

AI × 怪獸 × 教育 × 想像力



AI 怪獸研究所

MONSTER LAB

WWW.TEST TEST.COM

27 OCT 2025

WHY — 為什麼做這個網站

- AI 技術快速發展，但大眾覺得遙遠、抽象
- 學習 AI 常缺乏趣味與實際參與
- 想讓新手、學生透過「創造怪獸」理解 AI
- 讓科技更有溫度、更貼近生活

HOW — 我們怎麼做到



- 以怪獸為想像媒介，讓 AI 具象化
 - 用簡單輸入 → 產生專屬怪獸
 - 建立**收藏（圖鑑）**與**討論（交流）**，寓教於創
 - 網站每個按鈕皆有作用，能完整導覽流程
- ※ 採基本可用版本完成主架構，若時間允許再逐步擴充功能

WHAT — 網站提供什麼

「AI 怪獸研究所」

一句話就能創造專屬怪獸

在創作怪獸時理解 AI

五大基礎內容：

創作（生成）、收藏（圖鑑）、周邊商品

討論（交流）、品牌理念（關於我們）

產業現況

●產業定位

屬於 AI 創意內容 × 遊戲化教育 × 虛擬商品
創作，兼具「創作工具」與「學習平台」

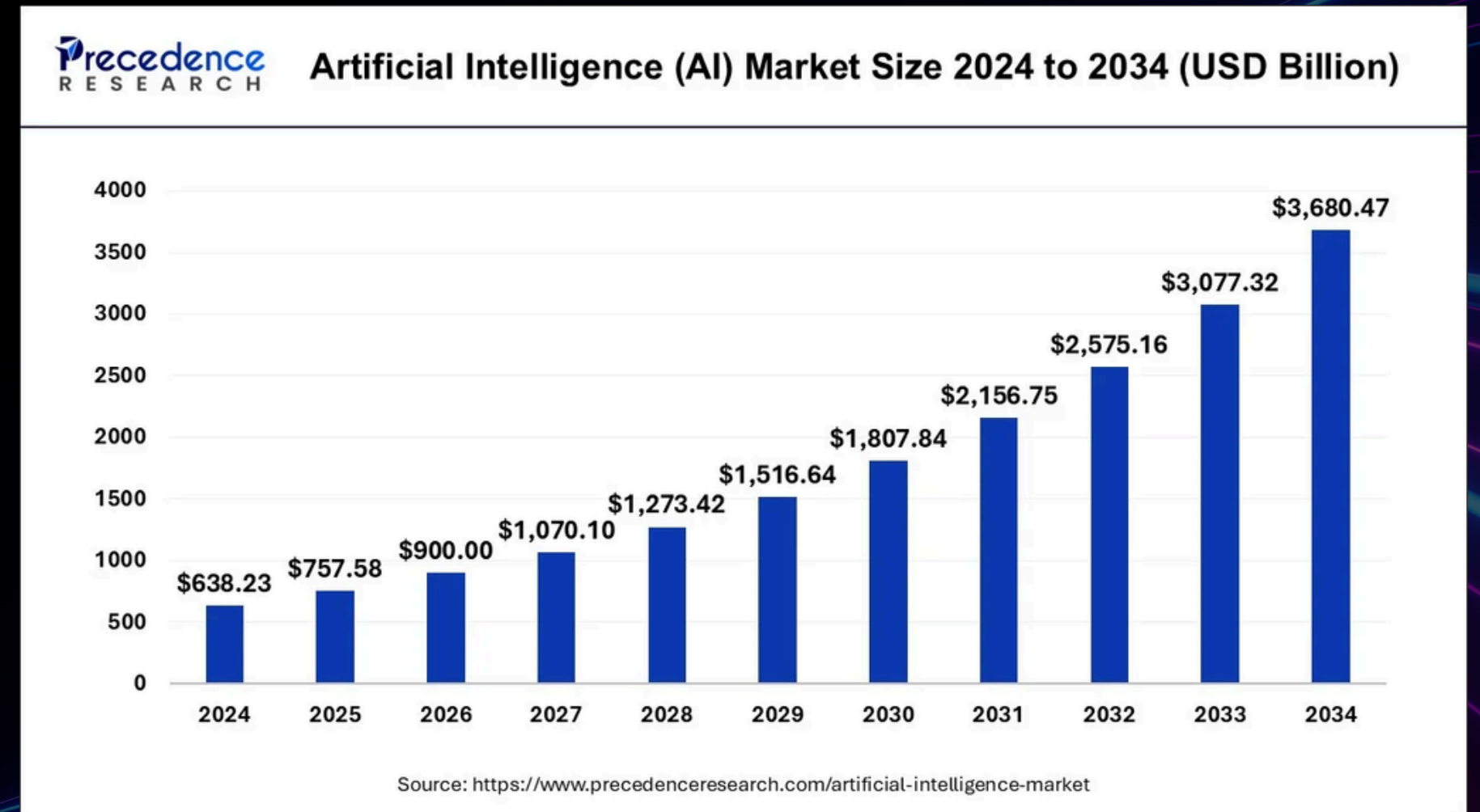
●市場趨勢

生成式 AI 普及、教育娛樂化崛起，
創作者經濟與數位收藏成新焦點。

●產業階段

處於快速成長期，創新競爭激烈、品牌差異
化成關鍵。

圖片出處Precedence Research



全球 AI 市場成長 (2024-2034)

AI 產業呈指數型成長，

2024 年規模 6,382 億美元 → 2034 年達 3.68 兆美元。

競爭分析

AI 創作與教育平台競爭激烈

我們分析了三個相近服務：Artbreeder、Runway ML、ClassDojo。

AI 怪獸研究所以「創作 × 教學 × 社群」整合體驗脫穎而出

平台名稱	優勢	缺點	對 AI 怪獸研究所的啟發
 Artbreeder	圖像生成能力強	缺乏互動與學習功能	強化故事導向創作體驗
 Runway ML	專業創作工具豐富	技術門檻高、非新手友好	提供遊戲化入門教學
 ClassDojo	教育互動性高	缺乏創意內容產出	結合教育與創作雙元素

AI 怪獸研究所結合生成式 AI、遊戲化學習與社群互動
成為「寓教於創」的新型創意教育平台

SWOT

<p>結合 AI × 創作 × 教育 × 社群的多元體驗。 故事化、遊戲化學習模式新穎有趣。 適合創作者與學習者共創內容、形成社群。</p>	<p>S W</p>	<p>平台初期以 WordPress 外掛為主，功能仍需整合。 品牌知名度與使用者基礎尚未建立。 規模化與維運資源有限。</p>
<p>教育 × AI × 創意內容市場快速成長。 遊戲化學習、生成式創作成為新趨勢。 可拓展為虛擬商品與創作者經濟平台。</p>	<p>O T</p>	<p>同類 AI 教育與創作平台競爭激烈。 技術更新快，需持續優化體驗與內容。 使用者對隱私與 AI 濫用的疑慮增加。</p>

小瑜

基本資料

👤 : 28 歲
📁 : 行銷企劃
📍 : 台中

背景

🎮 : 喜歡創作、動漫與遊戲

科技使用習慣

💡 Canva 📱📱📱📱
💡 ChatGPT 📱📱📱📱

目標與動機

目標 : 結合 AI 與設計，創造自己的數位作品
動機 : AI 是未來創意產業的必備技能

痛點

挑戰 : AI 教學太抽象、技術門檻高、缺少實際體驗機會
挫折 : 市面課程太枯燥，學習後無法立即轉化為作品

行為與偏好




使用時段 : 下午課後與深夜創作時間 (約 8-11PM)
溝通風格 : 輕鬆、有創意、喜歡視覺化學習內容




“我想讓 AI 幫我創造屬於自己的世界，讓每個怪獸都有故事與靈魂”

阿哲

基本資料

-  : 22 歲
-  : 設計系大學生
-  : 台北

背景

-  : 熱愛遊戲與動漫文化
學習視覺傳達與新媒體設計

科技使用習慣

-  Midjourney 
-  ChatGPT 

目標與動機

- 目標：結合 AI 與設計，創造獨特角色與數位作品
- 動機：AI 是未來創作者的超能力，學會用它表達想像

痛點

- 挑戰：AI 工具學習曲線高，資訊太多不知從哪開始
- 挫折：網路教學多偏技術，缺乏有趣、創意導向學習內容

行為與偏好




- 使用時段：晚上 8 點至凌晨 1 點（創作專注期）
- 溝通風格：開放、幽默、熱愛討論創意概念



“AI 就像我的第二個大腦，
幫我把腦海裡的怪獸具象化出來”

林安

基本資料

-  : 35 歲
-  : 產品設計師
-  : 桃園

背景

-  : 單身
-  : 熱愛遊戲與動漫文化

科技使用習慣

-  Figma 
-  ChatGPT 

目標與動機

- 目標** : AI 應用於產品開發流程，提升創意的速度。
- 動機** : 相信 AI 能讓設計不再只是「手工」，數據與直覺的創新思維

痛點

- 挑戰** : 設計工作節奏快，需快速轉換靈感為具體成果
- 挫折** : AI 工具多且難整合，創意成果缺人性與情感溫度

行為與偏好

- 使用時段** : 白天開會，夜間專注設計 (9PM-1AM)
- 溝通風格** : 邏輯清晰、條理分明，偏好以「圖像與實例」說明概念



“我不怕 AI 取代我，我怕的是沒學會用
它一起創造”

Sitemap

