



110年度教學實踐研究計畫

通識(含體育)

李曉慧(連鎖加盟經營管理學士學位學程)

- 融入遊戲式學習與問題導向之教學實踐研究

民生

黃建文(美容造型設計系)

- ARCS動機模式融合桌上遊戲促進學生學習動機之研究-以美容營養學課程為例

人文藝術及設計

林長信(多媒體動畫系)

- 從陪伴到獨立-結合社群網站服務之混合式學習教學設計-以網頁程式設計為例

黃淑蓮(舞蹈系)

- 起心動念 - 進技芭蕾課程之行動研究

商業及管理

許炳堃(國際企業經營系)

- 讓大象動起來—如何利用創新教學提升科技大學學生自信心、學習動機與自主學習之實踐計畫: 以國際經濟學課程為例

戴文禮(資訊管理系)

- 結合多元學習與問題導向方法和遊戲互動之數位行銷

[專案]技術實作

謝旻儕(多媒體動畫系)

- 擴增實境實作教學之學習平台建置與研究

[專案]大學社會責任(USR)

羅淑芳(企業管理系)

- 創新服務學習行銷教材開發及問題導向教學對學生自我導向學習影響之研究