

TAECT 2015 國際學術研討會
論文錄取名單

| 稿件編號 | 論文題目 |
|------|--|
| 47 | 理性情緒探討同理心與情緒決策風格關係於數位桌遊情境之研究 |
| 154 | 互動科技展服務場景、互動設計、解說服務品質與行為意圖關係之研究 |
| 155 | 數位內容增值服務、品牌權益、體驗價值與品牌忠誠關係之研究 - 以淡水智慧商圈為例 |
| 55 | 《雲端飛鼠部落科學遊戲繪本》製程與讀者反應探討 |
| 10 | The Effect of Digital Game-Based Learning on Students' Affective Learning Outcomes: A Meta-Analysis |
| 24 | 資訊科技與創造思考策略融入國小羽球比賽賞析教學之個案研究 |
| 43 | Application of Three-tier Diagnostic Strategies to Analyze College Students' Misconception Types in Chemistry |
| 49 | 運用互動電子書與摘要策略對國小學生閱讀理解之影響 |
| 63 | 探討老人參與休閒教育活動暨數位學習調查 ---以新北市板橋區為例 (Discussion on the elderly to participate in educational activities and leisure-cum-learning Investigation --- A case study Banciao , New Taipei) |
| 64 | 以通用設計原則發展國小四年級多媒體英語自然發音補救教學方案 |
| 69 | 無線傳輸感測器運用於罰球入球角度之分析研究 |
| 70 | The Intervention Effectiveness of 3D Virtual Reality Animation on Ketamine Abuse Among Senior-High Student |
| 77 | A Study on Critical Factors Affecting Kids Using Interactive Learning by E-learning Materials |
| 107 | 國小學生在不同數位環境學習質因數概念之探討 |
| 113 | 以家族故事影片製作融入教學開展大學生的自我認同 |
| 148 | 金融保險業行動化之變革與員工接受度之個案研究 |
| 93 | 3D 虛擬實境技術對於使用者動暈症之初探 |
| 9 | 原民文化融入國小四年級數學課程繪本電子書製作之行動研究：以賽德克族為例 |



| 稿件編號 | 論文題目 |
|------|--|
| 19 | 情緒學習鷹架系統應用於遊戲腳本設計之效益研究 |
| 27 | 翻轉教室應用於組織行為課程之實施過程與挑戰 (The implementation of flipping classroom in the Organizational Behavior course) |
| 39 | 基於擴增實境和 3D 掃描技術的數位行銷應用-以「科技說服與策略傳播」為例 |
| 75 | 應用 van Hiele 幾何思考層次理論於國小平面幾何教材開發之研究 |
| 79 | 雲端輔助教學工具對於提升高職學生英文句型寫作能力之研究 |
| 90 | 國小科學電子書製作之研究 |
| 103 | 降低視覺依賴的行動導覽服務 -以大稻埕為例 |
| 108 | 成人學習者對行動裝置 App 使用需求之研究 The demand of adult learners on the applications of mobile devices |
| 112 | 「網路匿名性讓你更加勇於發表意見嗎？」—從線上新聞讀者討論串互動中探討網路實名性與匿名性之差異 |
| 127 | 影像處理與 CMS 遠距課程的設計與實踐 |
| 33 | 創造思考教學融入國小藝術才能美術班專題學習之行動研究 |
| 50 | 不同電子白板互動模式之教學順序對學生英語學習成效及學習態度之影響--以國小六年級為例 |

