效之研究 (II) 110-2511-H-142 -011, \$769,787，主持人
- 109-110 國科會計畫主持人：課堂導入桌遊以提升學習人力資源管理動機，109-2635-H-415-021-, \$435,000，主持人
- 108-109 教育部教學實踐計畫共同主持人：文學與桌遊的對話：融入遊戲學習與翻轉教學的行動研究，108-2635-H-415-015-, \$313,000
- 107-108 教育部教學實踐計畫共同主持人 107/08/01-108/07/31

行動實境解謎遊戲於英語多媒體教學課程之應用：以嘉農 1931 為起點
107-108 國科會計畫共同主持人：概念構圖結合人工智慧影像辨識技術對老年人英文單字學習之研究，107-2635-H-415-002-，\$505,000，共同主持人
106-107 國科會計畫主持人：以眼動儀評量圖像性部首教學策略結合電腦輔助概念構圖對中文學習之影響 MOST 106-2511-S-415 -008, \$329,000，主持人
104-105 國科會計畫共同主持人：一個促進科學探究學習與評量的電腦模擬遊戲研發與評估(二年期計劃) MOST 104-2511-S-415 -010 -MY2, \$1,729,000，共同主持人
102-103 國科會計畫主持人：英語單字策略習得對英語為第二外語學習者之影響：來自眼動儀的實驗(二年期計劃)102-2511-S-415-007-MY2, \$1,195,000，主持人
101-102 國科會計畫共同主持人：概念構圖策略對本國生英文閱讀及外籍生中文閱讀的影響：來自眼動儀的實驗，101-2511-S-415-014-，\$615,000，共同主持人
100-101 國科會計畫主持人：手機簡訊結合適性化學習內容及精熟學習法應用於英文成語行動學習之研究，100-2511-S-415-003-，\$620,000，主持人
99-100 國科會計畫共同主持人：東南亞新台灣人語言發展與涵化之研究－東南亞移民子女語文閱讀能力發展之研究(2)，99-2410-H-415-024-，\$523,000，共同主持人
98-99 國科會計畫主持人：電腦輔助概念構圖在英文閱讀成效之評量
98-2413-H-415-006-\$648,000，主持人
97-98 國科會計畫主持人：電腦輔助醫療學習-以微創手術情境學習為例
97-2511-S-327-004-，\$879,000，主持人
97-98 國科會社會科學研究中心年輕學者學術輔導與諮詢計劃主持人
97-98 國科會計畫共同主持人：東南亞新台灣人語言發展與涵化之研究－東南亞移民子女語文閱讀能力發展之研究，97-2410-H-415-019-，\$537,000，共同主持人
97-98 國科會計畫主持人：3D 虛擬實境應用於醫學外科手術 97-2815-C-327 -011 -，\$537,000，主持人
96-97 數位學習設計應用於醫學外科手術：以微創手術為例 96-2815-C-327-038-，\$782,000，主持人