

張文德著作目錄

【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】

- (1) 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.
- (2) 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)
- (3) 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.
- (4) 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.

- (5) 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)
- (6) 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.
- (7) 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.
- (8) 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】

- (1) 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.
- (2) 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.
- (3) 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.
- (4) 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.
- (5) 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.
- (6) 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.
- (7) 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.
- (8) 張文德*、王琪葵 (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.

- (9) 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.
- (10) 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.
- (11) 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), October21-23, 2017, National Taitung University, Taitung, Taiwan, 1p
- (12) 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.
- (13) 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.
- (14) 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.
- (15) 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.
- (16) 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.
- (17) 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.
- (18) 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.
- (19) 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.

- (20) 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.
- (21) 張文德、張瀨方、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.
- (22) 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)*, August18-22, 天津美院, 6p.
- (23) 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.
- (24) 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.
- (25) 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.
- (26) 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), May29-June1, Organized by Korea Society of Basic Design & Art, 2p.

【國科會 (科技部)研究計畫】

- (1) 112 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 -)
- (2) 110/ 111 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)
- (3) 109 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 -)
- (4) 108 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)
- (5) 107 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)
- (6) 106/107 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) 104 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) 103 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) 103/104 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)

【教育部產學合作計畫】

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。

【工研院產學合作計畫】

- 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
- 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
- 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

【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。

【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。

【獲得榮譽】

- 2022 年 獲 109~110 年科技部彈性薪資獎勵。
- 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 Whos 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。