

參考書目

中文部份

王麗雅(2005)。《資訊科技融入主題式鄉土教學對學習態度與學習成就之影響》。臺北市立師範學院數學資訊教育研究所碩士論文。

李春生(2006)。《高雄市國二學生使用 GSP 電腦輔助教學學習三角形全等成效之研究》。國立高雄師範大學數學系碩士論文。

李佳穗(2004)。《數位學習平台對不同年資之員工學習成果探討—以國內某公司為例》。銘傳大學管理科學研究所在職專班碩士論文。

李俊儀(2004)。《資訊科技融入數學教學模組之開發與研究---以國中平面幾何基礎課程教學為例》。國立交通大學理學院網路學習碩士專班碩士論文。

利亞蓓(2002)。《網路輔助教學在國小數學學習領域學習成效、學習態度之影響研究》。屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。

林清山譯(2004)。《教育心理學：認知取向》。台北：遠流。(原書 Mayer, R. E. [1987]. *Educational psychology : A Cognitive approach.*)

林鈺婷(2003)。《網路輔助教學應用於國小自然科學習領域之研究》。屏東師範學院國民教育研究所碩士論文。

胡智堯(2006)。《E-learning 於互動式多媒體課程設計之建構》。逢甲大學應用數學所碩士論文。

邱玉菁(2004)。《數位學習教與學歷程研究 —以 A 高中實施之台北市教育局「電子書包實驗計畫」為例》。世新大學資訊傳播學研究所碩士論文。

邱惠芬(2003)。《多媒體介面對國小學童學習動機、學習成就及學習保留的影響》。屏東師範學院教育科技研究所碩士論文。

莊雁茹(2002)。《書法教學 e-learning 教材之設計與發展--以國小高年級為例》，屏東師範學院教育科技研究所碩士論文。

張定綺譯(1993)。《快樂，從心開始》。台北：天下文化出版。(原書 Csikszentmihalyi, M. [1991]. *Flow : the psychology of optimal experience.*)

- 郭萬福（2004）。《以概念學習為基礎之數位學習活動設計以國小「家電與用電安全」單元為例》。國立台北師範學院數理教育研究所碩士論文。
- 梁佳玲（2003）。《影響網路學習成效之因素研究》。屏東科技大學資訊管理系碩士論文。
- 曾小玲（2002）。《企業推動 e-learning 模式之探討》。國立中山大學資訊管理學系研究所碩士論文。
- 黃秀菊（2005）。《結合遊戲與科學概念之數位學習系統評估工具建立及研究》。國立台北師範學院自然科學教育研究所碩士論文。
- 黃繼弘（2003）。《線上學習內容提供業者的經營風險與因應策略》。私立元智大學資訊傳播學系碩士論文。
- 陳秀娟譯（1998）。《生命的心流：追求忘我專注的圓融生活》。台北：天下遠見出版。（原書 Csikszentmihalyi, M. [1997]. *Finding flow : the psychology of engagement with everyday life.*）
- 陳建雄譯（2006）。《互動設計：跨越人-電腦互動》。台北：全華。（原書 Preece, J. [2001]. *Interaction design : beyond human-computer interaction.*）
- 楊淑芳（2004）。《企業導入 e-Learning 進行教育訓練相關學位論文之研究》。國立高雄師範大學成人教育研究所碩士論文。
- 卓耀宗譯（2007）。《設計&日常生活：如何選擇安全好用的日常生活用品》。台北：遠流。（原書 Norman, D A. [1998]. *The design of everyday things.*）
- 翁鵠嵐、鄭玉屏、張志傑譯（2005）。《情感設計：我們為何喜歡(討厭)日常用品》。台北：田園城市文化。（原書 Norman, D. A. [2001]. *Emotional design : why we love (or hate) everyday things.*）
- 劉彥甫（2005）。《互動式網頁教學對運動技能學習效果之研究—以籃球運球上籃為例》。國立臺東大學教育研究所碩士論文。
- 劉慧梅（2004）。《數位學習融入創新教學之設計與應用--以 Hyperbook 系統與國小數學領域為例》。國立台北師範學院教育傳播與科技研究所碩士論文。
- 魏淑娟（2005）。《電腦輔助教學對國小低成就學生乘法概念學習之成效》。國立臺北教育大學特殊教育學系碩士班碩士論文。

財團法人資訊工業策進會 MIC (2005)。《2008 台灣數位學習應用趨勢前瞻》。
上網日期：2007 年，取自
<http://mic.iii.org.tw/intelligence/>

財團法人資訊工業策進會 (2006)。《2005-2006 e-Learning in Taiwan》。上網
日期：2007 年，取自
<http://www.elearn2.org.tw/iiiwiki/index.php?title=2005-2006%E6%95%B8%E4%BD%8D%E5%AD%B8%E7%BF%92>

英文部份

Brandtzaeg, P., Følstad, A. & Heim, J. (2003). Enjoyment: Lessons from karasek. In Blythe, Monk, Overbeeke and Wright (Eds.) Funology: From usability to enjoyment (p. 55-65). Dordrecht, The Netherlands ; Boston, Mass. : Kluwer Academic Publishers, c2003.

Csikszentmihalyi, M. (1991). Flow : the psychology of optimal experience. New York : HarperPerennial.

Desmet, P. (2003). Measuring Emotions: Development and application of an instrument to measure emotional responses to products. In Blythe, Monk, Overbeeke and Wright (Eds.) Funology: From usability to enjoyment (p. 111-123). Dordrecht, The Netherlands ; Boston, Mass. : Kluwer Academic Publishers, c2003

Dewey, J. (1929). Experience and nature. New York : Norton, c1929.

Dewey, J. (1934). Art as experience. New York : Minton, Balch, c1934.

Dewey, J. (1938). Experience and education. New York : Macmillan, 1957.

Fuller, R.M., Vician, C., & Brown, S.A. (2006). E-learning and Individual Characteristics: The Role of Computer Anxiety and Communication Apprehension. The Journal of Computer Information Systems. Summer 2006; 46, 4. p. 103-115.

Garrett, J. J. (2002). The elements of user experience :user-centered design for the Web. Indianapolis, Ind. : New Riders,2002, c2003.

Hassenzahl, M. (2001). The effect of perceived hedonic quality on product appealingness. International Journal of Human-Computer Interaction, 13(4), 481-499.

Hassenzahl, M. (2003). The thing and I: Understanding the relationship between user and product. In Blythe, Monk, Overbeeke and Wright (Eds.) Funology: From usability to enjoyment (p. 31-42). Dordrecht, The Netherlands ; Boston, Mass. : Kluwer Academic Publishers, c2003

Horton, W. K. (2006). E-learning by design. San Francisco, Calif. : Pfeiffer, c2006.

Hull, R. & Reid, J. (2002). Designing Engaging Experience with Children and Artists. In Blythe, Monk, Overbeeke and Wright (Eds.) Funology: From usability to enjoyment (p. 179-187). Dordrecht, The Netherlands ; Boston, Mass. : Kluwer Academic Publishers, c2003

Jul, S. & Quintana, C. (2003). Designing for learning. CHI2003: NEW HORIZONS.

Kristof, R. & Satran, A. (1995). Interactivity by design : creating & communicating with new media. Mountain View, Calif. : Adobe Press, c1995.

Kruse, K.. Introduction to Instructional Design and the ADDIE Model. 上網日期：2006年11月2日，取自 http://www.e-learningguru.com/articles/art2_1.htm

Li, D. & Browne, G. J. (2006). The Role of Need for Cognition and Mood in Online Flow Experience. The Journal of Computer Information Systems. Spring 2006; 46, 3. p. 11-17

LOT (2001). ADDIE, Instructional Design Model. College Station, Texas 上網日期：2006年10月30日，取自 http://itsinfo.tamu.edu/workshops/handouts/pdf_handouts/addie.pdf

Mahlke, S. & Thüring, M. (2007). Studying Antecedents of Emotional Experiences in Interactive Contexts. CHI2007: Proceedings?Emotion & Empathy.

McGriff, S. J. (2000). Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model. College of Education, Penn State University. 上網日期：2006年10月30日，取自 <http://www.personal.psu.edu/faculty/s/j/sjm256/portfolio/kbase/IDD/ADDIE.pdf>

Notess, M. (2001). Usability, user experience, and learner experience. eLearn. Volume 2001, Issue 8. - portal.acm.org. 上網日期：2007年，取自 <http://elearnmag.org/subpage.cfm?section=tutorials&article=2-1>

Overbeeke, K., Djajadiningrat, T., Hummels, C., Wensveen, S. & Frens, J. (2003).

Let's make things engaging. In Blythe, Monk, Overbeeke and Wright (Eds.) Funology: From usability to enjoyment (p. 7-17). Dordrecht, The Netherlands ; Boston, Mass. : Kluwer Academic Publishers, c2003

Roffe, I. (2002). E-learning: Engagement, enhancement and execution. Quality Assurance in Education. 2002; 10, 1. p. 40-50.

Rosenberg, M. J. (2001). E-learning: strategies for delivering knowledge in the digital age. New York : McGraw-Hill, c2001.

Singh, H. (2003). Building Effective Blended Learning Programs. November - December 2003 Issue of Educational Technology, Volume 43, Number 6, Pages 51-54.

Vredenburg, K., Mao, J.Y., Smith, P.W. & Carey, T. (2002). A Survey of User-Centered Design Practice. CHI2002:changing the world, changing ourselves.

Watkins, R. (2005). Developing E-learning Activities. Distance Learning. Volume2, Issue1. p. 35-36.

Wright, P. & McCarthy, J. (2003). Making sense of experience. In Blythe, Monk, Overbeeke and Wright (Eds.) Funology: From usability to enjoyment (p. 43-53). Dordrecht, The Netherlands ; Boston, Mass. : Kluwer Academic Publishers, c2003

網路部份

全國中小學資訊融入教學創意競賽，<http://www.teachingmoe.com/>

經濟部工業局數位學習產業推動與發展計畫網站，<http://www.elearn.org.tw/>

數位學習國家型科技計畫辦公室，<http://elnp.ncu.edu.tw/>

數位學習網路科學園區，<http://www.elearn.org.tw/ePark/Default.aspx>

Interaction Design，<http://id-book.com/>