

姓名	簡子超	
學歷	中央大學網路學習科技研究所 博士	
現職	慈濟大學 (2024.09.01 – 迄今) 資訊科技與管理學系 專任助理教授	
經歷	慈濟科技大學 (2019.02.01 – 2024.08.31) - 教師發展暨教學資源中心 主任 - 資訊科技與管理系 專任助理教授 元智大學 (2016.09.01–2019.01) - 資訊傳播學系 兼任助理教授 中央大學 (2015.07.01–2019.01.31) - 網路學習科技研究所 兼任助理教授 - 學習科技研究中心 專案助理研究員 - 學習科技研究中心 博士後研究員 松澤國際科技股份有限公司 (103.12.31-104.08.13) - 軟體開發經理	
專長	- 數位學習 (Digital Learning) - 遊戲式學習與遊戲化設計(Game-based learning & Gamification design) - 閱讀歷程大數據分析 (Big Data Analysis of Reading Profiles) - 數位學習系統 (Learning Management System)	
研究方向	- 基於自然語言模型之主動式 AI 學習同伴 - 差異化自我進度遊戲學習環境與社群 - 遊戲化學習促進閱讀興趣與習慣	
持有證照與證書	- 經濟部 IPAS 行動裝置程式設計師(Android) - 初級 - TQC+ 程式語言 (Python) - Python AI 人工智慧資料分析師 合格證書。工業技術研究院。 - 機械學習理論與實作培訓 合格證書。工業技術研究院。 - Python 資料分析入門及工具運用 合格證書。工業技術研究院。 - Python 網路爬蟲實作技術 合格證書。工業技術研究院。 - Python 程式設計入門 合格證書。工業技術研究院。 - ACA Graphic Design & Illustration using Adobe Illustrator CC 2015	

計畫執行與產學合作

計畫執行

- 114年度國科會大專學生研究計畫。基於大型語言模型與RAG架構之可教導式AI學習同伴系統設計與實作。指導老師。114 年 7 月 1 日至民國 115 年2 月 28 日。
- 114年教育部教學實踐研究計畫。我的學伴叫AI！透過探究教學引導學生使用ChatGPT 對重量訓練課程中運動營養及數位素養之影響探討。協同主持人。114 年 8 月 1 日至民國 115 年 7 月 31 日。
- 112年教育部教學實踐研究計畫。以「引導發現式」自學教材提升學生於差異化自我進度遊戲學習環境中之「學習遷移」效果。計畫主持人。112 年 8 月 1 日至民國 113 年 7 月 31 日。
- 111年教育部教學實踐研究計畫。結合差異化學習與可視化知識地圖之遊戲化多層次輔導教學機制設計。計畫主持人。111年 8 月 1 日至民國 112 年 7 月 31 日。(獲績優計畫)
- 教育部國前署 109至110學年度推動國民中小學晨讀運動-身教式閱讀與聊書計畫。協同主持人。109年 8月 1日至民國 111年 7 月 31 日。

產學合作

- 數位終身學習·國際人才培育—天空學院—人才培育·資源擴展。財團法人印證教育基金會。民國 110 年 8 月 1 日至民國 111 年 12 月 31 日。
- 居家照顧服務員後台資料管理平台設計與開發。竹山秀傳醫院。民國110年1月31日至民國 111年 7 月 31 日。
- 大愛幼兒園資訊化作業。財團法人中華民國佛教慈濟慈善事業基金會。民國 110年1月1日至民國 110年 12 月 31 日。
- 敏捷開發企業資料庫系統人才培育計畫。覺揚股份有限公司。109年 7 月 1 日起至民國 110年 6 月 30 日。
- 109年東區醫院總額風險移撥款計畫—醫事人員人力支援系統APP建置。協同主持人。 109年 6 月 3 日起至民國 109 年 12 月 31 日。

獲獎

獎項

- 111年教育部教學實踐研究計畫-績優計畫：結合差異化學習與可視化知識地圖之遊戲化多層次輔導教學機制設計。
- 112年慈濟科技大學 教學優良教師。
- 111年慈濟科技大學 教學優良教師。

指導學生專題競賽獲獎

- 2025年全國經營管理專題競賽資訊組 佳作
題目：慇吉：基於大型語言模型之AI學伴系統初探
- 2024年太平洋盃科技教育競賽 軟體創客組 銅獎
題目：英格歷序:專業英文單字對戰遊戲。
- 2024年太平洋盃科技教育競賽 軟體創客組 佳作
題目：新平原英雄：專業英文沙盒遊戲
- 2023年太平洋盃科技教育競賽 軟體創客組 銅獎
題目：崔斯坦大冒險。
- 2022年太平洋盃科技教育競賽 軟體創客組 銀獎
題目：三層式居家照顧服務員行動資訊系統開發與設計。
- 2022年太平洋盃科技教育競賽 軟體創客組 銅獎
題目：東大門自強夜市自主管理APP。
- 2021年全國經營管理專題競賽資訊組 佳作
題目：居家照顧服務員資訊系統。

服務

- 2025年東華教育大數據黑客松評審
- 109年德明財經科技大學遠距教學成果報告審查委員
- 慈濟大學傳播學系109學年度第一學期畢業製作外部審查委員
- 第1-2屆社團法人明日閱讀協會 副秘書長
- 慈濟科技大學資訊科技與管理系系學會 指導老師

審查委員

期刊

Research and Practice in Technology Enhanced Learning (RPTEL)

Journal of Educational Technology & Society

Journal of Computers in Human Behavior

Journal of Educational Computing Research

研討會

全球華人電腦教育應用大會 *Global Chinese Conference on Computers in Education (GCCCE)*：子會議 - 悅趣化學習與社會

台灣數位學習發展研討會 *Taiwan E-learning Forum (TWELF)*

計畫

教育部教學實踐研究計畫初審委員

演講

- Digital game-based learning enhances reading interest and habits (英文演講)，2022年5月23日。2022新興科技應用國際虛擬研討會。主辦單位：國立東華大學。
- 明日閱讀推動現況，2022年08月10月。主辦單位：中央大學。
- 運用數位工具促進專業英文詞彙教學，2022年7月12日。主辦單位：黎明技術學院數位多媒體系。
- 「如何帶領學生做MSSR」。大學社會責任實踐計畫-書香學堂計畫課程，2018年3月3日。地點：中央大學。主辦單位：中央大學。
- 「聊書理念與實作方法--大量閱讀的理念與實踐」。大學社會責任實踐計畫-書香學堂計畫課程，2017年10月21日。地點：中央大學。主辦單位：中央大學。
- 「明日閱讀理念與實作方法」。香港中文大學暑期志工交流~桃園客庄溫情築夢培訓課程，2017年6月27日。地點：中央大學。主辦單位：中央大學、香港中文大學。
- 「明日閱讀入門工作坊」。全國明日閱讀研討會，2017年5月20日。地點：中央大學國鼎光電大樓。主辦單位：社團法人中華明日閱讀協會。
- 「主題二：身教式持續安靜閱讀與悅趣化學習平台」。桃園市中小學教師資訊素養工作坊，2016年12月14日，地點：元智大學。主辦單位:桃園市政府教育局。協辦單位:元智大學資訊學院。
- 「希望明日閱讀」第二級師培實體課程：明日閱讀系統，2016年8月12日，地點：成功大學。主辦單位：天下雜誌基金會。
- 「明日閱讀介紹與系統發展」。書報討論--中央大學網路學習科技研究所，2016年3月3日。地點：中央大學。主辦單位：中央大學。

學術研究成果

期刊論文

1. Looi, C. K., Wong, S. L., Kong, S. C., Chan, T. W., Shih, J. L., Chang, B., ... & Liao, C. C. (2023). Interest-Driven Creator Theory: case study of embodiment in an experimental school in Taiwan. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 18, 023-023.
2. Huang, H. T., Tsai, C. H., Wang, C. F., **Chien, T. C.**, & Chang, S. H. (2023, January). Exploration of COVID-19 pandemic prevention behaviors among healthcare workers. In *Healthcare* (Vol. 11, No. 2, p. 153).
3. **Chien, T.**, Hung, H., Ku, Y., Wu, D., & Chan, T. (2021). Some thoughts on extending digital language learning research. *Bilingualism: Language and Cognition*, 1-2. doi:10.1017/S1366728921000821.
4. Chan, T. W., Looi, C. K., Chang, B., Chen, W., Wong, L. H., Wong, S. L., Yu, F. Y., Mason, J., Liu, C. C., Shih, J. L., Wu, Y. T., Kong, S. C., Wu, L., **Chien, T. C.**, ...& Wu, Y. T. (2019). IDC theory: creation and the creation loop. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 14(1), 1-29.
5. **Chien, T. C.**, Chen, Z. H., & Chan, T. W. (2017, Apr). Exploring Long-term Behavior Patterns in a Book Recommendation System for Reading. *Journal of Educational Technology & Society*, 20 (2), 27-36. (SSCI)
6. Chan, T. W., Liao, C. C. Y., Cheng, H.N.H., Chang, W. C., & **Chien, T. C.** (2017). Practice and prospect of digital schools. *Journal of Research in Education Sciences*, 62(2), 1-30. (ESCI; TSSCI).
7. **Chien, T. C.**, Chen, Z. H., Ku, Y. M., Ko, H. W., & Chan, T. W. (2015, Mar). My-Bookstore: Using Information Technology to Support Children's Classroom Reading and Book Recommendation. *Journal of Educational Computing Research*, 52(4), 455-474. (SSCI)
8. Chen, Z. H., Liao, C. C. Y., **Chien, T. C.**, & Chan, T. W. (2011, Sep). Animal Companions: Fostering children's effort-making by nurturing virtual pets. *British Journal of Educational Technology*, 42(1), 166-180. (SSCI)

專書

明日閱讀：明日主題學習的基礎。(2016)。陳德懷、明日閱讀研究團隊。天下雜誌。ISBN: 9789863982067。

研討會論文

1. 簡子超、洪暉鈞、陳德懷(2021)。明日閱讀:「身教式持續安靜閱讀」的理論與推動現況。第十六屆台灣數位學習發展研討會(TWELF2021)。宜蘭。
2. Lai, R. L., Hung, H.-C., **Chien, T. C.**, Cheng, Y. Y., & Chan, T. W. (2020). Applying Educational Data Exploration Techniques to Analyze Students' Reading Behavior on the "Tomorrow Bookstore" Platform. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2020 (GCCCE 2020)*.
3. **Chien T. C.**, Chen Z. H., & Chan, T. W. (2017). The Design of Portfolio-based Reading Conversation Platform. *The 25th International Conference on Computers in Education (ICCE 2017)*, 246-248.
4. Yang, M. M., Yin, Y., **Chien, T. C.**, & Chan, T. W. (2017). Understanding the Parental Factors in Promoting at Home Modeled Sustained Silent Reading (MSSR). *2017 Chinese American Educational Research & Development Association International Conference*.
5. **Chien, T. C.**, Chen, Z. H., & Chan, T. W. (2016). The mechanism design of a group open learner model to support reading discussion. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2016 (GCCCE 2016)*, 160-163.
6. **Chien, T. C.**, Chen, E., & Chan, T. W. Designing Online Discussion-role Mechanism and Providing Scaffolding to Facilitate Reading Discussion Activity. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2016 (GCCCE 2016)*, 24-31.
7. **Chien, T. C.**, & Chan, T. W. (2015). The Effects of Gender and Literacy Performance in Using Reading Recommendation System. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2015 (GCCCE 2015)*, 808-811.
8. Li, C. F., **Chien, T. C.**, Chen, C. M., & Chan, T. W. (2015). The design and implementation of a reading discussion system to support an interactive booktalk activity. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2015 (GCCCE 2015)*, 108-109.
9. Chen, C. M., **Chien, T. C.**, Li, C. F., & Chan, T. W. (2015). A framework for designing a reading community platform. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2015 (GCCCE 2015)*, 628-629.
10. Chen, C. M., **Chien, T. C.**, & Chan, T. W. (2015). Talking about Books: A Social Platform for Reading. *Taiwan E-learning Forum Conference (TWELF 2015)*.
11. **Chien, T. C.**, Chen Z. H., & Chan, T. W. (2014). Exploring Students' Behavior Patterns in an Educational Game for Reading. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2014 (GCCCE 2014)*, 319-320.

12. Lin C. W., **Chien T. C.**, Chen C. M., Chen Z. H., & Chan, T. W. (2014). Developing a social discussion platform for reading activity in elementary school. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2014 (GCCCE 2014)*, 44-47.
13. Chou F. F. B., **Chien T. C.**, Chen C. M., Chen Z. H., & Chan, T. W. (2014). Bookstore Island: Using a Management Game to Improve Reading Taste. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2014 (GCCCE 2014)*, 379-380.
14. **Chien, T. C.**, Chen, Z. H., Ku, Y. M., Ko, H. W., & Chan, T. W. (2013) My-Bookstore: A Digital Game-based Reading Follow-up Activity. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2013 (GCCCE 2013)*, 393-396.
15. Chang, T. C. T., **Chien T. C.**, Chen Z. H., Ku Y. M., Ko H. W., & Chan, T. W. (2013). My-Bookstore: A Case Study in Taiwan Aborigines Schools. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2013 (GCCCE 2013)*, 813-819.
16. Ye, C. L., Zhang L. L., Guo S. J., Lai M., **Chien T. C.**, Chen X. P., Chan, T. W. (2012). The Sustained Silent Reading Activity in a Technology-Supported Classroom: Exploring Teachers' Challenges and Transformation. *The Global Chinese Conference on Computers in Education 2012 (GCCCE 2012)*, 163-166.
17. **Chien, T. C.**, Chen, Z. H., Ko, H. W., Ku, Y. M., & Chan, T. W. (2011). My-Bookstore: The design of a management game to promote classroom reading activity. *Proceedings of the 19th International Conference on Computers in Education*. (pp. 465-472). Chiang Mai, Thailand: Asia - Pacific Society for Computers in Education.
18. **Chien T. C.**, Chen Z. H., & Chan, T. W. (2011). My-Bookstore: a Game-based Follow-up Activity to Support Sustained Silent Reading. *Proceedings of the 6th international conference on E-learning and games (Edutainment 2011)* (pp. 281-283). Taipei, Taiwan.
19. Chen, Z. H., **Chien, T. C.** & Chan, T. W. (2011). My-Avatar: Using Avatars to Promote Self-Competition in Pupils' Idiom Learning. *Proceedings of the 19th International Conference on Computers in Education*. (pp. 449-456). Chiang Mai, Thailand: Asia - Pacific Society for Computers in Education. (Best Student Paper Award Nominee)
20. Chen, Z. H., **Chien, T. C.**, Chan, T. W. (2011). Using Self-competition to Enhance Students' Learning. *Proceedings of the 6th international conference on E-learning and games (Edutainment 2011)* (pp. 234-235). Taipei, Taiwan.
21. **Chien T. C.**, Chen Z. H., & Chan, T. W. (2010). A Blog-Based Peer Assessment Model to Support Pupils' Composition Activity. *The 18th International Conference on Computers in Education (ICCE 2010)*, 206-210.
22. **Chien, T. C.**, & Chen, Z. H. (2009). Improving the Motivation and Interaction of the Web-Based Learning Community through Pet-Nurturing System and Blog-liked System. *International Workshop on Mobile and Ubiquitous Learning Environments 2009 (MULE 2009)*.

23. **Chien, T. C.**, Chen, Z. H., & Chan, T. W. (2009). The Design of a Blog-based Learning Game. *Doctoral Student Consortium of International Conference on Computers in Education (ICCE 2009 DSC)*, 18-22.
24. Chen, Z. H., Liao, C. C. Y., **Chien, T. C.**, & Chan, T. W. (2009). Animal Companion Approach to Fostering Students' Effort-Making Behaviors. *Proceedings of the 14th International Conference on Artificial Intelligence in Education (AIED 2009)*, July 6-10, 2009, 728-730, Brighton, UK.
25. Chen, Z. H., Liao, C. C. Y., **Chien, T. C.**, & Chan, T. W. (2009) Designing Virtual Animal Companions by Emotional Responsibility Strategy. *Proceedings of the 14th International Conference on Artificial Intelligence in Education (AIED 2009)*, July 6-10, 2009, 734-736, Brighton, UK.
26. **Chien, T. C.**, Chang, C. T., Chen, Z. H., & Chan, T. W. (2008). Enhancing Pupils Concept of Leading Teamwork through Digital Game Approach. *International Conference on Computers in Education (ICCE2008)*, 767-772.
27. Chen, Z. H., Liao, C. C. Y., **Chien, T. C.**, & Chan, T. W. (2008). Nurturing My-Pet: Promoting Effort-Making Learning Behavior by Animal Companions. In T. W. Chan, G. Biswas, F. C. Chen, S. Chen, C. Chou, M. Jacobson, Kinshuk & et al. (Eds.), *The 16th International Conference on Computers in Education* (pp. 27-34). Taiwan: Asia-Pacific Society for Computers in Education. (student best paper award)