

張文德經歷暨著作目錄

【校級行政經歷】

- (1) 2020 年 迄今 兼任 國立臺北教育大學屆學發展中心主任(一級主管)，主責教育部高教深耕計畫規劃、申請、執行。
- (2) 2024 年迄今 兼任校務委員及各項校級事務代表

【學術社群】

- (1) 2025 年迄今 基礎造形學報 總編輯
- (2) 2017 年迄今 基礎造形學會理事
- (3) 2002 年迄今 設計學會—永久會員；2015~2020 年獲選為國北教學校代表

【學術期刊論文】(*通訊作者)

- (1) Chang, W.-T. (2022). On The 3D VR Simulated Rubik's Cube Game for Smart Pads, *Symmetry*, 14(6/1194), 11p, (SCI: IF 2.713, 2020/ JCR rank: 29/71 (Q2) in 'Multidisciplinary Sciences) (MOST 110-2410-H-152 -012 -MY2).
- (2) Chang, W.-T. (2020). The effects of age, gender, and control device in a virtual-reality driving simulation, *Symmetry*, 12(6/ 995), 9p, (SCI: IF 2.713, 2020/ JCR rank: 29/71 (Q2) in 'Multidisciplinary Sciences) (NSC 101-2628-H-130-002-MY2).
- (3) 柯志祥、張文德 (2019)，「擴增實境使用者操作介面研究—以銀髮族 3D 試戴系統為例」，*資訊社會研究*，36，151-188 (MOST 106-2410-H-152 -017 -MY2).
- (4) Chang, W.-T. (2018). Effects of Gender, Topology, and Task Complexity on the Usability of Dictionary Apps for an Elderly Cohort, *Journal of the Science of Design (JSSD)*, 2(1), 7-14. (MOST 103 - 2410 - H - 130 - 052 -)
- (5) Chang, W.-T. (2017). On The Effects of Topology, Gender, and Task Type on Web Browsing Performance in Senior Citizens, *Journal of Ergonomic Study*, 19 (1), 1-11.
- (6) Chang, W.-T.* & Chien, Y.-H. (2015). The Effects of Sex, Topological Structure, and Task Type on Hypertext Navigational Performance, *Perceptual & Motor Skills: Learning & Memory*, 120(3), 776-86. (SSCI: IF 0.546, 2014/15)(MOST 103 - 2410 - H - 130 - 052 -)
- (7) Chien, Y.-H. & Chang, W.-T. (2015). Effect of Message Framing and Exemplars on Promotion Organ Donation, *Psychological Reports: Employment Psychology & Marketing*, 117(3), 692-702. (SSCI: IF 0.53, 2014/15)

【相關學報出版論文】(*通訊作者)

- (8) 江潤華、張文德* (2025)，STEAM 玩具教案評量尺度開發研究，*設計學年刊*，13，65-86.
- (9) 陳宏彰、張文德*、吳中硯 (2024)，平面設計創作評量工具開發--以全國美術比賽小學組為例，*基礎造形學報*，20，01-37.
- (10) 張文德、陳翌雋、吳中硯(2021)，水墨插畫創作研究--以少女與怪獸聯想為例，*華梵藝術與設計學報*，14，53-70.
- (11) 張文德 (2019)，OLED 玩具設計與開發—工研院學研計畫成果，*基礎造形學報*，7，47-70. (工研院產學合作案補助)
- (12) 高明山、張文德* (2018)，山林心象之琉璃創作研究，*基礎造形學報*，6，28-53.
- (13) 張文德*、簡佑宏、陳英徽 (2018)，以雲端科技風格創作之軟陶雕塑，*工業設計(雜誌)*，137，31-37.
- (14) 張文德 (2017)，365 構想發展—天馬行空集思廣益，國立台北教育大學編印：教學魔法師數位平台—教學創新與實踐，59-66. (教育部教學卓越計畫補助)
- (15) 張文德 (2017)，年齡、拓撲與任務複雜度於介面之可用性評量—以智慧電視介面設計為例，*設計學年刊*，5，95-118.

- (16) 江潤華、林展立、莊慶昌、張文德* (2014)，介面、熟悉度、性別因素對魔術方塊遊戲績效之影響，*設計學年刊*，2，159-178。
- (17) 簡佑宏、閻建政、張文德* (2013)，器官捐贈海報之勸服力，*設計學年刊*，1，217-234。

【國際學術研討會】(*通訊作者)

- (1) 張瑜洵、吳悅翎、李鎔求、王強強、張文德 (2025, 6)，中華文化平安扣意象之 AI 圖像生成現代象徵設計，「設計+」2025 視覺藝術與設計學術研討會，國立臺南大學論文，臺南，8P
- (2) 朱倩儀、張文德 (2024, 5)，人工智能之女性健康福祉可行性研究，2024 中華民國設計學會第 29 屆「人工智慧 X 永續設計」國際設計研討會，明志科技大學，臺北，民國 113 年 5 月 25 日，Poster。
- (3) Chang, W.-T. (2023, 7). On the Influence Factors for 3D Digital Model Building, *International Conference on Computational Intelligence and Communication Networks (ICCICN - 23)* (in Digit file), 7-8, July, Finland, 11p.
- (4) 張文德、李宜萱、顏韻臻 (2023, 5)，圖學與 3D 數位建模相關研究，2023 中華民國設計學會第 28 屆「設計虛實論」國際設計研討會，高雄義守大學，民國 112 年 5 月 6 日，Poster。
- (5) 李宜萱、張文德 (2022, 10)，仿生設計—「鯨詠」鯨魚揚聲器產品設計，2022「視覺設計。未來式」國際學術研討會暨設計工作營，國立臺灣藝術大學設計學院視覺傳達設計學系，臺北，民國 111 年 10 月 21 日，8p。
- (6) 張文德、吳中硯 (2021, 11)，視覺藝術創作評量向度初探，2021ICWVCD 視覺傳達設計國際研討會暨基礎造形論壇，國立雲林科技大學視覺傳達設計系，雲林，民國 110 年 11 月 12 日，6p。
- (7) 張文德、陳翌雋、潘妍均、吳中硯 (2020, 12)，少女花獸聯想之插畫創作，2020 中華色彩學會「色彩與設計」學術研討會(in Digit file)，華梵大學新北中心，台北，民國 109 年 12 月 19 日，5p。
- (8) Chang, W.-T. (2019, 7). On the Primary Evaluation of AR Computer Interface Design for the Elders, *IASTEM - 637th International Conference on Science Technology and Management (2019ICSTM)* (in Digit file), 2-3, July, Singapore, 4p.
- (9) 張文德、白昀昕 (2018, 11)，情境故事法於玩具說明影片之應用實例，2018「文化創意學術研討會暨亞洲基礎造形論壇」，國立高雄科技大學文化創意產業系，高雄，民國 108 年 11 月 30 日，6p。
- (10) 張文德、簡佑宏 (2018, 9)，體感創作玩具之設計初探，*International Conference on Creativity, STEAM and Maker Education (ICCSM2018)* (in Digit file)，國立師範大學，臺北，民國 107 年 9 月 29~30 日，8p。
- (11) Chang, W.-T.*, & Huang, K.-C. (2018, 7). On The Qualitative Evaluation of the AR 3D Portrait App for the Elders, *The 8th International Conference on Engineering and Applied Science (2018ICEAS)* (in Digit file), 17-19, July, Seoul, Korea, 10p.
- (12) 張文德*、王琪嫻 (2018, 5)，銀髮族智慧平板 3D 頭像 APP 介面評估初探，2018 中華民國設計學會第二十三屆學術研究成果研討會 (in Digit file)，東南科技大學，臺北，民國 106 年 5 月 26 日，10p。
- (13) 張文德*、劉耕銘 (2017, 12)，LOGO 與色彩計畫教學研究，2017「創新、設計、經營」國際研討會暨亞洲基礎造形論壇(in Digit file)，國立台北商業大學，桃園，民國 106 年 12 月 8 日，6p。
- (14) 張文德*、游章雄、張循鋁、劉耕銘 (2017, 11)，OLED 幼兒玩具骰子設計，2017 台灣感性研討會<感性與創意實踐> (in Digit file)，佛光大學，宜蘭，民國 106 年 11 月 24~25 日，6p。
- (15) Chang, W.-T.* & Liu, K.-M. (2017, 10), On the Marketing Strategic Analysis of OLED Toy Designs, *6th 3E International Conference-- "Enjoyment, Elderly, Edutainment"*(in Digit file), October 21-23, 2017, National Taitung University, Taitung, Taiwan, 1p
- (16) 張文德*、游章雄、簡佑宏、劉耕銘 (2017, 5)，虛擬 3D 魔術方塊遊戲介面設計初探，*CID 2017 中華民國設計學會第二十二屆學術研究成果研討會* (in Digit file)，亞洲大學，臺中，民國 106 年 5 月 27 日，8p。

- (17) 張文德*、簡佑宏、劉耕銘 (2017, 3), 銀髮族擴增實境 3D 試戴介面設計之個案研究, *EST 2017 第 24 屆中華民國人因工程學會年會暨學術研討會* (in Digit file), 國立金門大學, 金門, 民國 106 年 3 月 12 日, 8p.
- (18) Chien, Y.-H., Chang W.-T., Chuang, C.-C., & Chen, S.-H. (2016, 7). A Taiwanese user experience questionnaire, *7th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2016)* (in Digit file), 27-31 July, Florida, USA, 9p.
- (19) Huang, K.-C., & Chang, W.-T. (2016, 7). Effects of drawing direction and angle on stability of point-to-point drawing task varying length of drawing for the elderly, *NETs International Conference on internet studies 2016* (in Digit file), 22-24, July, Osaka, Japan, 16p.
- (20) Chang, W.-T.*, Huang, K.-C., & Chuang, C.-C. (2015, 8). Usability Evaluation of The Smart TV, *HCI International 2015 Conference* (in Digit file), 2-7 Aug., Los Angeles, CA, USA, 5p.
- (21) Chang, W.-T.*, Lin, C.-L., Huang, K.-C., & Chuang, C.-C. (2015, 7). On the Influencing Factors of Dictionary App Interface Design for the Elders, *6th International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics (AHFE 2015)* (in Digit file), 26-30 July, Las Vegas, USA, 6p.
- (22) 張文德*、簡佑宏、李炫瑩 (2015, 5), 跨校系設計教學研究--以刀具開發為例, *2015 第二十屆中華民國設計學會設計研究成果發表研討會暨 2015 國際設計研究論壇暨研討會* (in Digit file), 國立雲林科技大學, 雲林, 民國 104 年 5 月 17 日, 6p.
- (23) Wu, C.-Y., Wu, C.-F., & Chang, W.-T. * (2015, 5). On the Factors of the Web Browsing Performance for the Elderly Citizens, *2015 International Congress on Engineering and Information* (in Digit file), 07-09 May, Kyoto, Japan, 8p.
- (24) Chang, W.-T.* & Huang, K.-C. (2014, 5). A study on the Comparison of Real and VR 3D Simulated Rubik's Cube Game Performance, *ACED 2014 - 1st Asian Conference on Ergonomics & Design 2014* (in Digit file), 21 - 24 May, Jeju, South Korea, 5p.
- (25) 張文德、張靜方、陳遠修 (2014, 5), 網頁結構操作績效測試—以銀髮族電動代步車網頁設計為例, *2014 中華民國設計學會設計學術研究成果研討會-設計系譜再進化* (in Digit file), 大同大學, 臺北, 民國 103 年 5 月 17 日, 6p.
- (26) 張文德, (2013, 8). 單元反覆--單元圖像之 2D、色彩、半立體與全立體造形設計, *2013 Conference on Asia Society of Basic Design and Art in Tianjin (ASBDA)*, August 18-22, 天津美院, 6p.
- (27) 張文德、施宗豪、黃達鈞 (2013), 銀髮族視力輔助介面設計評估研究, *2013 設計與創意加值學術研討會*, 玄奘大學, 新竹, 民國 102 年 11 月 15 日, 10p.
- (28) 黃達鈞*、張文德 (2013), 高齡者電子字典介面設計初探, *2013 中華民國設計學會設計學術研究成果研討會* (in Digit file), 義守大學, 高雄, 民國 102 年 5 月 25 日, 8p.
- (29) Chang, W.-T. *, Shih, L.-H., Chiang, Z.-H., & Huang, K.-Ch. (2013). On the reading performance of text layout, switch position, topic of text, and luminance contrast for Chinese E-books interface design, *15th International Conference on Human-Computer Interaction* (in Digit file), 20-25 July, Organized by HCI INTERNATIONAL 2013, Las Vegas, 9p.
- (30) Chang, W.-T.*, Wu, C.-H., & Lin, C.-L. (2013). World vision—an image analysis and regeneration through point, line and plane, *2013 KSBDA International Spring Conference & Exhibition-Article* (in Digit file), May 29-June 1, Organized by Korea Society of Basic Design & Art, 2p.

【10 年內國科會 (科技部) 研究計畫主持人】

- (1) 2024 年度--木育學堂 STEAM 創客與 SDGS 之小教實驗課程 (II/ III) (2 年型)(NSTC 113-2410-H-152 -009 -MY2)
- (2) 2024 年度—國科會短期研究計畫--永續設計之價值與應用脈絡 (3 個月) (補助編號: 113-2918-I-152-001)
- (3) 2023 年度--木育學堂 STEAM 創客與 SDGS 之小教實驗課程 (I) (NSTC 112-2410-H-152-023 -)

- (4) 2021 年度--童樂會—學童 STEAM 木育玩具設計與教具開發 (II/III)(2 年型)(MOST 110-2410-H-152 -012 -MY2)
- (5) 2020 年度--童樂會—學童 STEAM 木育玩具設計與教具開發 (I)((MOST 109-2410-H-152-003 -)
- (6) 2015 年度--微笑吧!銀髮族。臉部辨識 AR 行動 APP 介面開發 (2 年型)(106-2410-H-152 -017 -MY2)
- (7) 2013 年度--銀髮族虛擬 3D 頭像辨識應用與開發研究 (2/2)(1 年型)(MOST 104-2410-H-152-018 -)
- (8) 2012 年度--銀髮族虛擬 3D 頭像辨識應用與開發研究 (1/2)(1 年型)(MOST 103-2410-H-130 -052 -)
- (9) 2012 年度--福祉設計科學模式下之數位世界—福祉樂活。銀髮族虛擬 3D 空間遊戲 App 開發研究 (2 年型)(MOST 103-2420-H-152 -005 -MY2)

【10 年內產學合作計畫主持人】

- (1) 2024-國立台灣工藝發展與研究中心：113-114 年新工藝新趣補助計畫--竹好聽--竹材創新樂器產品開發(執行中/ 民 113 年 12 月~114 年 11 月/ 擔任主持人)，補助經費：344,000+39,000(學校配合款)=383,000 元，合作單位：國立台灣工藝發展與研究中心暨竹采工藝社。
- (2) 2019 年度--產學合作計畫—童智創客樂--體感創作玩具之設計與開發 (MOST 108-2622-H-152-001 -CC2)(合作企業：和誼創新)
- (3) 2018 年度--產學合作計畫—童智創客樂--體感創作玩具之設計與開發 (MOST 107-2622-H-152-001 -CC2) (合作企業：和誼創新)
- (4) 2019-教育部：Z 世代數位生活體驗暨跨域人機互動設計實習計畫 (結案/ 民 108 年 12 月~109 年 9 月/ 擔任主持人)，補助經費：466,800+93,360(學校配合款)=560,160 元，合作單位：教育部學海築夢海外實習計畫暨 ASUS 新加坡設計中心。
- (5) 2019-工研院：108 年度--公益科技應用與服務-光寶貝 II! OLED 光照互動玩具設計(國北教 NO：107C403) 2018/04/01~2018/11/30
- (6) 2018-工研院：107 年度--光寶貝 II! OLED 光照互動玩具設計-2 (國北教 NO：107C403) 2018/04/01~2018/11/30
- (7) 2018-工研院：106 年度--光寶貝! OLED 光照互動玩具設計-1 (國北教 NO：106C403) 2017/04/01~2017/11/30

【發明專利】

- (1) 自動存錢裝置及其組裝辦法 (科技部/童樂會—學童 STEAM 木育玩具設計與教具開發(II/ III) 計畫編號：MOST 110-2410-H-152 -012 -MY2)，專利號：I774526。

【新型專利】

- (1) 玩具椅之結構 (科技部產學合作計畫—童智創客樂--體感創作玩具之設計與開發；MOST 107-2622-H-152-001 -CC2)，專利號：M587558。

- (2) 魔術方塊行動裝置 (科技部福祉設計科學模式下之數位世界—福祉樂活。銀髮族虛擬 3D 空間遊戲 App 開發研究；MOST 103-2420-H-130 -006 -MY2)，專利號：M587551。
- (3) 虛擬 3D 電動輔助載具 (科技部銀髮族產品設計之虛擬 3D 互動體驗與介面設計相關因素研究；NSC 101-2628-H-130 -002 -MY2)，專利號：M589296。
- (4) 臉部模擬試穿裝置 (科技部微笑吧!銀髮族。臉部辨識 AR 行動 APP 介面開發；MOST 106-2410-H-152 -017 -MY2)，專利號：M589314。
- (5) 透明光照互動玩具之結構 (工研院 學研計畫：光寶貝! OLED 光照互動玩具設計(I/ II/ III)；學校代號：106C403；107C403；108C403)。目前正與廠商洽談，此專利案之量產、商品市場及技術移轉合約等事宜，專利號：M587769。

【專書】

- (1) 張文德 (譯)、陳建雄 (校)，(2003)，(消費產品之人因工程) (Stanton, N. (Ed) 1998, Human Factors in Consumer Products, Taylor & Francies)，台北：六合出版。

【獲得榮譽】

- 2025 年 獲第 13 屆特力屋設計競賽佳作--指導老師獎。
- 2022-2025 年 獲科技部彈性薪資獎勵。
- 2022 年 獲 111 年度國立臺北教育大學獎勵--學術成果發表獎勵。
- 2021 年 獲 110 年度國立臺北教育大學獎勵--學術成果發表獎勵。
- 2020 年 獲 109 年度國立臺北教育大學獎勵--通過教育部學海築夢計畫獎勵。
- 2020 年 獲 109 年度國立臺北教育大學獎勵--學術成果發表獎勵。
- 2019 年 獲 107 年度國立臺北教育大學獎勵--產學合作暨研究計畫百萬元以上補助，傑出教師獎勵。
- 2019 年 獲國立臺北教育大學科技部研究計畫獎勵—減授 2 小時授課時數。
- 2018 年 獲 106 年度國立臺北教育大學獎勵--學術成果發表獎勵。2018 年 獲國立臺北教育大學百萬級產學合作案獎勵--琉璃獎座一座。
- 2018 年 獲教學服務滿 20 年資深優良教師感謝狀。
- 2018 年 獲國立臺北教育大學研究計畫獎勵--減授 2 小時授課時數。
- 2017 年 獲國立臺北教育大學百萬級產學合作案獎勵--琉璃獎座一座。
- 2017 年 獲國立臺北教育大學研究論文發表獎勵—四萬元獎勵金。
- 2017 年 獲國立臺北教育大學科技部研究計畫獎勵--減授 1 小時授課時數。
- 2013 年 獲教育部大勇獎。
- 2012 年迄今 (101 學年度起)獲邀登錄於第 30 屆「30th Pearl Anniversary Edition of Who's Who in the World」世界學人名錄。
- 2012 年 (101 學年度)獲行政院國家科學委員會「優秀年輕學者」專題補助。