

演講與工作坊邀約

團隊合作・需求理解・創意表達・課程設計・生涯探索・AI 工作流
文具準備 p.6 費率與邀約 p.7

16 個主題 點選名稱看內容；可搜尋關鍵字		參與方式	建議時數	頁
溝通與團隊合作				
1	設計思考微型體驗與團隊合作	工作坊	3-4 小時	2 →
2	設計思考深度體驗	工作坊	6 小時	2 →
3	選書師桌遊：理解需求與推薦	體驗	2 小時	2 →
4	桌遊設計思考：溝通與合作	工作坊	3-6 小時	2 →
遊戲、創意與教學				
5	美感探索桌遊：色彩與圖像	體驗	2-4 小時	3 →
6	AI 圖像生成與概念提案	工作坊	3-6 小時	3 →
7	桌遊規則拆解與機制發想	工作坊	4-6 小時	3 →
8	課室遊戲化：獎勵與互動案例	講座	2-3 小時	3 →
課程設計與共創				
9	經營 150 場工作坊教了我的事	講座	2-3 小時	4 →
10	用設計思考做課程設計	講座／體驗	2-6 小時	4 →
11	跨領域課程設計與教師共備	工作坊	7 小時	4 →
12	企業出題：團隊解題框架與訓練	工作坊	6-7 小時	4 →
生涯探索與研究				
13	生涯探索：設計人生	工作坊	6-7 小時	5 →
14	學術遊戲終極攻略	講座	2-3 小時	5 →
15	大學教職求職經驗	講座	2-3 小時	5 →
16	電玩遊戲研究如何做？實戰經驗分享	講座	2-3 小時	5 →

溝通與團隊合作

邀約時請告知參加對象與可用時間，以便確認課程內容。

編號 1

工作坊 · 3-4 小時

詢問 p.7

設計思考微型體驗與團隊合作

用生活設計挑戰，看見解題與合作習慣

適合 | 初次接觸設計思考的同仁、教師與學生團隊

現場參與

- 畫生活設計方案並回顧合作
- 看設計團隊影片、訂合作共識
- 再練習並比較解題方式

可帶走 | 設計圖說、合作歷程與共識重點。

場地準備 | 需可分組圍坐、張貼海報的場地；備投影與音響、海報紙、便利貼及粗筆。

代表授課案例

- 暨南大學微型設計思考體驗（2026）
- 義守大學微型體驗單元（2025，共授）
- 高雄餐旅大學迷你工作坊（2025，共授）

文具表 p.6

編號 2

工作坊 · 6 小時

詢問 p.7

設計思考深度體驗

三輪設計挑戰，逐步練習解題與團隊合作

適合 | 希望深入練習設計思考與合作的跨域團隊

現場參與

- 三輪設計挑戰與方案表達
- 盤點合作歷程、解析專家方法
- 調整合作方式並比較各輪經驗

可帶走 | 三輪設計圖說、合作共識與反思紀錄。

辦理方式 | 第三輪可針對待解決議題設計挑戰；穿插專家案例與合作回顧。

代表授課案例

- 中信集團設計思考深度體驗（2025）
- 苗圃總辦進階工坊（2024）
- 大明高中設計思考深度體驗（2022，共授）

文具表 p.6

編號 3

體驗 · 2 小時

詢問 p.7

選書師桌遊：理解需求與推薦

先提問理解，再說明推薦理由

適合 | 一般同仁、學生與圖書館活動參加者

現場參與

- 依角色及興趣即興自述
- 追問需求、推薦書卡與理由
- 交換角色，回顧理解與推薦

可帶走 | 把追問得到的線索，轉成符合對方需要的推薦理由。

參加方式 | 每桌 3-8 人，輪流扮演顧客與推薦者；使用虛構書卡，不必事先讀書。

代表授課案例

- 楠梓高中 ChangeMaker 設計體驗（2024）
- 桌遊設計思考選書師單元（2026）
- 高科大楠梓圖書館「選書師」活動（2025）

編號 4

工作坊 · 3-6 小時

詢問 p.7

桌遊設計思考：溝通與合作

從遊戲中印證與鍛鍊設計思考的細部理解

適合 | 教師社群、設計思考學員與一般團隊

現場參與

- 描述圖形並猜圖
- 扮演顧客、提問與推薦
- 合作出牌並回顧互動

可帶走 | 看見理解落差、需求差異與合作問題，練習反思互動。

時數選擇 | 3 小時體驗 3 款桌遊；6 小時體驗 5 款，穿插互動回顧與反思討論。

代表授課案例

- 苗圃總辦進階工坊（2026，林志育共授）
- 中研院 ECR 桌遊中的設計思考（2025，張芷瑄共授）
- 高科大特色師培工作坊（2024，林志育共授）

遊戲、創意與教學

邀約時請告知參加對象與可用時間，以便確認課程內容。

編號 5

體驗 · 2-4 小時

詢問 p.7

美感探索桌遊：色彩與圖像

練習具體描述，觀察彼此如何理解

適合 | 員工或校園交流、美感與文化活動參加者

現場參與

- 用色彩線索猜色、描述圖形畫圖
- 在《忘憂畫布》中疊放透明圖卡，組合自己的畫作。
- 觀察構圖與變化，分享畫面取捨。

可帶走 | 色彩與構圖的觀察、描述與美感表達。

時數選擇 | 2-4 小時依選用遊戲安排體驗、創作與交流；需分組桌面及桌遊套件。

代表課程案例

- 高科大《美感探索》（2026、2025）
- 高科大《當代藝術鑑賞》（2024）

編號 6

工作坊 · 3-6 小時

詢問 p.7

AI 圖像生成與概念提案

用《AI藝流詠唱師》把構想轉成圖像

適合 | AI 生圖初學者、教師與學生團隊

現場參與

- 入門：練習提示詞、比較與修改圖像
- 6 小時版：依需求構思提案
- 6 小時版：生圖呈現、聽取回饋

可帶走 | 提示詞與生圖比較；6 小時版另有提案圖像與回饋。

時數與設備 | 3 小時練習生圖；6 小時加入需求提案。手機即可，需可生圖帳號；建議會場提供 Wi-Fi。

代表課程案例

- 高科大《AI應用工具實戰》課程（2025）
- AI藝流演習（2024）

編號 7

工作坊 · 4-6 小時

詢問 p.7

桌遊規則拆解與機制發想

把學習概念轉成玩家的行動

適合 | 教師、教材研發與學生設計團隊

現場參與

- 試玩並拆解玩家行動
- 分析得分與策略選擇
- 用曼陀羅九宮格發想遊戲機制

可帶走 | 概念與遊戲機制的曼陀羅九宮格發想稿，以及初步機制方向。

場地準備 | 場地需能分組試玩，每桌備遊戲套件、曼陀羅九宮格紙與筆。

代表課程與諮詢案例

- 高科大《遊戲規則與機制解析》（2026）
- 成大《設計思考與教育遊戲設計》（2024-2026）
- 國立自然科學博物館遊戲機制與規則諮詢（2022）

編號 8

講座 · 2-3 小時

詢問 p.7

課室遊戲化：獎勵與互動案例

理解課堂規則如何影響學生參與

適合 | 教師、教發中心與師資培育單位

內容重點

- 拆解班級共同獎勵規則
- 認識分組與討論案例
- 討論規則與參與的關係

可帶走 | 認識課室遊戲化的實際案例，作為調整自身課堂的參考。

時數選擇 | 2 小時教學案例與問答；3 小時加入桌遊體驗。講座需投影，體驗需分組桌面。

代表授課案例

- 東吳《圖板遊戲，打開EMI學習力》（2026）
- 北醫《英文x桌遊:課室遊戲文化EMI壯膽體驗》（2022）
- 臺中市教育局教務主任素養工作坊（2022，共授）

課程設計與共創

邀約時請告知參加對象與可用時間，以便確認課程內容。

編號 9

講座 · 2-3 小時

詢問 p.7

經營 150 場工作坊教了我的心事

從備課、分工到現場引導的實務

適合 | 內部講師、教師與研習籌辦人員

內容重點

- 拆解備課與現場分工
- 比較不同目標的工作坊案例
- 認識課表規劃與檢核工具

可帶走 | 工作坊籌備與帶領的判斷重點、規劃工具用途。

課前提供 | 可先提供籌辦、帶領或講師分工的問題，講座中安排案例說明與問答。

代表授課案例

- 高雄餐旅大學教學實務分享（2025）
- 中央大學學習與教學研究所（2022）

編號 10

講座／體驗 · 2-6 小時

詢問 p.7

用設計思考做課程設計

把體驗、反思與評量連回學習目標

適合 | 教師、師培與教學發展人員

現場參與

- 體驗版：設計挑戰與合作反思
- 講座版：拆解課程設計案例
- 兩版：檢視目標、活動與評量

可帶走 | 體驗版有設計圖說與反思；兩版均提供課程檢視方向。

時數選擇 | 講座 2-3 小時，說明方法與教學案例；體驗版 3-6 小時，加入分組設計與回顧。

代表授課案例

- 臺中教育大學課程設計體驗（2026）
- 義守大學新進教師研習（2026）
- 1111人力銀行x新北市勞工局師資培訓（2023）

文具表 p.6

編號 11

工作坊 · 7 小時

詢問 p.7

跨領域課程設計與教師共備

從迷你工坊體驗到跨領域課程共備

適合 | 準備共同開課的跨系教師與課群團隊

現場參與

- 設計思考迷你工坊與回顧
- 跨專業教師共同規劃課表
- 報告、回饋與手冊對照修訂

可帶走 | 跨領域工作坊課表草案、同儕回饋與課程元素檢核表。

參加方式 | 適合不同專業教師共同參加；從迷你工坊體驗到課表共備，練習把共同議題轉為學生的學習活動。

代表授課案例

- 苗圃初階課程（2020-2026，共授）
- 義守大學新工程教師共備（2025，共授）
- 高雄餐旅大學課表設計共備（2025，共授）

文具表 p.6

編號 12

工作坊 · 6-7 小時

詢問 p.7

企業出題：團隊解題框架與訓練

把企業課題轉成具體生活情境與構想

適合 | 企業產學窗口與跨域學生團隊

現場參與

- 依案例整理人物生活情境
- 找出使用者需要與設計問題
- 含提案階段時：發想與畫布表達

可帶走 | 情境分析與問題定義；含提案階段時，另有概念溝通畫布。

課前準備 | 企業先提供題目與背景資料；學生先參加課前說明、完成指定作業。

代表授課案例

- TDRI 鉉誠科技、大雅廚具產學共創（2026，共授）
- TDRI 慶生堂化粧品、宇恆監控產學共創（2025，共授）
- 台灣服務科學學會 InnoConnect+賽前培訓（2024，共授）

文具表 p.6

生涯探索與研究

邀約時請告知參加對象與可用時間，以便確認課程內容。

編號 13

工作坊 · 6-7 小時

詢問 p.7

生涯探索：設計人生

借鏡 Stanford d.school 的設計思考精神與《Designing Your Life》課程，練習做自己的生命設計師。

適合 | 大學生、青年與職涯探索團體

現場參與

- 整理日誌、夢想與能力
- 檢視生活與工作價值
- 提出並修訂五年計畫

可帶走 | 生活探索紀錄與一份五年計畫修訂稿。

課前準備 | 課前完成至少 5 天日誌並帶到場；由兩位講師共同帶領。

代表課程案例

- 高科大設計人生（2024/11-12，許鎧麟共授）
- 高科大設計人生（2024/5，許鎧麟共授）
- 高科大不分系新生訓練（2024）

文具表 p.6

編號 14

講座 · 2-3 小時

詢問 p.7

學術遊戲終極攻略

博士闖關心法：顧好血量、拆解論文任務，與指導教授組隊前進。

適合 | 碩博士生、博士後與研究社群

內容重點

- 認識博士任務與資源
- 理解研究里程碑安排
- 討論與指導教授溝通

可帶走 | 研究工作的安排與師生溝通思路。

時數選擇 | 2 小時經驗分享與問答；3 小時加談研究進度安排與指導教授溝通案例。

代表授課案例

- 中央大學學習所博士闖關講座（2025）
- 中央職涯中心碩班生涯規劃（2021）

編號 15

講座 · 2-3 小時

詢問 p.7

大學教職求職經驗

從紅海中上岸

適合 | 博士班後期、博士後與教職求職者

內容重點

- 判讀徵才需求
- 看備審與試教案例
- 理解面談準備重點

可帶走 | 備審、試教與面談的準備方向。

時數選擇 | 2 小時說明備審、試教與面談；3 小時增加申請材料解析與問答。

代表授課案例 | 追蹤聽眾 8/10 人專任上岸

- 專任教職求職經驗分享（2025）
- 專任教職求職經驗分享（2024）
- 專任教職求職經驗交流（2023）

編號 16

講座 · 2-3 小時

詢問 p.7

電玩遊戲研究如何做？ 實戰經驗分享

玩家如何創造玩法與知識

適合 | 教育科技、遊戲研究與教育相關社群

內容重點

- 看玩家自創玩法案例
- 理解觀察與訪談用途
- 追蹤攻略方法的演變

可帶走 | 研究問題、資料與分析如何連結的案例。

時數選擇 | 2 小時解析 3 款遊戲研究主題；3 小時含系統性文獻回顧及 Q&A。

代表授課案例

- 聚樂邦 PlayReal《遊戲學習經驗分享》（2026）
- 中山大學電機系演講（2024）
- 台南大學數位學習科技學系演講（2023）

工作坊場地與文具準備

適用於需分組討論、海報與便利貼操作的工作坊。

分組	場地
每組 3-4 人較理想	建議安排有大桌子的教室

基礎文具

可直接轉交場務或採購

文具與規格	準備基準	數量
白色海報紙 半開或 A1	每組	5 張
便利貼 不同顏色	每組	至少 5 色
黑色粗簽字筆	每人	1 支
彩色筆 亦可使用蠟筆	每組	1 盒

請依實際分組數與參加人數備齊。

依主題確認	桌遊套件與教學牌卡，請參照各卡片說明。AI 活動使用的帳號、裝置與網路，選定主題後再確認。
-------	---

邀請張鐵懷博士(小鐵老師)

張鐵懷博士(小鐵老師)

張鐵懷博士(小鐵老師)，國立高雄科技大學高瞻科技不分系助理教授，國立中央大學學習與教學研究所博士。**重度投入**苗圃計畫，擔任設計思考教練並參與教師培訓，教學與研究涵蓋設計思考、遊戲學習、玩家能力及跨領域課程設計。授課與合作經驗涵蓋政府研習、博物館諮詢、民間學會、遊戲團隊及企業產學共創。亦教授 AI 應用工具，帶領學員練習圖像生成、提示詞修訂與概念提案。持續探索 AI 工作流，整理能應用於教學與日常工作的實作經驗。

邀約前 | 授課鐘點費（新臺幣）

學校單位 2,000 元／小時起 | 企業單位 3,000 元／小時起

以下費用預設皆可支應；無法提供的項目請取消勾選，並在詢問信中註明。

可直接複製的邀約詢問

小鐵老師你好~

我們的單位是：

想邀主題／希望達成的目的：

參與對象／預估人數：

日期區間／可用時段：

聯絡人：

活動地點（必填，請說明縣市／場地）：

預算項目（必填；無法提供者請取消勾選）：

☐ 住宿費

☐ 交通費

☐ 演講費

☐ 計程車費

其他條件（有則填）：

使用 Gmail 詢問

使用郵件軟體詢問

信箱（可複製）：ironchang@nkust.edu.tw

選定主題後，一併確認

工作坊基礎文具請見第 6 頁。確定主題後，再討論共同講師或助教、專用教具，以及休息和午餐時間。

設計人生採 6-7 小時一日選配版，課前完成至少 5 天日誌。遊戲類系列活動會先協調內容，避免重複。

新主題 | 可以現學現賣的 AI 工作流經驗分享，開放預約 2027 年 2 月起的場次。