

## 蘇中和老師經歷

出版 年月	論文名稱	期刊名稱
108	<p style="text-align: center;">THE EFFECT OF USERS' BEHAVIORAL INTENTION ON GAMIFICATION AUGMENTED REALITY IN STEM (GAR- STEM) EDUCATION (SSCI,IF=0.63)</p>	<p style="text-align: center;">Journal of Baltic Science Education(SSCI)</p>
108	<p style="text-align: center;">A Sustainability Innovation Experiential Learning Model for Virtual Reality Chemistry Laboratory: An Empirical Study with PLS-SEM and IPMA(SSCI,IF2.075)</p>	<p style="text-align: center;">Sustainability(SSCI)</p>
107	<p style="text-align: center;">Exploring Sustainability Environment Educational Design and Learning Effect</p>	<p style="text-align: center;">Sustainability(SSCI)</p>

	Evaluation through Migration Theory: An Example of Environment Educational Serious Game(SSCI, IF=2.075)	
106	Preliminary Study on the Learning Satisfaction and Effectiveness of VR Weight Training Assisting Learning System for Beginners(SSCI,IF0.96)	EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education(SSCI)
106	Learner Behavior in a MOOC Practice-oriented Course: An Empirical Study Integrating TAM and TPB (SSCI, IF=1.78)	International Review of Research in Open and Distance Learning (SSCI)
106	Designing and Developing a Novel Hybrid Adaptive Learning Path Recommendation System (ALPRS) for Gamification	EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education(SSCI)

	Mathematics Geometry Course (SSCI,IF=0.9)	
106	The Effects of Students\\\' Learning Anxiety and Motivation on the Learning Achievement in the Activity Theory Based Gamified Learning Environment(SSCI,IF0.96)	EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education(SSCI)
106	A Novel Hybrid Learning Achievement Prediction Model: A Case Study in Gamification Education Applications(APPs) (SCI,IF=1.7775)	International Journal of Information Technology & Decision Making(SCI)
105	A Hybrid Fuzzy Time Series Model Based on ANFIS and Integrated Nonlinear Feature Selection Method for	Neurocomputing (SCI)

	Forecasting Stock (SCI)	
105	Developing and evaluating effectiveness of 3D game-based rehabilitation system for Total Knee Replacement Rehabilitation patients(SCI)	Multimedia Tools and Applications(SCI)
105	The effects of students's motivation, cognitive load and learning anxiety in gamification software engineering education-a structural equation modeling study(SCI)	Multimedia Tools and Applications (SCI)
105	Developing and Evaluating Creativity Gamification Rehabilitation System: The Application of PCA-ANFIS Based Emotions Model(SSCI)	Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education(SSCI)
104	Developing and Evaluating	Eurasia Journal of

	Gamifying Learning System by Using Flow-Based Model (SSCI)	Mathematics, Science & Technology Education (SSCI)
104	The Effects of Learning Styles and Meaningful Learning on the Learning Achievement of Gamification Health Education Curriculum (SSCI)	Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education(SSCI)
104	Theory of Variable Fuzzy Sets for Artificial Emotions Prediction (SCI)	Mathematical Problems in Engineering(SCI)
104	A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements (SSCI)	Journal of Computer Assisted Learning
103	Design and Evaluation of Learning Motivation, and Achievement on Mobile Knowledge Sharing System	Journal of Internet Technology(SCI)

	for Game Design Course Acceptance (SCI, IF=1.38)	
103	應用生活型態探討老人對於數位 文化內容喜好之研究—以媽祖數 位籤詩文化為例	設計與產業學報第 11 期
103	Ethnographic decision tree for male decision criteria related to on-line games	International Journal of Electronic Business
103	Three-stage systematic structural meaningful serious game design evaluation: Using hybrid fuzzy ISM- MCDM models(SSCI)	PENSEE
102	Rough Set Theory based Fuzzy TOPSIS on Serious Game Design Evaluation Framework (SCI)	Mathematical Problems in Engineering
102	An achievement prediction model of meaningful	Mathematical Problems in

	learning, motivation and cognitive on SPANI:Partial least square analysis (SCI)	Engineering
102	A Mobile Game-based Insect Learning System for improving the learning achievements (EI)	13th International Educational Technology Conference
102	3D game based learning system for improving learning achievement in software engineering curriculum (SSCI)	Turkish Online Journal on Educational Technology
102	Fuzzy Time Series Model Based on Fitting Function for Forecasting TAIEX Index (EI)	International Journal of Hybrid Information Technology(EI)
100	Ethnographic decision tree for male decision criteria related to on-line games (EI)	International Journal of Electronic Business (IJEB)
100	Fuzzy Multiple-Periods Time-Series Model Based on GSP	Advanced Materials Research

	and AR for Forecasting Gold Price (EI)	
99	Forecasting the Stock Market with Linguistic Rules Generated from the Minimize Entropy Principle and the Cumulative Probability Distribution Approaches	entropy journal
97	A Game-based Learning System for Software Engineering Education (SCI)	International Journal of Engineering Education(SCI)

出版年 月	論文名稱	會議名稱
108	Use of ZMET Based Design to Build Sustainable and Localized Coworking Spaces	2019 The 12th Conference on TADMD



108	The Influence of Attractive Game Characters on Players' Gaming Purchases	2019 The 12th Conference on TADMD
105	An empirical study of practicability, entertainment and interactive media for intention toward cultural creative APP design(EI)	2016 International Conference on Applied System Innovation (ICASI 2016)
103	An Empirical Study on the Implementation and Evaluation of Gamifying Learning Motivated Achievement Model	the 2014 International Conference on Engineering and Technology Innovation (ICETI2014)
103	3D Meaningful Mobile Gamification Learning Outcome Assessment –	the 2014 International Conference on Engineering and

	an Example of Blood Circulation Lesson	Technology Innovation (ICETI2014)
103	Study on 3D Meaningful Mobile Gamification Learning Outcome Assessment – an Example of Blood Circulation Lesson	2014 International Conference on Engineering and Technology Innovation (ICETI2014).
103	Theory of Variable Fuzzy Sets for Artificial Emotions Prediction	The 3rd International Conference on Innovation, Communication and Engineering (ICICE 2014)
103	A learning achievement prediction model for meaningful learning designs(EI)	2nd International Conference on Information, Communication and Engineering(ICICE 2013)
103	The Standardization of Artificial Emotion Based	2nd International Conference on

	on Ontology (EI)	Information, Communication and Engineering(ICICE 2013)
102	A learning achievement prediction model for meaningful learning designs (EI)	The Standardization of Artificial Emotion Based on Ontology, Innovation, Communication and Engineering, 2013
102	The Standardization of Artificial Emotion Based on Ontology (EI)	Innovation, Communication and Engineering 2013
102	A novel hybrid FDM, AHP, TOPSIS approach for successful serious game design and evaluation (EI)	ICICE 2013
102	有意義教育遊戲設計與評 估之研究	2013 中華民國設計學會學術 研究成果研討會
102	Developing and	2013 國際創新設計研討會

	Evaluation Serious Game Design Model Using Fuzzy Multiple Criteria Decision Making	
99	Develop and Measure a Game-based Tutoring System with Language Learning	CIE40 - International Conference on Computers & Industrial Engineering
99	Forecasting Stock Market Based on Price Trend and Variation Pattern	The 2nd Asian Conference on Intelligent Information and Database Systems
99	Development of an Interactive Eco-Pond Game for Visual Learning	IEEE Pacific Visualization 2010
98	Development of a Web 2.0-based knowledge sharing system for	

	game service industry	
97	Development of a GridERP Architecture: Integration of Grid Computing and Enterprise Resources Planning Application	International Symposium on Information Systems Management

計畫名稱	計畫時間
體驗式虛擬實境遊戲學習成效之實證研究:以虛擬化學實驗室教學為例	106 ~ 106
教育部 106 年產業學院計畫-互動遊戲產業人才培訓(兩年期)	106 ~ 108
勞動部 106 年度就業學程計畫-體感互動虛擬實境人才培訓	106 ~ 106
應用 PPM 理論探索遊戲化環境遷移模擬決策評估 APP 之實證研究—兼論轉換成本之干擾效果	105 ~ 105

<p>跨國文化差異下之在地文創 APP 創作與實證之研究：以台灣與韓國為例(NSC 105-2918-I-366 - 001 -)</p>	<p>105 ~ 105</p>
<p>教育部-105 年度產業學院契合式 人才培育專班(行動創意娛樂 APP 設計學分學程學分學程)</p>	<p>105 ~ 106</p>
<p>教育部-104 年度-產業學院契合 式人才培育專班(行動創意娛樂 APP 設計學分學程學分學程)</p>	<p>104 ~ 105</p>
<p>整合實用性,娛樂性與媒體互動性 建構文創 APP 使用意圖衡量模型 之研究:兼論文化涉入與性別為干 擾效果(NSC 104-2410-H-366 - 003 -)</p>	<p>104 ~ 105</p>
<p>整合學習風格與格凱利方格之智 慧型遊戲化學習推薦系統(NSC 104-2622-H-366 -001 -CC3)</p>	<p>104 ~ 105</p>

計劃名稱	計畫時間
「電競講座與對抗賽」專案	民國 107 ~ 108
South Plus 大南方多元史觀特 藏室:有聲有影的藝術桌遊(典藏 中的高雄風景)	民國 107 ~ 107
Egame 開發腳本計畫專案	民國 107 ~ 107
107 年度研製 AR 互動式教材	民國 107 ~ 107
墾丁海生館體感互動遊戲-划出 大驚奇	民國 107 ~ 107
扶鸞互動軟體製作	民國 106 ~ 107
跨域虛擬實境遊戲設計人才培育 學程	民國 106 ~ 107
馬玉山紅頂穀創潮穀互動藝術展 -謝怡如作品之展演互動設計	民國 103 ~ 104
虛擬化學實驗室 3DAPP 開發 產學計畫	民國 103 ~ 104
幼兒生命教育 3D 遊戲 APP 開發產學計畫	民國 103 ~ 104
「全民國防教育遊戲開發」專案	民國 103 ~ 103

行動內容遊戲開發與設計課程- 培訓規劃	民國 102 ~ 103
「跨平台 App 行動數位內容人 才培訓顧問」	民國 101 ~ 102
101 學年度教育部補助技專校院 教師赴公民營機構實務研習服務 計畫-深耕服務(B-2)一年期-行 動數位娛樂內容平台研發計畫	民國 101 ~ 102
「青春設計節-行動數位內容導 覽開發」專案	民國 101 ~ 101
「行動遊戲內容開發與設計」專 案	民國 101 ~ 101
「流動的女神-媽祖體感互動籤 詩遊戲區」專案	民國 100 ~ 101
神示籤詩-Chance From God 特展-求籤互動遊戲展示	民國 99 ~ 101
數位遊戲課程開發	民國 99 ~ 101
悅趣式連鎖企業營運模擬分析系 統	民國 98 ~ 99



年度	內容
108	智慧型虛擬實境遊戲學習教材設計技術移轉專案
104	整合學習風格與格凱利方格之智慧型遊戲化學習推薦系統

活動名稱	地點	參與人
2019 第 12 屆數位媒體設計學術研討會	亞洲大學	蘇中和
2016 International Conference on Applied System Innovation	Okinawa, Japan	蘇中和
2015 International Conference on Applied System Innovation (ICASI 2015)	Osaka, Japan	蘇中和
13th International Educational Technology	Kuala Lumpur, Malaysia	蘇中和

Conference		
The 2nd Asian Conference on Intelligent Information and Database Systems	越南	蘇中和
Automation 2009, the 10th International Conference on Automation Technology		蘇中和
ISM2008 (International Symposium on Information Systems Management)	China	蘇中和

年度	內容
106	院教學優良
105	院教學優良
103	系教學優良
102	系教學優良
98	系教學優良
102	學務優良

開始年度	結束年度	服務名稱
105	105	1 · 105 學年度協助辦理實務課程發展及師生實務增能計畫 ( 程序 4 - 8 之一 ) 並提供相關資料者。
103	103	103 學年度教育部補助技職校院建立策略聯盟計畫 - 子計畫一、二、三、四 1、協助辦理策略聯盟計畫活動並提供相關資料者，10 點 / 次。 2、負責辦理共同開發數位教材計畫

課程名稱	計畫名稱
------	------

數位遊戲設計	遊戲設計新生銜接教材
進階動畫遊戲設計 II	進階動畫與遊戲設計實務演練
數位內容創作研究	數位內容創作研究
動畫與遊戲實務 II	動畫與遊戲實務 II
進階動畫與遊戲設計 II	進階動畫與遊戲設計 II
互動遊戲企劃與營運	互動遊戲設計企劃實作
互動遊戲裝置設計與製造	互動遊戲裝置設計實務教材
跨域整合創作實務 I	跨域整合創作實務教材設計

證照類別	核發單位	證照名稱
乙	經濟部	遊戲企劃人員專業證照
不分類	Adobe	Adobe ACE Flash 專家 專業認證
乙	Adobe	Adobe ACA Photoshop 專業認證
不分類	Microsoft	微軟專家認證
不分類	Microsoft	微軟系統分析師專家認 證
不分類	AutoDesk	AutoDesk 3ds Max 設

		計專業認證
--	--	-------

得獎年度	地點	得獎名稱
105	國立勤益科技大學	第七屆全國崧騰盃 遊戲與遊戲機創意 設計比賽
105	國立勤益科技大學	第七屆全國崧騰盃 遊戲與遊戲機創意 設計比賽
105	國立勤益科技大學	第七屆全國崧騰盃 遊戲與遊戲機創意 設計比賽
104	國立勤益科技大學電 機系、電子系、資工 系	第六屆全國孕龍 盃、松騰盃遊戲與 遊戲機創意設計比 賽
104	國立勤益科技大學	第七屆崧騰盃遊戲 與遊戲機創意設計 比賽

104	國立勤益科技大學電機系、電子系、資工系	第六屆全國孕龍盃、松騰盃遊戲與遊戲機創意設計比賽
104	台灣知識創新學會、新加坡 iVAN 科技公司、嘉南藥理大學	2015 台灣國際創新發明暨設計競賽
103	臺灣知識創新學會、國立虎尾科技大學電子工程系、新加坡 iVAN 科技公司及國立金門大學等學校	2014 金門國際創新發明暨設計競賽
103	臺灣知識創新學會、國立虎尾科技大學電子工程系、新加坡 iVAN 科技公司及國立金門大學等學校	2014 金門國際創新發明暨設計競賽
102	國立勤益科技大學	第三屆全國鈇象盃遊戲與遊戲機創意

		設計比賽
102	國立勤益科技大學	第三屆全國鈇象盃 遊戲與遊戲機創意 設計比賽
102	國立勤益科技大學	第三屆全國鈇象盃 遊戲與遊戲機創意 設計比賽
101	經濟部加工出口區管 理處	2012 放視大賞
100	AXIS3D 愛迪達、 Stonetrip	ShiVa3D 手機遊戲 設計競賽
100	台北市政府產業發展 局	飆創意·瘋台北- 2011 台北數位創意 競賽
100	台北市政府產業發展 局	飆創意·瘋台北- 2011 台北數位創意 競賽
99	財團法人育秀教育基 金會	第八屆育秀盃創意 競賽

99	經濟部工業局/台北市 電腦公會	4C 數位創作競賽
99	經濟部工業局/台北市 電腦公會	4C 數位創作競賽
99	國立清華大學生醫工 程與環境科學系	98 年全國電力溝通 宣導與多媒體廣告 製作競賽
98	財團法人育秀教育基 金會	第六屆育秀盃創意 獎
98	經濟部工業局	2009 年 4C 數位創 作競賽
98	經濟部工業局	2009 年 4C 數位創 作競賽
98	資訊月活動委員會	98 資訊月資訊應用 競賽-數位內容軟體 應用大賽
98	台灣數位媒體設計學 會.國立雲林科技大學	2009 數位優勢-台 灣數位媒體設計競 賽



98	資訊月活動委員會	98 資訊月資訊應用 競賽-數位內容軟體 應用大賽
98	資訊月活動委員會	98 資訊月資訊應用 競賽-數位內容軟體 應用大賽

年度	張數	證照名稱
105	1	Autodesk 3ds Max 2015 Certified Professional Certificate
104	1	Adobe Photoshop CS 6
102	1	(MCTS)Microsoft Certified Technology Specialist: Windows Server

		2008 Network Infrastructure, Configuration
102	1	(MCTS)Microsoft Certified Technology Specialist: Windows Server 2008 Applications Infrastructure, Configuration
102	1	(MCITP)Microsoft Certified IT Professional
101	2	Adobe Certified Associate in Rich Media Communication using Adobe Flash

		CS5
100	14	Adobe Certified Associate in Rich Media Communication using Adobe Flash CS5
98	1	(ITE)資訊專業人員鑑定 - (數位內容)遊戲美術
98	3	(ITE)資訊專業人員鑑定 - (數位內容)遊戲企劃
98	6	(ITE)資訊專業人員鑑定 - (數位內容)遊戲企劃
98	1	(ITE)資訊專業人員鑑定 - (數位內容)遊戲企劃

98	1	(ITE)資訊專業人員鑑定 - (數位內容)遊戲企劃
國科會大專生研究計畫		